

**DAMPAK BERMAIN GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL
ANAK USIA (4-5) TAHUN DI DESA TALANG SELEMAN
KABUPATEN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh:

Santika Maharani

(06141181823008)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**DAMPAK BERMAIN GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL
ANAK USIA (4-5) TAHUN DI DESA TALANG SELEMAN
KABUPATEN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Santika Maharani

(06141181823008)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Prodi Pg-Paud,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP 195908151986092001

Pembimbing Skripsi



Prof. Dr. Sri Sumarni M.Pd

NIP 195901011986032001



**DAMPAK BERMAIN GADGET PADA INTERAKSI
SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA DESA
TALANG SELEMAN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh :

Santika Maharani

NIM. 06141181823008

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 15 Maret 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd
2. Anggota : Dra. Hasmalena, M. Pd

**Palembang, 16 Maret 2022
Mengetahui
Koordinator Prodi PG-PAUD**



**Dra. Syafdaningsih, M. Pd.
NIP 195908151986092001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Santika Maharani

NIM : 06141181823008

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Dampak Bermain Gadget Pada interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun di Desa Desa Talang Seleman Kabupaten Ogan Ilir” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau 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 di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 17 Maret 2022

Yang membuat pernyataan



Santika Maharani

NIM. 06141381823048

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, shalawat beserta salam senantiasa tercurah bagi kekasih hati, Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil membina umatnya menuju jalan yang diridhai oleh Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Talang Seleman Kabupaten Ogan Ilir" 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.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A, Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada semua dosen PG-PAUD FKIP Unsri, yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada, Kepala Desa Talang Seleman beserta staf, serta teman-teman seperjuangan HMPAUD 2018 serta semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penulis mengikuti pendidikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan matematika dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 17 Maret 2022

Penulis,



Santika Maharani
NIM.06141181823008

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wata'ala berkat rahmat dan ridho-nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik serta dimudahkan dalam menyelesaikannya. Sholawat dan salam kita limpahkan kepada nabi Muhammad shallahu 'alaihi wa sallam, sahabat dan keluarganya hingga akhir zaman. Dengan ketulusan hari, penulis izin menyampaikan kata persembahan untuk skripsi ini kepada:

1. Kepada orang tua (Mas'adi (Alm) & Yulaili) Tercinta Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini yang selalu memberikanku motivasi dan semangat, segala dukungan selalu memberikan kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik, dapat kubalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan
2. Teruntuk kakakku M.Istiqlal dan M.Maulana
3. Teruntuk teman-teman terbaikku (mbk wahyu pratiwi, merta nanda putri, feren hania, jenny lestari, erin ismawati, ikhtiara tunnuri dan dita silpiah) yang telah berjuang bersamaku dari titik 0 dalam mencari ilmu untuk mendapatkan gelar sarjana.
4. Teruntuk diriku, Terima kasih sudah kuat, sabar serta bertahan dengan perjuangan dan kerasnya kehidupan untuk menjadi pribadi yang terus berusaha lebih baik.
5. Dosen Pembimbingku, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd Terima kasih untuk bantuan, bimbingan, dan sarannya, tanpa bantuan ibu skripsi ini tak akan berhasil, sekali lagi terima kasih bu.
6. Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi PG-PAUD dan Dosen Penguji terima kasih atas saran dan masukannya dalam perbaikan skripsi ini.
7. Dosen pengajar FKIP UNSRI, Khususnya dosen PG-PAUD, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, ibu Febriyanti Utami, M.Pd, dan Ibu Taruni, M.Pd.

8. Teman teman seperjuangan PG-PAUD 2018 yang telah memberikan warna selama 4 tahun mencari ilmu di Universitas Sriwijaya terima kasih atas kebersamaanya, semoga kita semua menjadi orang orang yang sukses dan semoga tali silaturahmi tetap terjalin dan ilmu yang kita dapatkan selama ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ٦

Artinya: *“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”*
(Q.S. Al-Insyirah: Ayat 6)

DAFTAR ISI

Halaman Muka	i
Halaman Pengesahan Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan Penguji.....	iii
Pernyataan	iv
Prakata	v
Halaman Persembahan.....	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Bagan	xi
Daftar Gambar	xii
Abstrak.....	xiii
Abstrac	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Hakikat Bermain Gadget.....	6
2.1.1. Definisi Bermain Gadget	6
2.1.2. Durasi Bermain Gadget Pada Anak Usia (4-5) Tahun.....	8
2.2. Hakikat Interaksi Social Anak Usia (4-5) Tahun.....	9
2.2.1. Definisi Interaksi Sosial.....	9
2.2.2. Karakteristik Interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun.....	10
2.2.3. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial.....	11
2.2.4. Bermain Gadget Dan Interaksi Social Anak Usia (4-5) Tahun.....	14
2.3. Dampak Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini	16
2.4 Anak Usia Dini.....	19

