

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK  
USIA (3-4) TAHUN DI KELUARAHAN TALANG JAWA  
UTARA KABUPATEN LAHAT**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Rania Yunila**

**NIM : 06141381924040**

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TAHUN 2023**

Universitas Sriwijaya

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK  
USIA (3-4) TAHUN DI KELUARAHAN TALANG JAWA  
UTARA KABUPATEN LAHAT**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Rania Yunila**

**NIM : 06141381924040**

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

**Mengesahkan**

**Koordinator Prodi PG-PAUD,**

**Pembimbing Skripsi**

**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**

**NIP 198906212015106201**

**Dra. Syafdaningsih, M.Pd**

**NIP 195908151986092001**



Universitas Sriwijaya

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA NAK  
USIA (3-4) TAHUN DI KELUARAHAN TALANG JAWA  
UTARA KABUPATEN LAHAT**

**SKRIPSI**

Oleh

**Rania Yunila**

**NIM : 06141381924040**

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

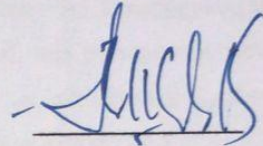
**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Kamis**

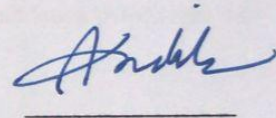
**Tanggal : 06 April 2023**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd**



**2. Anggota : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**



**Palembang, 06 April 2023  
Koordinator Prodi PG-PAUD**



**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**

**NIP 198906212015106201**



Universitas Sriwijaya

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rania Yunila

NIM : 06141381924040

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia (3-4) Tahun Dikelurahan Talang Jawa Utara Kabupaten Lahat” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 17 tahun 2010 tentang Pencegahan Dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian lah pernyataan ini dibuat secara sngguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 06 April 2023

Yang Membuat Pernyataan



Rania Yunila

Nim 06141381924040

### PRAKATA

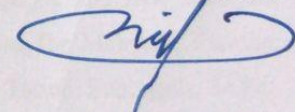
Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, shalawat beserta salam senantiasa tercurah bagi kekasih hati, Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil membina umatnya menuju jalan yang diridhai oleh Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia (3-4) Tahun Dikelurahan Talang Jawa Utara Kabupaten Lahat" 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 Dra.Syafdaningsih, M.Pd selaku pembimbing yang telah dibersedia untuk memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini. Dan kepada ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku dosen penguji saya terima kasih atas kritik serta saran yang telah ibu berikan kepada saya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fkip Unsri Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua jurusan ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini .

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

Palembang, 06 April 2023

Penulis



Rania Yunila

NIM 06141381924040

### 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 hati penulis izin menyampaikan kata persembahan untuk skripsi ini kepada:

1. Kepada orang tua tercinta ibu ( Sri gumai yanti ) dan ayah ( Rozikin) sebagai tanda bakti,hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga, rania persembahkan karya kecil ini untuk ibu dan ayah yang selalu memberikanku semangat dan motivasi, segala dukungan dan selalu memberikan kasih sayang,selalu mendoakanku, selalu menasehatiku agar menjadi lebih baik lagi, hanya dapat kupersembahkan dengan selebar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan ini .
2. Kepada seluruh keluarga besar tercinta yang selalu memberikan semangat,motivasi serta dukunganya kepada saya
3. Dosen pembimbing skripsiku ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd sekaligus dosen pembimbing akademik terima kasih banyak atas segala masukan serta bimbingan yang telah ibu berikan selama ini
4. Ibu Taruni Suningsih, M.Pd selaku validator skripsi saya, terima kasih banyak ibu telah memberikan bimbingan dan masukan atas intrumen dan validasinya
5. Ibu Dr. Windi Dwi Andika,M.Pd selaku dosen penguji saya, terima kasih banyak ibu telah menguji saya dan memberikan kritik serta saran yang sangat membangun untuk saya .
6. Seluruh Dosen PG-PAUD Unsri Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena,M.Pd ,ibu Dra. Rukiyah,M.Pd, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, dan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd,. Terimakasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada saya

