

**IDENTIFIKASI PERILAKU NEGATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN
YANG BERMAIN *GADGET* DI DESA TANJUNG
DAYANG SELATAN**

SKRIPSI

Oleh:

Zahrotun Jannati

06141282025043

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**IDENTIFIKASI PERILAKU NEGATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN
YANG BERMAIN *GADGET* DI DESA TANJUNG
DAYANG SELATAN**

SKRIPSI

Oleh:

Zahrotun Jannati

06141282025043

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**IDENTIFIKASI PERILAKU NEGATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN YANG
BERMAIN GADGET DI DESA TANJUNG DAYANG SELATAN**

SKRIPSI

Oleh
Zahrotun Jannati
NIM : 06141282025043

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi

Pembimbing

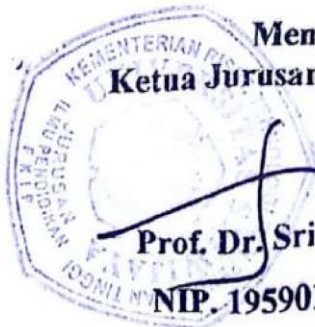


Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017



Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan




Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011980032001

**IDENTIFIKASI PERILAKU NEGATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN YANG BERMAIN
GADGET DI DESA TANJUNG DAYANG SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

Zahretun Jannati

NIM : 06141282025043

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 07 Maret 2024

TIM PENGUJI

: Dra Hasmalena, M.Pd

1. Ketua

2. Penguji

: Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

Palembang, 07 Maret 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd.

NIP. 198906212019032017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zahrotun Jannati

NIM 06141282025043

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Identifikasi Perilaku Negatif Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain *Gadget* di Desa Tanjung Dayang Selatan” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 07 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Zahrotun Jannati

NIM 06141282025043

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perilaku Negatif Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain *Gadget* di Desa Tanjung Dayang Selatan” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Dra Hasmalena, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dekan FKIP Unsri Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., dan ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terimakasih juga ditujukan pada penguji Dr Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna melengkapi segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.

Indralaya, 07 Maret 2024

Penulis



Zahrotun Jannati
NIM. 06141282025043

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala kasih- Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan guru pendidikan anak usia dini di Universitas Sriwijaya. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tentunya juga karena adanya dukungan dari orang orang tersayang. Oleh karena itu penulis dengan setulus hati mempersembahkan skripsi ini untuk :

- ❖ surgaku & panutanku, Orangtua tercinta yaitu Bapak Kurniawan dan Ibu Desi Winarni. Mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku kuliah, Tetapi mereka mampu mendidik, memotivasi, memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.
- ❖ Suamiku Tersayang, M. Iskandar, terimakasih atas dukungan dan motivasi hingga penulis berada di tahap ini walaupun banyak sekali drama yang pernah kita lewati bersama, tetapi penulis menyadari bahwa itu semua adalah bentuk dukungan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan semoga kita akan selalu harmonis dan rukun hingga tua.
- ❖ Malaikat Kecilku, M. Zafran Afandi, terimakasih sudah menjadi penyemangat penulis serta sudah berperan penting dalam proses perkuliahan serta memberikan keceriaan dan selalu mengajarkan penulis untuk selalu tersenyum setiap menghadapi tantangan dalam penulisan skripsi ini.
- ❖ Sahabat terbaikku, Yuyu Septy, terimakasih sudah menjadi orang satu satunya yang memberikan memotivasi, menghibur dalam kesedihan, meluangkan waktu, serta menuangkan ide kepada penulis. Terimakasih telah menjadi bagian perjalanan penulis hingga penyusunan skripsi ini.
- ❖ Dosen pembimbing ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, terimakasih telah mengarahkan dan selalu sabar dalam menghadapi penulis menyelesaikan skripsi ini.