2.5. Penelitian Relevan.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2. Subjek Penelitian.....	24
3.3. Jenis Dan Sumber Data	25
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5. Teknik Analisis Data.....	29
3.6. Validasi Data.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Deskripsi Lokasi penelitian.....	31
4.1.1. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	31
4.2. Hasil Penelitian	33
4.2.1. Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun	34
4.2.1.2. Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun Terhadap Keluarga.....	34
4.2.1.2 Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun Terhadap Teman.....	42
4.3 Pembahasan	51
4.3.1 Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun Terhadap Keluarga	52
4.3.2 Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun Terhadap Teman.....	54
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
Daftar Pustaka.....	61
Lampiran.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Jurnal Relevan22

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Triangulasi Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun Terhadap Keluarga.....	49
Bagan 4.2 Triangulasi Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun Terhadap Teman.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. AAW Sedang Bermain <i>Gadget</i>	35
Gambar 2. AAW Membrontak Ketika Ibu AJ Mengambil <i>Gadget</i>	35
Gambar 3. Ibu AJ Memanggil T.....	36
Gambar 4 AAW Melakukan Kekerasan Fisik Kepada Ibu AJ.....	37
Gambar 5 Gambar 4 AAW Melakukan Kekerasan Fisik Kepada Ibu AJ.....	38
Gambar 6 T Menampar Ibu AJ.....	38
Gambar 7 AAW Dan Ibu UJ Berbelanja Ke Warung.....	39
Gambar 8 T Merapikan Mainan.....	40
Gambar 9 AAN Mengajak AAW Bermain.....	41
Gambar 10 F Mengajak T Bermain Boneka.....	42
Gambar 11 AAW Dan AAN Bermain Bersama.....	43
Gambar 12 AAW Tidak Mau Meminjamkan Mainan Kepada AAN.....	44
Gambar 13 F Dan T Bermain Bersama.....	45
Gambar 14 T Tidak Mau Meminjamkan Mainan Kepada F.....	46
Gambar 15 AAW Melakukan Kekerasan Fisik Kepada AAN.....	46
Gambar 16 F dan T bermain Bersama.....	47
Gambar 17 T Mendorong F.....	48
Gambar 18 T tidak mau meminjamkan mainan kepada F.....	48

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain gadget pada interaksi sosial anak usia (4-5) tahun dengan keluarga dan teman sebaya di desa talang selemman kabupaten ogan ilir. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu dua orang anak yang berusia (4-5) tahun, Dua Orang tua yang memiliki anak berusia (4-5) tahun dan dua teman sebaya. 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 interaksi 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 interaksi sosial anak usia (4-5) tahun dengan teman sebaya yaitu anak memiliki sikap tidak peduli dengan teman, menurunnya kemampuan anak dalam bersosialisai dan memiliki perilaku kekerasan fisik seperti menampar, menendang mencubit.

Kata kunci : *Bermain gadget, Interaksi sosial, Anak usia 4-5 tahun, Desa Talang Selemman Kabupaten Ogan Ilir.*

ABSTRAC

This study aims to determine the impact of playing gadgets on the social interaction of children aged (4-5) years with family and peers in Talang Seleman Village, Ogan Ilir Regency. This type of research is descriptive qualitative. The subjects of this study were two children (4-5) years old, two parents who had children (4-5) years old and two peers. Data collection techniques in the form of interviews, observation and documentation. Playing gadgets is an activity that does not involve too much physical activity with the aim of obtaining pleasure. Gadgets are designed in a sophisticated, attractive and smart way so that playing gadgets is a very fun play activity for children at this time. Playing gadgets has a positive impact if it is used properly and also has a negative impact if it is not used properly. The results of the study stated that playing gadgets had an impact on the social interaction of children aged (4-5) years with their families, namely children who did not care about their families and had physical violence behaviors such as slapping, kicking, pinching. The ability of children to work together is said to be good with the education of parents in children. Then the negative impact of playing gadgets on the social interactions of children aged (4-5) years with peers, namely children have an attitude of not caring about friends, decreased children's ability to socialize and have physical violence behavior such as slapping, kicking, pinching.

