

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA PERKEMBANGAN SOSIAL
ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI DESA KANDIS KECAMATAN
PAMPANGAN KABUPATEN OKI**

Oleh

Bira Tiara

Nim : 06141182025004

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2024**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK
USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI DESA KANDIS KECAMATAN PAMPANGAN
KABUPATEN OKI**

SKRIPSI

Oleh

Bira Tiara

NIM : 06141182025004

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

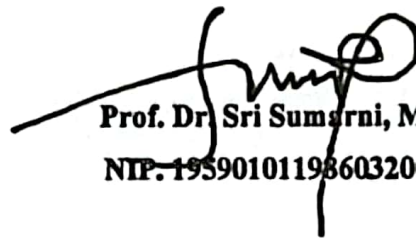
Mengesahkan

Koordinator Program Studi,

Pembimbing skripsi



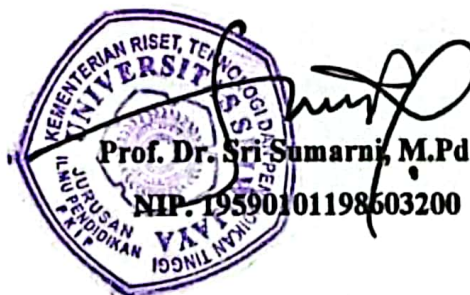
Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK
USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI DESA KANDIS KECAMATAN PAMPANGAN
KABUPATEN OKI**

SKRIPSI

Oleh

Bira Tiara

NIM : 06141182025004

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini :

Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 07 Maret 2024

1. Ketua : Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd



2. Penguji : Dra. Syafdaningsih, 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 : Bira Tiara

NIM : 06141182025004

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun di Desa Kandis Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI” 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.

Palembang, 07 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Bira Tiara

NIM 06141182025004

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Desa Kandis Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai pembimbing serta berterimakasih juga kepada ibu Rina Rahayu Siregar, S.Pd, M.PSi selaku validator atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Dr. Hartono, M.A, selaku Dekan FKIP Unsri, dan Ibu Prof. Dr. Sri Sunarni, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan serta tak lupa Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditunjukkan kepada anggota penguji ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd atas semua ilmu, nasehat dan saran untuk perbaiki skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 07 Maret 2024,



Bira Tiara

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillahirabbil ‘alamiin. Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata’ala, *berkat Rahmat dan Ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan, serta* Sholawat dan Salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Sawlallahu alaihi wassalam, *keluarga, dan sahabatnya*. Dengan segenap ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak Yamin yang selalu menjadi penyemangat dan penguat Bira sampai detik ini. Terimakasih untuk segalanya bak, terimakasih untuk selalu sabar dan selalu ada untuk Bira. Dan Untuk Mamak Sila wanita terhebat yang selalu Bira banggakan, terimakasih telah melahirkan, merawat, dan mendidik Bira dengan segala kasih sayang yang Maklimpahkan pada Bira. Mak dan bapak merupakan alasan terkuat Birau ntuk bertahan dan berjuang sampai detik ini.
2. Seluruh keluarga besarku yang telah *mensupport* Merta selama perkuliahan terutama kakaku Yesi, mendidikku juga dari kecil serta membantu dalam perkuliahanku tak lupa juga untuk adik Rahman makasih *support* dan dukugannya.
3. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd terimakasih banyak atas segala masukan serta bimbingan yang telah diberikan selama ini.
4. Terimakasih Dosen Penguji Skripsi saya ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd atas masukan dan sarannya.
5. Seluruh Dosen PG-PAUD Unsri, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dr. Prof. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Taruni Suningsih, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, Rina Rahayu Siregar, S.Pd., MPSi, Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd, Ibu Dara Zulaiha, M.Pd dan Bapak Akbari, M.Pd. Terimakasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada kami.
6. Staf karyawan FKIP, Terkhusus admin PG-PAUD ibu Tesi Faziah, S.T, yang telah membantu dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.
7. Terimakasih kepada orang tua anak anak usia (4-5) tahun dan kepala Desa Kandis Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI yang sudah membantu dalam urusan skripsi ini.
8. Sahabat karib dilingkunganku Mirna, Yora, Adel, NesidanJerl terimakasih atas do’a yang selalu di panjatkan, terimakasih untuk selalu ada dari dulu hingga sekarang, terimakasih telah menjadi penghibur disaat aku merasa lelah untuk berjuang, dan selalu membuat moodku berarti.