7. Staf dan karyawan FKIP, terima kasih atas bantuannya mengenai pemberkasan, persyaratan-persyaratan dan surat menyurat selama perkuliahan.
8. Kepada orang yang selalu ada Maya rosiana, Delvin Iswalda, Eisnaini Sawalila, Alya Ummus Syuhada, Ahmad Satria, Winda Aprilia Veronica, Aprilliani Kartika Putri, Vina Oktaviana, Rega Permata, Dian Ayu Natasyah, Miftah Alya, Raffly Adelka, terima telah banyak membantu saya dan selalu siap di repotkan kapan pun, selalu memberikan cinta kasihnya, dukungan dan semangat kepada saya .
9. Sahabat seperjuangan dari 0 yaitu , Elfina Rahmawati, Yesi Ekayanti, Putri Ayu Arolina, Lisa Banafsiyah, Siti Aisyah, Rizkyka Nur Anisa terima kasih sudah selalu mendukung, membantu, memberikan semangat dan nasihat selama 4 tahun perjalanan kuliah ini hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah selalu siap di repotkan saya . love you all
10. Untuk Bang Si Hyuk terima kasih atas partisipasinya telah menghadirkan anak –anak berbakat seperti , Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon jungkook BTS yang selalu meningkatkan mood saya dalam proses pengerjaan skripsi ini
11. Almamater kuning kebangganku Universitas Sriwijaya
12. Teman – teman seperjuangan PG-PAUD 2019 yang telah berjuang bersama selama 4 tahun mencari ilmu di Universitas Sriwijaya terima kasih atas kebersamaannya, semoga kita bisa menjadi orang-orang yang sukses dan semoga silaturahmi tetap terjalin dan ilmu yang kita dapatkan selama ini dapat bermanfaat bagi diri kita sendiri maupun orang lain
13. Serta semua pihak yang telah banyak membantu dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, saya mengucapkan banyak terima kasih. Semoga bantuan yang diberikan kepada saya menjadi amal dan dapat dibalas Allah SWT. Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karna itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bermanfaat untuk ilmu pendidikan

**MOTTO**

***“ Dan aku menyerahkan urusanku kepada allah swt”***

**( QS Al Ghafir : 44 )**



**DAFTAR ISI**

DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA (3-4)  
TAHUN DI KELUARAHAN TALANG JAWA UTARA KABUPATEN LAHAT  
..... 1

DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA (3-4)  
TAHUN DI KELUARAHAN TALANG JAWA UTARA KABUPATEN LAHAT  
..... i

DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA NAK USIA (3-4)  
TAHUN DI KELUARAHAN TALANG JAWA UTARA KABUPATEN..... ii