Keywords: *Playing gadgets, Social interaction, Children aged 4-5 years, Talang Seleman Village Ogan Ilir Regency.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya pendidikan merupakan tempat atau wadah bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dan perkembangannya. Peserta didik yang mempunyai tingkat pencapaian perkembangan yang sangat pesat dan paling awal serta mendasar adalah anak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah Pendidikan yang memberikan pelayanan serta pengasuhan kepada anak yang berusia 0-6 tahun. Menurut Islamiah, dkk (2019) anak usia dini adalah seorang individu yang sedang menjalankan proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental dalam kehidupannya atau yang disebut usia keemasan (*golden age*). Pada usia dini ini anak memiliki beberapa aspek perkembangan yang harus dimiliki dan dikembangkan pada diri anak salah satunya aspek perkembangan sosial.

Menurut Mayar yang dikutip oleh (Munisa, 2020) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak adalah proses interaksi yang dilakukan oleh anak usia dini dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar baik dengan keluarga, teman maupun masyarakat yang sesuai dengan harapan bangsa dan negara. Perkembangan sosial tidak terlepas dari peran keluarga, karena keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak dalam bersosialisasi. Relasi awal anak dalam tercapainya pondasi kompetensi sosial dengan teman sebaya adalah keluarga jika dirumah anak kurang berinteraksi dengan keluarga maka akan mempengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi di luar. Menurut Muhith (2018) berpendapat interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, individu dengan individu yang terjalin di antara mereka, adanya saling mempengaruhi, mengubah satu sama lain dari individu yang lainlah individu tersebut dapat berubah, belajar dan sebaliknya.

Oleh karena itu Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dimiliki anak dalam berinteraksi di lingkungan sosial. Jika interaksi sosial sejak usia dini sudah baik maka untuk kedepannya akan lebih baik juga.

Pada zaman melenial sekarang ini, media yang digunakan seseorang untuk berinteraksi sosial, khususnya melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi tidak lah sulit, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu sama lainnya. Menurut Sunita et.al (2018) mengatakan bahwa *gadget* merupakan salah satu alat elektronik yang mengalami pembaharuan dari waktu ke waktu sehingga dapat membuat hidup manusia lebih praktis. *Gadget* memiliki berbagai jenis yaitu HP, komputer atau laptop, tablet PC, dan telepon seluler atau smartphone. Keberadaan gadget yang berkembang sangat pesat saat ini dapat membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Terutama perubahan pada masyarakat misalnya perubahan nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, tindakan sosial, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya.

Tidak lah salah *gadget* pada masa kini sangat disukai oleh semua kalangan, dimulai dari usia lansia, dewasa, remaja bahkan anak-anak. Hal ini disebabkan karena *gadget* pada masa kini telah berevolusi dan mengalami pembaharuan dari waktu ke waktu sehingga menjadi sebuah barang yang didesain menarik dan pintar, selain itu pula *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi dan fitur yang bervariasi, interaktif, fleksibel sehingga menambah daya tarik seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertema petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna dan karakter tidak heran jika bermain *gadget* sangat disenangi oleh anak usia dini. Pada zaman sebelum teknologi berkembang sangat pesat anak usia dini menghabiskan waktu bermain dengan teman-temannya, keluarga, atau di lingkungan sekitar dan berdampak baik terhadap interaksi sosial anak misalnya anak akan terbiasa berinteraksi, berkomunikasi serta menjalin hubungan baik dengan sekitarnya. Berbeda

dengan anak usia dini zaman sekarang kebanyakan dari mereka senang menghabiskan waktu dengan bermain gadget.

Kebiasaan anak usia dini bermain gadget dapat berdampak positif maupun negatif pada perkembangan mereka. Adapun dampak positif dari bermain gadget yaitu mengasah kemampuan, kreativitas kecerdasan dan daya berimajinasi anak misalnya adanya aplikasi dan fitur yang berkonten kegiatan mewarnai, membaca, dan menulis. Tidak hanya itu bermain gadget juga dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan anak yang cukup berpengaruh pada anak, dengan berbagai macam aplikasi dan fitur yang mudah di bukak dan diakses oleh anak menjadikan anak males untuk beraktivitas maupun bergerak. Anak akan lebih menyukai duduk dan memainkan gadget dan menikmati apa yang ia mainkan di dalam gadget. Secara perlahan-lahan anak-anak akan melupakan kesenangan bermain bersama teman-teman seusia-nya ataupun juga dengan keluarga tentu saja hal ini akan mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan anak salah satunya interaksi sosial. (Munisa, 2020).