9. Sahabat Karib Sekolahku SMA-SMP (Widodo, Yasmin, Ragil, Rio, dan Ana) telah membantuku dalam perkuliahan ini menemani saya menemui dosen, dan di hari libur kuliah baik nongkrong bareng dan lainnya
10. Patner kuliner,teman berantem tim pejuang S.Pd (Nurul Dan Devina) mereka telah menemaniku selama 4 tahun ini sampai bertemu lagi guys see you on top!!!
11. Keluarga besar Anggota organisai UKM TEATER GABI 91 yang menghibur baik suka dan duka terutama angkatan 25 kepada Fenisa, Nanda, Krisin, Tria, Tiara, Cici, Cece, Sefty, Iky, Iren, Lala, Aurora, Elga, dan Rahma. serta Alumni gabi yang baik hati dan bimbinganya dan ALB serta adik-adikaku 26 yang lucu-lucu terimakasih kepada kalian semua telah menemaniku selama perkuliahan ini
12. Terimakasih banyak semua teman-teman PG-PAUD Unsri Angkatan 2020 baik Indralaya dan Palembang,serta seluruh keluarga besar HMPAUD UNSRI.

MOTTO

“Kejar Keinginan Yang Sudah Kamu Bayangkan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Masalah.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat penggunaan <i>Gadget</i> pada anak usia dini.....	6
2.1.1 Definisi <i>Gadget</i>	6
2.1.2 Definisi anak usia dini.....	6
2.1.3 Fungsi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini.....	7
2.1.4 Batasan Waktu Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini.....	6
2.1.5 Definisi Perkembangan sosial.....	8
2.1.6.....	K
arakteristik Perkembangan Sosial Usia 4-5 Tahun.....	11
2.1.7 Jenis - Jenis Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.....	12
2.2 Dampak Bermain <i>Gadget</i> pada anak usia dini.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Jenis dan Sifat Penelitian.....	18
3.2 Tempat dan waktu penelitian.....	18
3.3 Subjek penelitian.....	18

3.4 Jenis dan sumber data.....	19
3.4.1. Data Primer.....	19
3.4.2. Data Sekunder.....	19
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.5.1 Wawancara.....	20
3.5.2 Observasi.....	22
3.5.3 Dokumentasi.....	23
3.6 Teknik Analisis Data.....	23
3.7 Validasi Data (Valid Data).....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	27
4.1.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	27
4.2 Hasil Penelitian.....	28
4.2.1 Dampak Bermain Gadget Pada Anak Usia (4-5) Tahun.....	29
4.3 Pembahasan.....	41
4.3.1. Dampak Bermain Gadget Pada Anak Usia (4-5).....	43
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 IA Senang dikasih <i>Gadget</i>	30
Gambar 2 IA Sedang bermain <i>Gadget</i>	30
Gambar 3 IA Menirukan Gerakan.....	31
Gambar 4 IA Menangis Saat <i>Gadget</i> Diambil.....	31
Gambar 5 IA Sedang Bermain Sama Adiknya.....	32
Gambar 6 IA Bermain <i>Gadget</i> Ditemani Ibu I.....	33
Gambar 7 DE Sedang Memainkan <i>Gadget</i>	34
Gambar 8 DE Mumukul Ibunya Saat <i>Gadget</i> Diambil.....	35
Gambar 9 DE Pulang Dari Warung Bersama Ibunya M.....	36
Gambar 10 DE Sedang Menikmati Makanan Dari Warung.....	36
Gambar 11 DE Berbagi Makanan Dan Bermain Bersama.....	37
Gambar 12 AA Menirukan Perkataan Ibunya M Dalam Berhitung.....	38
Gambar 13 AA Pulang Dari Warung Bersama Ibunya M.....	38
Gambar 14 AA Sedang Menikmati Makanan Dari Warung.....	39