- ❖ Dosen Validator Ibu Taruni Suningsih, M.Pd, terimakasih telah banyak memberikan saran dan kritik dari mulai penulis tidak memahami sampai penulis bisa dalam pembuatan skripsi hingga tahap ini.
- ❖ Seluruh Dosen-Dosen PGPAUD, terimakasih telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga banyak sekali ide ide yang bisa penulis tuangkan selama perkuliahan hingga selesai ini.
- ❖ Kepala Desa Tanjung Dayang Selatan serta masyarakat yang bersangkutan, terimakasih atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti dari mulai melaksanakan Observasi hingga proses pengambilan data, penelitian tanpa izin dari pihak terkait penulis tidak mampu menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Seluruh mahasiswi 2020 PAUD ECE yang juga berjuang untuk menyelesaikan pendidikannya di Strata-1 terimakasih telah memberikan kesan yang sangat membekas dan memberikan pembelajaran yang berarti serta motivasi dan ambisi agar penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Almamater kuning yang penulis perjuangkan dari awal hingga akhir terimakasih atas waktu, kesempatan dan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.
- ❖ Terakhir terimakasih untuk Zahrotun Jannati diri saya sendiri karena telah mampu berusaha berjuang dan bekerja keras sejauh ini. Mampu mengendalikan diri agar selalu bisa sampai ketahap ini serta dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan semaksimal mungkin, ini merupakan suatu kebanggaan tertinggi dalam hidupku dan patut dibanggakan.

Motto:

“jangan membenci siapapun, tidak peduli berapa banyak mereka bersalah padamu”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRAC	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakikat Perilaku	5
2.1.1 Pengertian Perilaku	5
2.1.2 Jenis Jenis Perilaku	6
2.2 Hakikat Anak Usia Dini	7
2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini	7
2.2.2 Karakteristik anak usia 5-6 Tahun	8
2.3 Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	9
2.3.1 Pengertian <i>Gadget</i>	9
2.3.2 Pemahaman Orangtua Mengenai Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak	10

2.3.3 Batasan Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	11
2.3.4 Perilaku Negatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain <i>Gadget</i>	12
2.4 Penelitian Relevan	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	16
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	16
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	17
3.5 Prosedur Penelitian	18
3.6 Teknik pengumpulan data.....	21
3.7 Teknik Analisis data	26
3.8 Keabsahan Data	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Deskripsi Lokasi.....	29
4.1.1 Gambaran Subjek Penelitian	29
4.2 Hasil Penelitian	33
4.2.1 Perilaku Negatif Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain <i>Gadget</i>	34
4.3 Pembahasan	47
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan... ..	51
5.2 Saran... ..	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN... ..	56

Lampiran 1. Usul Judul	56
Lampiran 2.Persetujuan Seminar Proposal... ..	57
Lampiran 3.Kartu Bimbingan... ..	58
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Universitas Sriwijaya	59
Lampiran 5. Surat Izin dari Tempat Penelitian... ..	60
Lampiran 10. Transkrip pedoman Wawancara	71
Lampiran 11. Catatan Dokumentasi... ..	98

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai Identifikasi Perilaku Negatif Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain *Gadget* di Desa Tanjung Dayang Selatan. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif, selanjutnya teknik pengumpulan data yang digunakan yakni Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui 4 tahap yakni, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data hingga penarikan kesimpulan, selanjutnya teknik keabsahan data yang digunakan yakni triangulasi teknik. Hasil analisis data yang diperoleh bahwa bahwa orangtua membiarkan anak untuk bermain *gadget* melebihi batas waktu hingga lebih dari 1-3 jam perhari yang mengakibatkan anak menjadi ketergantungan dan memiliki perilaku negatif seperti malas melakukan aktivitas, menangis, memukul, marah itu semua merupakan ciri ciri dari perilaku negatif pada anak usia dini ketika bermain *gadget*.

Kata Kunci : *Perilaku Negatif, Anak Usia Dini, Penggunaan Gadget*

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of finding out more about the identification of negative behavior in children aged 5-6 years who play with gadgets in Tanjung Dayang Selatan. The research method used is qualitative, then the data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The data analysis technique in this research went through 4 stages, namely, data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions, then the data validity technique used was technical triangulation. The results of the data analysis obtained show that parents allow children to play with gadgets beyond the time limit for more than 1-3 hours per day which results in children becoming dependent and having negative behavior such as being lazy about doing activities, crying, hitting, getting angry, these are all characteristics of behavior. Negative in early childhood when playing with gadgets.