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 15 september 2021 kepada seorang anak yang berinisial A (usia 4,5 tahun) pada saat itu A sedang bermain *gadget* disaksikan bahwa dalam kesahariannya A sering bermain *gadget* dengan durasi lebih dari 1 jam dalam sehari. Kemudian berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap ibu U (ibu dari A) diperoleh informasi bahwa *gedget* sudah dikenal A sejak masih bayi sampai sekarang yang disebabkan karena kebiasaan orang tua bermain *gadget* di dekatnya serta kesibukan orang tua dalam bekerja sehingga orang tua memberikan *gadget* supaya anak tidak menangis ketika ditinggal. Sehingga dampak yang terjadi pada A adalah menjadikan A kecendrungan dalam bermain *gadget*. A hanya fokus dengan bermain *gadget*nya tanpa memperdulikan lingkungan keluarga di sekitarnya, sehingga kurang adanya interaksi A dengan keluarga maupun dalam lingkungan tempat tinggalnya.

Didukung dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Abdulatif & Lestari, (2021) mengatakan bahwa dampak kecanduan bermain

gadget yaitu anak akan acuh tak acuh dengan lingkungan sekitarnya anak tidak akan merespon bahkan membantah ketika dipanggil orang tuanya. Dampak lain dari anak yang kecanduan *gadget* yaitu anak akan lalai dengan tugasnya dalam belajar, anak akan lebih suka bermain dengan *gadgetnya* dibandingkan bermain di luar bersama teman seumurnya. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Pebriana, (2017) mengatakan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *gedget* secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosisa pada anak usia dini..

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang membahas tentang Dampak Bermain Gadget Pada interaksi Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Talang Seleman Kabupaten Ogan Ilir. Harapannya penelitian ini dapat menemukan dan mengetahui dampak bermain gadget pada interaksi sosial anak usia 4-5 tahun dan dapat memberikan pembelajaran dan pemahaman kepada orang tua tentang dampak bermain gadget pada interaksi sosial anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan penelitian dari latar belakang di atas, adalah “Bagaimana Dampak Bermain Gadget Pada interaksi Sosial Anak Usia (4-5) Tahun di Desa Talang Seleman Kabupaten Ogan Ilir yang berfokus pada beberapa bentuk interaksi sosial sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak bermain gadget pada interaksi sosial anak usia (4-5) tahun dengan keluarga di Desa Talang Seleman Kabupaten Ogan Ilir ?
2. Bagaimana dampak bermain gadget pada interaksi sosial anak usia (4-5) tahun dengan teman sebaya di Desa Talang Seleman Kabupaten Ogan Ilir?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui dampak bermain gadget pada interaksi sosial anak usia (4-5) tahun dengan keluarga di Desa Talang Seleman Kabupaten Ogan Ilir
2. Mengetahui dampak bermain gadget pada interaksi sosial anak usia (4-5) tahun dengan teman sebaya di Desa Talang Seleman Kabupaten Ogan Ilir

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Secara teoritis

Dapat menambah wawasan bagi orang tua lingkungan masyarakat tentang Dampak Bermain Gadget Pada interaksi Sosial Anak Usia 4-5 Tahun.

1.4.2. Secara praktis

- 1.4.2.1. Dapat memberikan saran kepada masyarakat khususnya orang tua maupun calon orang tua di Desa Talang Seleman Ogan Ilir tentang Dampak Bermain Gadget Pada interaksi Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Talang Seleman Kabupaten Ogan Ilir.
- 1.4.2.2. Berguna untuk menambah wawasan dan pengalaman penulis di masyarakat.
- 1.4.2.3. Tujuan untuk sebagai persyaratan bagi penulis dalam menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinigrum, M. D. B., Sayekti, S., Hardiyanti, D., & Kumala, D. A. (2021). Tari Nawung Sekar : 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>
- Aqobah, J, Q., dkk. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Elektronik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 5, 134–132.
- Awailuddin, Akbar, Z., Christy, Afriani, Heng, H., Inovesti, S., Nursanti, A., Nisa, H., Aidina, W., Sahrani, R., Kinanthi, R., Mahensa, R., Bastian, S., Febriani, Z., Khairani, M., Mawarpury, W., Silawaty, I., Viridanda, Y., Rizkyanti, A., ... Maryam, S. (2020). Tinjauan Pandemi Covid-19 dalam Psikologi Perkembangan. Aceh : Syiah Kuala University Press.
- Diani, R., Irwandani, I., Al-Hijrah, A.-H., Yetri, Y., Fujiani, D., Hartati, N. S., & Umam, R.(2019). Physics Learning through Active Learning Based Interactive Conceptual Instructions (ALBICI) to Improve Critical Thinking Ability. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 5(1), 48.
- Khadijah, & Armanila, (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publisihing..
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>
- Ginanjari, D., & Saleh, A. (2020). Pengaruh Intensitas Menonton Film Animasi “ Adit Sopo Jarwo ” Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(01), 43–54. <https://doi.org/10.225000/18202028110>