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Triangulasi Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan sosial Anak Usia 4-5 tahun.....40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	57
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Narasumber 1.....	65
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Narasumber 2.....	67
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Narasumber 3.....	69
Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara Subjek Penelitian.....	71
Lampiran 6 Catatan Lapangan Narasumber 2 IA.....	73
Lampiran 7 Catatan Lapangan Narasumber 2 DE.....	74
Lampiran 8 Catatan Lapangan Narasumber 3 AA.....	75
Lampiran 9 Surat Pelaksanaan Penelitian di Desa Kandis.....	76
Lampiran 10 Surat Usul Judul.....	77
Lampiran 11 Surat Persetujuan Seminar Proposal.....	78
Lampiran 12 SK Pembimbing.....	79
Lampiran 13 SK Penelitian.....	81
Lampiran 14 Lembar Validasi.....	82
Lampiran 15 Kartu Bimbingan.....	83
Lampiran 16 Lembar Validasi.....	85
Lampiran 17 Bebas Pustaka Unsri.....	90
Lampiran 18 Lembar Bebas Pustaka FKIP.....	91
Lampiran 19 Bukti Uploade Jurnal.....	92
Lampiran 20 Pengecekan Similarity.....	93
Lampiran 21 Pernyataan Pengecekan Plagiat.....	97

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA PERKEMBANGAN SOSIAL
ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI DESA KANDIS KECAMATAN
PAMPANGAN KABUPATEN OKI**

Oleh: Bira Tiara

Nim: 06141182025004

Pembimbing: Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain gadget pada perkembangan sosial anak usia (4-5) tahun dengan keluarga dan teman sebaya di desa Kandis Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu Tiga Orang tua yang memiliki anak berusia (4-5) tahun. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. bermain gadget merupakan aktivitas yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan. *Gadget* di disain secara canggih, menarik dan pintar sehingga bermain *gadget* menjadi kegiatan bermain yang sangat menyenangkan bagi anak pada saat ini. Bermain *gadget* berdampak positif jika dimanfaatkan dengan baik dan juga berdampak negatif jika tidak dimanfaatkan dengan baik. Hasil penelitian menyatakan bahwa bermain gadget memberikan dampak pada perkembangan sosial anak usia (4-5) tahun dengan keluarga yaitu anak memiliki sikap tidak peduli dengan keluarga dan memiliki perilaku kekerasan fisik seperti menampar, menendang mencubit, kemampuan anak dalam bekerja sama dikatakan baik dengan pendidikan dari orang tua pada anak. Kemudian dampak negatif bermain gadget pada ialah anak menjadi tidak peduli kepada temannya.

Kata kunci : *Bermain gadget, Perkembangan sosial, Anak usia 4-5 tahun, Desa Kandis Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI.*

**THE IMPACT OF GADGET USE ON THE SOCIAL
DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN 4-5 YEARS OLD IN
KANDIS VILLAGE, PAMPANGAN DISTRICT, OKI DISTRICT**

By: Bira Tiara

Number: 06141182025004

Supervisor: Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

EARLY CHILDHOOD EDUCATION TEACHER

EDUCATION STUDY PROGRAM

ABSTRACT

This research aims to determine the impact of playing with gadgets on the social development of children aged (4-5) years with their families and peers in Kandis village, Pampangan District, OKI Regency. This type of research is descriptive qualitative. The subjects of this research were three parents who had children aged (4-5) years. Data collection techniques include interviews, observation and documentation. Playing with gadgets is an activity that does not involve too much physical activity with the aim of getting pleasure. Gadgets are designed in a sophisticated, attractive and smart way so that playing with gadgets is a very fun play activity for children today. Playing with gadgets has a positive impact if used well and also a negative impact if not used well. The results of the research state that playing with gadgets has an impact on the social development of children aged (4-5) years and their families, namely that children have an attitude of not caring about their family and have physical violent behavior such as slapping, kicking, pinching, the child's ability to work together is said to be good with education from parents to children. Then the negative impact of playing gadgets on the social development of children aged (4-5) years with their peers is that children have an attitude of not caring about friend.