Keywords: Negative Behavior, Early Childhood, Gadget Use

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak adalah suatu masa di usia yang sangat penting. Potensi serta stimulasi yang harus dibuat untuk anak harus diperhatikan agar sesuai dengan tahap perkembangannya. Masa anak pada periode ini adalah masa dimana anak dapat mengembangkan pertumbuhan hingga perkembangannya (Janah & Diana, 2023). Tetapi setiap anak memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda disetiap tahapnya, jadi dalam memberikan stimulasinya pun tidak bisa diberikan secara bersama dengan anak usia dini lainnya apalagi pada masa ini anak sangat rentan dipengaruhi oleh informasi-informasi yang terjadi pada lingkungannya salah satunya adalah teknologi atau biasa disebut dengan *gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak banyak yang berdampak negatif baik itu secara fisik maupun mental anak. Bermain *gadget* terlalu sering akan membuat anak terganggu kesehatannya apalagi anak bermain *gadget* tanpa mengingat batas waktu dan tanpa didampingi orangtuanya, penggunaan *gadget* pada anak memiliki batasan pemakaian yang tidak sama dengan orang dewasa. Pemakaian yang diperbolehkan pada anak usia dini hanya 1 jam setiap harinya, anak usia 3-5 tahun dalam sehari hanya boleh 1 jam dan anak usia 6-8 tahun seharusnya 2 jam (Anggraeni, 2019) . Penggunaan *gadget* secara berulang kali tanpa mengingat waktu itu akan menyebabkan adanya dampak negatif yang ditimbulkan anak usia dini.

Penggunaan *gadget* tanpa disadari membuat pengguna mengalami kecanduan bahkan bisa menjadi ketergantungan, sekalipun bagi anak usia dini. Ketergantungan inilah akan membuat perilaku negatif dari penggunaan *gadget* tersebut (Sahriana, 2019). Ketergantungan pada anak dalam penggunaan *gadget* ini sangat tinggi sekitar

79% disebabkan tanpa ada dampingan orang tua (Rianti, 2021). Pendampingan pada saat bermain *gadget* sangat disarankan agar menghindari anak menjadi kecanduan atau bergantung dengan yang namanya *gadget*.

Beberapa kasus banyak terjadi yang menyebabkan dampak negatif pada anak, berawal dari ketergantungan dengan bermain *game* maupun konten-konten terkait pornografi, pengaruh *gadget* terjadi dari tidak adanya sosialisasi atau suka menyendiri karena sibuk bermain *gadget* hingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar serta adanya unsur pornografi pada anak, anak sering mengakses atau melihat konten yang mereka belum mampu memahami unsur baik atau buruk atau berbau pornografi (Sunita & Mayasari, 2018). Sehingga dengan tidak mengenal unsur baik atau buruknya konten-konten yang bukan pada ranah anak akan menjadikan anak tersebut untuk menirunya bahkan bisa membuat anak berperilaku negatif.

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar Negeri Taal 01 kecamatan tapen Kab. Bondowoso” batas waktu yang lama bermain *gadget* akan mempengaruhi perilaku sosial pada anak seperti anak tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, perubahan tersebut karena adanya pemakaian *gadget* yang berlebihan dan melebihi batas satu hari yang menyebabkan anak suka menyendiri, kurang berinteraksi sesama teman sebaya, cuek terhadap lingkungan dan membuat proses interaksi sosial terkendala karena adanya *gadget* (Aditya, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang saya lakukan di Desa Tanjung Dayang Selatan yang berada di Kecamatan Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Desa ini terkenal dengan mata pencaharian dari sektor perkebunan, pandai besi dan penjahit pakaian. Desa ini menggunakan bahasa untuk berkomunikasi sehari-hari yaitu dengan bahasa Palembang. Dari sisi Etnis, Desa Tanjung Dayang Selatan ini termasuk kategori suku Penesak. Perlu diketahui bahwa pada Desa Tanjung Dayang Selatan ini sudah berkembang fasilitasnya seperti adanya *gadget* dan internet yang sudah cukup stabil. Adanya internet tersebut membuat banyak anak usia dini yang suka bermain *gadget* salah satunya pada 6 orang anak yang berusia 5-6 tahun yang peneliti observasi, Anak-anak tersebut sudah mengenal *gadget*, Anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*

dan menonton animasi di *youtobe* dengan waktu dan durasi yang cukup lama, yakni lebih dari 2 jam dalam sehari.