- Handayani, A. S. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Babancakan Di Pos Paud Melati O3. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. 1(3), 66–75.
- Harjani, H. J. (2020). Interaksi Sosial Anak Nonreguler Di Slb Zinnia Jakarta Haryanti. *Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 49–61.
- Hasanah, U. (2018). Metode Pengembangan Moral Dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1).
- Heyes, C. (2018). Précis Of Cognitive Gadgets: The Cultural Evolution Of Thinking. *Behavioral And Brain Sciences*, (September), 1–59.
- Islamiah, F., Fridani, L., & Supena, A. (2019) . *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Pendidikan Hafidz Qur ' an pada Anak Usia Dini*. 30
- Lestari, F., Saryantono, B., Syazali, M., Saregar, A., Jauhariyah, D., & Umam, R. (2019). Cooperative Learning Application with the Method of Network Tree Concept Map : Based on Japanese Learning System Approach. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(1), 15–32
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Miller, T. (2018). Developing numeracy skills using interactive technology in a play-based learning environment. *International Journal of STEM Education*, 5(1).
- Munisa. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di Tk Panca Budi Medan. 13(1), 1979-5408.
- Nuha, I. dan F. (2021). Nilai Peduli Sosial pada Film Animasi Nussa dan Rara. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213

- Parenting, S. of. (2019). Parenting No Drama Mengasuh dengan Ilmu, Bukan sekedar Naluri. Jakarta : Visi Media Pustaka.
- Pebriana, P. H. (2017). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *Obsesi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media komunikasi bagi remaja perempuan dalam pencarian informasi kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 15-22.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (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>
- Putri. A. D, I. (2021). Perkembangan Sosial Anak Dimasa Pandemi Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Balai Talang, Kabupaten Limapuluh Kota. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 32–44.
- Putri, K. E., Santi, N. N., & Sahari, S. (2021). Penyuluhan Kepada Orang Tua Tentang Bijak Mengenalkan Smartphone Pada Anak. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 1(1), 33-41.
- Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58-66.
- Rohmad, N. (2021). Pelangi Masa Pandemi. Magelang : Tidar Media
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.

- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* 3, 265-278).
- Sari, E. P., Nurmaidah, L. V., Dewi, N. M., Puspita, D. A., Izzah, O. N., Rochman, N., & Taufiq, H. (2021). *Jurnal Media Keperawatan : Politeknik Kesehatan Makassar*. 12(01), 131–135.
- Sari, P., & Marlina, S. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun di Dusun Cempaka Putih. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 229-238.
- Setiawan, J dan Anggito, A. (2018). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat : CV Jejak.
- Sigdel, S. (2017). Technology and Learning Capacity of Children: A Positive Impact of Technology in Early Childhood. *MBA Student Scholarship*, 56.
- Sudirman, N. (2021). Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini. Bali : NILACAKRA Publishing House.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sinta, dkk. (2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Skripsi*. FKIP Untan Pontianak.
- Suhana, M. (2018). Influence Of Gadget Usage On Children’s Social-Emotional Development. In *International Conference Of Early Childhood Education (Icece 2017)* 169, Hal. 224–227.
- Sumarni, S., Tri, S., Pertiwi, Y., & Dwi, W. (2019). *Behavior in Early Childhood (2-3) Years : A Case Study on the Use of Gadgets in Social Environments*. 8(8), 384–404.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press.

- Sundus, M. (2018). *Journal of Depression and Anxiety The Impact of using Gadgets on Children*. 7(1), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Sunita, I., Mayasari, E., & Masyarakat, K. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510-514.
- 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.
- Syahrani, M. (2020). Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Primary Education Journal (PEJ)*, 4(2), 19-23.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538-544.
- Utami, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bubybus pada Gadget Terhadap Kemampuan Literasi Awal pada Anak Kelompok A di PAUD IT Fathiyah. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 12(01)..
- Viandari, Kadek, Dwinita & Susilawat, K., & Pande, A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 76–87.
- Wahyuni S, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Al Hikmah Proceedings OnIslamic Early Childhood Education*. Vol. 1
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua di Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112-120.

- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29– 34.
- Witarsa Ramdhan , Hadi Rina Sri Mulyani , Nurhananik, H. N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi*, 4(1), 9–20.
- Wulansari, N. M. D. (2017). *Didiklah Anak Sesuai zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Jakarta: PT. Visimedia Pustaka.
- Yumarni, V. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 293-300.
- Zaini, M & Soenarto. (2019). *Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* . 3(1), 254–264.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Zulfitria, Z. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2).