Keywords: Playing with gadgets, social development, children aged 4-5 years, Kandis Village, Pampangan District, OKI Regency.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya pendidikan merupakan ladang atau perbincangan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuannya dan bergerak maju. Siswa yang mempunyai tingkat perkembangan yang sangat cepat, dini dan signifikan adalah anak kecil. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah sekolah yang menawarkan bantuan dan pengasuhan bagi anak-anak usia 0-6 tahun. Remaja adalah kumpulan anak-anak yang sedang menghadapi perkembangan dan kemajuan baru, dalam situasi ini terdapat kemajuan dan peningkatan dalam bidang mesin (koordinasi mesin halus dan kasar), informasi (kekuatan berpikir, pikiran kreatif, kemampuan memahami manusia) di tingkat mendalam dan informasi tentang dunia orang lain), sosial secara dekat dan pribadi. pola pikir dan perilaku yang parah (Ardiawan, 2020).

Menurut Mayar yang dikutip (Munisa, 2020), peningkatan sosial anak merupakan suatu proses kolaborasi yang dilakukan remaja dalam berkomunikasi dengan keadaan umum, baik dengan keluarga. Kemajuan sosial tidak bisa lepas dari peran keluarga, karena keluarga merupakan wadah utama bagi generasi muda untuk bergaul. Hubungan yang melandasi remaja dalam mencapai kemampuan intuitif esensialnya bersama keluarga adalah keluarga. Apabila di rumah anak kurang banyak membicarakan berbagai hal dengan keluarga, hal ini akan mempengaruhi kemampuan anak untuk bekerja sama di luar.

Seperti yang dikemukakan oleh Walgito (2021), kerjasama sosial adalah hubungan antara individu dengan perkumpulan, perkumpulan dan perkumpulan, individu dengan seseorang yang terjalin di antara keduanya, yang saling berdampak, saling mengubah, dari orang lain bisa berubah, belajar dan seharusnya, perbaikan sosial merupakan salah satu bagian dari kemajuan yang harus dimiliki oleh generasi yang lebih muda dalam menyampaikannya dalam lingkungan sosial. Dengan asumsi lingkungan sosial selama ini baik.

Di era milenial sekarang ini, media yang digunakan masyarakat untuk menjalin kerjasama, khususnya untuk berinteraksi atau menyampaikan data sangatlah sederhana, hanya dengan menggunakan sebuah gadget seseorang dapat berkomunikasi satu sama lain. Seperti yang dikemukakan oleh Diana (2022), perangkat merupakan instrumen penduga yang menurun memiliki banyak tujuan yang diperoleh darinya. Sebenarnya, gadget ditujukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, sekolah, kuliah atau kantor. Namun demikian, penggunaan alat-alat tersebut seringkali disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu, misalnya para orang tua yang berhasil memberikan fasilitas alat-alat sebagai media untuk mengajar anak-anaknya yang masih kecil.

Kehadiran *gadget* yang berkembang pesat dewasa ini mampu mengubah eksistensi manusia. Mengingat perubahan-perubahan dalam masyarakat, misalnya perubahan sifat-sifat bersahabat, praktek-praktek yang diterima, contoh-contoh cara berperilaku yang hierarkis, pembangunan landasan-landasan sosial, kegiatan-kegiatan sosial, lapisan dalam bidang publik, kekuasaan dan otoritas, kolaborasi sosial, dan lain-lain.

Saat ini tidak ada satu perangkat pun yang sangat populer di kalangan semua kalangan, mulai dari orang tua, orang dewasa, remaja bahkan anak-anak. Hal ini dikarenakan perangkat-perangkat yang ada saat ini telah berkembang terlebih lagi, melalui proses menghidupkan kembali sehingga menjadi sesuatu yang dimaksudkan untuk terlihat menarik dan indah, selain perangkat-perangkat yang ada saat ini juga dilengkapi dengan berbagai aplikasi dan fitur yang menarik. berubah, intuitif, mudah beradaptasi sehingga meningkatkan kekuatannya. Daya tarik game semacam itu saat ini telah berpindah secara signifikan, dari game bertema pengalaman hingga model. Lalu, pada titik itu, pengenalan setiap aplikasi (game) dengan ragam dan karakter yang beragam sebenarnya tidak diharapkan dengan asumsi bermain dengan gawai sangat digemari oleh anak kecil. Pada masa sebelum inovasi berkembang pesat, anak-anak kecil menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman, keluarga, atau di lingkungan umum dan hal ini berdampak

baik pada pergaulan anak-anak, misalnya anak-anak akan terbiasa berhubungan, bersosialisasi, dan menjalin pergaulan yang baik dengan masyarakat. iklim. Daripada anak kecil masa kini, kebanyakan dari mereka lebih suka menghabiskan energi dengan perangkat utama mereka.