Anak-anak tersebut menggunakan *gadget* tanpa didampingi oleh orangtuanya, hal tersebut dikarenakan kesibukan orangtuanya seperti pergi ke kebun untuk bekerja sehingga anak ditinggalkan dirumah dengan cara bermain *gadget* dan membuat durasi untuk bermain *gadget* menjadi terlalu lama tanpa mengingat waktu, hingga ketika orangtuanya mengambil *gadget* dari anak tersebut anak berperilaku negatif yakni emosi yang tidak terkontrol contohnya anak menangis tidak diberikan *gadget*, hal ini terjadi karena orangtua memberikan *gadget* tidak konsisten dengan waktu dan durasinya hingga membuat mereka ketergantungan pada *gadget*.

Hasil Observasi tersebutlah membuat tujuan penelitian ini untuk mengetahui lebih dalam mengenai perilaku negatif anak usia 5-6 tahun yang bermain *gadget*. Berdasarkan paparan tersebut, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “Identifikasi Perilaku Negatif Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain *Gadget* di Desa Tanjung Dayang Selatan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu “Bagaimana Perilaku Negatif Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain *Gadget* di Desa Tanjung Dayang Selatan?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perilaku negatif anak usia 5-6 tahun yang bermain *Gadget* di Desa Tanjung Dayang Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini terdapat dua manfaat dari penelitian ini dilakukan, yaitu sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi serta memiliki manfaat untuk menambahkan pengetahuan dan wawasan mahasiswa sebagai calon seorang pendidik anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Anak Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi agar tidak berperilaku negatif saat bermain *gadget*
2. Bagi orangtua Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan dalam memperbaiki perilaku negatif anak yang bermain *gadget*.
3. Bagi Guru Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi untuk pengetahuan pemahaman mengenai penggunaan *gadget* pada anak
4. Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai Identifikasi Perilaku Negatif Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain *Gadget* Di Desa Tanjung Dayang Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Badruzaman, D. (2022). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Perumahan Mandalawangi Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis. *IZZAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 33–34. <https://izzan.stai-sabili.net/index.php/JM/article/view/6>
- Dan, P., Anak, P., & Gadget, M. G. (2021). *Problematika dan pendampingan anak yang mengalami gangguan gadget*. 8(1).
- Dzulfadhilah, F. (2023). Psikoedukasi Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Di Era Digital. *ECEJ: Early Childhood Education ...*, 01(01), 6–13. <https://journal.ininnawaparaedu.com/index.php/ecej/article/view/7>
- Erniwati, & Fitriani, W. (2020). Faktor-faktor penyebab orang tua melakukan kekerasan verbal pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–8.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 21–28.
- Jasmidalis, D. A. S., Purnamasari, O., & Zulhaini, L. (2023). Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.149>

- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30–40.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58-66. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3205>
- Koswanto, A. (2020). *Memahami Perilaku dan Kejiwaan Manusia*.
- Rahayu, N. S., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. 5(2), 202-210.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Rodiah, S., Ulfiah, U., & Arifin, B. S. (2022). Perilaku Individu dalam Organisasi Pendidikan. *Islamika*, 4(1), 108–118. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i1.1602>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Andayati, D. (2022). Edukasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Internet Yang Berlebihan Bagi Anak-Anak. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 69–77. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i1.670>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian kualitatif (eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)* (ALFABET). CV.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta).
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini(Konsep dan Teori)*. https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Anak_Usia_Dini/O0xWEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=dampak+gadget+pada+anak+usia+dini&printsec=frontcover
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2022). Peran Perilaku Guru dalam Menciptakan Disiplin Siswa. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*,

2(4), 1–7. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i4.467>

Wiwin A, R. S. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak PraSekolah : Literature Riview*. 9–25.

Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*,5(1), 1689-1695

Yustina, A., & Setyowati, S. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gaget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 10(1), 1–7.