Ketergantungan anak terhadap bermain *gadget* kontrasepsi dapat berdampak buruk terhadap nasib mereka. Dampak positif dari bermain alat adalah meningkatkan ketrampilan, inovasi, pengetahuan dan daya kreatif anak, misalnya terdapat aplikasi dan highlight yang mempunyai konten latihan mengarsir, membaca dan mengarang. Dampak positif dari bermain alat adalah meningkatkan ketrampilan, inovasi, pengetahuan dan daya kreatif anak, misalnya terdapat aplikasi dan highlight yang mempunyai konten latihan mengarsir, membaca dan mengarang. Selain itu, bermain alat musik juga dapat berdampak buruk bagi perkembangan anak yang sangat menarik bagi remaja, dengan berbagai aplikasi dan elemen yang mudah untuk dibuka dan bagi remaja putra untuk berolahraga dan bergerak. Kenikmatan bermain bersama teman seumuran atau bersama keluarga tentunya akan berdampak pada proses tumbuh kembang anak-anak (Munisa, 2020).

Jika dilihat dari awal penelitian pada tanggal 30 September 2023 terhadap seorang anak berinisial IA (4 tahun) sekitar waktu itu IA sedang bermain *gadget*, maka dapat dilihat bahwa dalam kesehariannya IA sering bermain gawai selama lebih dari satu tahun. 1 jam secara konsisten. Kemudian, berdasarkan kontak yang dilakukan oleh ahli spesialis dengan ibu (ibu A), diperoleh data bahwa Gadget telah mengenal IA sejak kecil. hingga saat ini, hal ini disebabkan karena kegemaran orang tua bermain dengan *gadget* dan kebiasaan orang tua tersebut. jadwal kerja yang sibuk sehingga para penjaga memberinya perangkat sehingga dia bisa bermain dengan *gadget*. Anak-anak tidak menangis ketika ditinggalkan. Jadi dampak yang terjadi pada IA adalah IA kebanyakan bermain-main dengan *gadget*. Ciri utamanya adalah bermain-main dengan gadget kontrasepsinya tanpa fokus pada lingkungan keluarga di sekitarnya. Sehingga A membutuhkan kerjasama dengan keluarganya dan iklim tempat tinggalnya. sehingga memerlukan peran serta keluarga dan

lingkungan tempat tinggalnya. Mengingat akibat dari eksplorasi masa lalu yang dimotori oleh Abdulatif dan Lestari, (2021) mengatakan bahwa dampak dari ketergantungan *gadget* adalah anak menjadi lupa terhadap unsur lingkungannya, anak lebih memilih untuk tidak menjawab atau berusaha melawan jika dipanggil oleh orang tuanya. Dampak lain dari anak yang mudah terpengaruh *gadget* adalah anak akan menjadi gegabah dan lain-lain. Memperhatikan gambaran mendasar di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkoordinasikan penelitian yang membahas hal tersebut. Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Kandis Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Diharapkan pemeriksaan ini dapat mengetahui dan memutuskan dampak penggunaan *gadget* terhadap kemajuan sosial remaja berusia 4-5 tahun serta dapat memberikan pembelajaran dan pemahaman kepada orang tua mengenai dampak penggunaan alat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apa saja dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia (4-5) tahun di Desa Kandis Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia (4-5) tahun di Desa Kandis Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari pemeriksaan ini adalah dapat memperluas informasi para spesialis tentang dampak penggunaan kontrasepsi terhadap peningkatan sosial dan kesejahteraan remaja.

a. Secara teoritis

Pemeriksaan ini diyakini akan memberikan garis besar tentang bagaimana pedoman penggunaan gadget berdampak pada perubahan dalam kolaborasi sosial dan mendalamkaum muda.

b. Secara praktis

- 1) Bagi penulis dapat menambah pengetahuan tentang cara mengendalikan anak agar tidak kecanduan bermain gadget dan mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.
- 2) Bagi orang tua dan guru diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orang tua dan guru mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.
- 3) Bagi pihak lain dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu permasalahan baik bagi peneliti maupun instansi yang membutuhkan hasil penelitian mengenai tema tersebut

Daftar Pustaka

- Agustin, R. N., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2021). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di tk se-kecamatan bangkinang kota kabupaten kampar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 4(1), 31-39. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1667>
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*,(2),2547-2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Andrian, D., & Watini, S. (2022). Implementasi TV Sekolah Berbasis Literasi Digitaldi TK Tunarungu Sushrusa Denpasar Barat. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1181- 1186. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i5.543>
- Agustinigrum, M. D. B., Sayekti, S., Hardiyanti, D., & Kumala, D. A. (2021). Tari NawungSekar : Kemampuan Sosial Anak Digital Natives di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1943–1950 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1004>
- CINDY, A. P. S., Faridah, F., Yoga, K., & Nur, C. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi*, 6(6), 6559-6568. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.194>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>

- Lanca, C., & Saw, S. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Pphtalmic and Physiological Optics*, 40(216– 229). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/opo.12657>
- Mardiana, M., Rahmah, M. N., & Saputra, D. (2023). Komunikasi Efektif Orangtua dan Guru dalam Mengatasi Perilaku Menyimpang Akibat Penggunaan Gadget pada Siswa MTsS Diniyah Barabai. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(4), 2503-2516. <http://dx.doi.org/10.35931/aq.v17i4.2320>
- Midayana, Darmawawi, E., & Andriani, D. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang). *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 78. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>
- Nikmah, K., & Pasaribu, M. S. (2023). Upaya Orang Tua Dalam Pembinaan Akhlak Pada Anak Pecandu Gadget Di Desa Laut Dendang: Kemampuan, Membaca Al-Qur'an, Tajwid. <https://jurnal.staini.ac.id/index.php/riyadhah/article/view/115>
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa. *El Midad*, 11(2), 169-192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Prayuda, RA, Munir, Z., & Siam, WN (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8 (1), 40-48. <https://doi.org/10.33650/jkp.v8i1.1020>

- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapan Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.33650/jkp.v8i1.1020>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kudu. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 15–28. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Saputra, E. (2023). Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 3(2), 223-239. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Sintiesa, G. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Smk Al-Huda Kota Kediri (*Doctoral dissertation, IAIN Kediri*). <https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/3005>
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Suparman, S., & S, P. (2020). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap anak di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Maspul* , 2 (2), 40-50. Diambil dari <https://ummaspul.e-journal.id/pengabdian/article/view/792>

- Susanti, I. L. M. A. (2023). Model Terbaik Si Pro: Manajemen Pembelajaran Kursus Bahasa Inggris pada Lembaga Pendidikan B'Wikan Singaraja. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), hal 18. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.60149>
- Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683–696. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>
- Tifani, A. Z., & Nurhanifah, N. (2023). Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 125-135. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.169>
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadgetoleh Anak Usia Dini ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua di Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112-120. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.25179>
- Yusnita, V., Harmi, H., & Ifnaldi, I. (2023). *Peran Konseling Multikultural dalam meningkatkan interaksi sosial antar siswa di SMA Negeri 1 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, IAIN CURUP) hal 11.
- Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80. <https://doi.org/10.24853/yby.3.1.67-80>
- Zahroh, F., & Rahmawati, N. (2024). Analisis Sistem Pengolahan Data Berbasis Web pada Badan Pusat Statistik Kabupaten X. *Manufaktur: Publikasi Sub Rumpun Ilmu Tekniknkan Industri*, hal 19. <https://doi.org/10.61132/manufaktur.v2i1.119>

Zulminiati, Z., Salamah, U., & Roza, D. (2023). Preliminary Research Media Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, hal 8.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.318>