PERNYATAAN..... iii

PRAKATA.....iv

HALAMAN PERSEMBAHAN..... v

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR TABEL.....xi

DAFTAR BAGAN..... xii

DAFTAR GAMBAR.....xiii

ABSTRAK.....xiv

*ABSTRACT*..... xv

BAB I..... 1

PENDAHULUAN..... 1

**1.1. Latar belakang**..... 1

**1.2 Rumusan Masalah**..... 3

**1.3 Tujuan Penelitian**..... 4

**1.4 Manfaat Penelitian**..... 4

BAB II..... 5

TINJAUAN PUSTAKA.....5

**2.1 Hakikat Dampak Penggunaan Gadget**..... 5

**2.1.1 Pengertian Gadget**..... 5

**2.1.2 Dampak Positif Penggunaan Gadget**..... 6

**2.1.3 Dampak Negatif Penggunaan Gadget**..... 6

**2.1.4. Lamanya Penggunaan Gadget**..... 10

2.1.5 Bentuk Penggunaan Gadget.....	12
2.2 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	14
2.2.2 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini.....	15
2.2.3 Ciri-Ciri Anak Usia (3-4) Tahun.....	18
2.3 Kelurahan Dan Kabupaten.....	18
2.4 Penelitian Relevan.....	19
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Lokasi penelitian.....	22
3.3 Fokus Penelitian.....	22
3.4 Subjek Penelitian.....	22
3.5 Jenis Dan Sumber Data Penelitian.....	23
3.5.1 Data Primer.....	23
3.5.2 Data Skunder.....	23
3.6 Prosedur Pengumpulan Data.....	23
3.6.1 Observasi.....	23
3.6.2 Wawancara.....	25
3.6.3 Dokumentasi.....	27
3.7 Teknik Analisis Data.....	27
3.7.1 <i>Data Collection</i> ( Pengumpulan Data ).....	28
3.7.2 <i>Data Reduction</i> ( Reduksi Data ).....	28
3.7.3 <i>Data Display</i> ( Penyajian Data ).....	28
3.7.4 Kesimpulan dan Verifikasi.....	29
3.8 Validasi data.....	29
3.8.1 Penyuluhan Partisipasi.....	30
3.8.2 Kegigihan Pengamat.....	30
3.8.3 Triangulasi.....	30
BAB IV.....	31
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	31
4.1.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	31

<b>4.2 Hasil Penelitian.....</b>	<b>32</b>
<b>4.2.1 Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia ( 3-4 ) Tahun</b> .....	<b>32</b>
<b>4.2.2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia ( 3-4 )</b> <b>Tahun.....</b>	<b>33</b>
<b>4.3 Pembahasan.....</b>	<b>52</b>
<b>4.3.1 Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia (3-4) Tahun</b> .....	<b>53</b>
BAB V.....	56
PENUTUP.....	56
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>56</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>56</b>
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	64

**DAFTAR TABEL**

<b>4.1</b>	<b>Tabel penelitian relevan.....</b>	<b>21</b>
<b>4.2</b>	<b>Tabel Transkrip wawancara.....</b>	<b>27</b>
<b>4.3</b>	<b>Tabel Pedoman Pengkodean Sub-Analisis Data Penelitian.....</b>	<b>45</b>

**DAFTAR BAGAN**

<b>4.1 Bagan triangulasi NS 1 IK dan IK.....</b>	<b>43</b>
<b>4.2 Bagan triangulasi NS 2 EH dan MZV.....</b>	<b>44</b>
<b>4.3 Bagan triangulasi Penjelasan.....</b>	<b>46</b>
<b>4.3 Bagan triangulasi Penjelasan NS 1 SS.....</b>	<b>46</b>
<b>4.3 Bagan triangulasi Penjelasan NS 2 MZV.....</b>	<b>49</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar SS 1,2,3.....	34
Gambar SS 4,5.....	35
Gambar SS 6,7,8.....	36
Gambar 9 SS.....	37
Gambar MZV 1.....	39
Gambar MZV 2,3,.....	40
Gambar MZV 4.....	41
Gambar MZV 5,.....	42

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia (3-4) tahun di kelurahan talang jawa utara kabupaten lahat. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu dua orang anak berusia (3-4) tahun dan dua orang tua yang memiliki anak berusia (3-4) tahun . teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi . Bermain gadget merupakan aktivitas yang tidak melibatkan terlalu banyak aktivitas fisik untuk bersenang-senang. Perangkatnya canggih, menarik, dan dirancang dengan cerdas, sehingga bermain dengan perangkat ini adalah aktivitas bermain yang sangat menyenangkan bagi anak-anak saat ini. Perangkat gadget memiliki efek positif jika digunakan dengan benar dan efek negatif jika digunakan secara tidak benar. Hasil penelitian menyatakan bahwa .Menggunakan gadget akan sangat berpengaruh pada perkembangan anak, dampak negatif dari gadget sendiri terhadap anak iyalah memiliki sikap peniru dan sikap tidak peduli dengan keluarga dan memiliki perilaku kekerasan fisik seperti, menendang dan menangis ( tantrum ) . Kemampuan anak dalam bekerja sama dikatakan baik dengan pendidikan dari orang tua kepada anak. sebagai orang tua harus membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget nya, supaya perkembangan anak berjalan sebagai mestinya, sehingga dapat memperoleh dampak positif dari menggunakan gadget itu sendiri , serta dapat meminimalisir bahaya yang bisa saja ditimbulkan dalam menggunakan gadget .

***Kata kunci*** : *Penggunaan gadget, Dampak negatif ,Anak usia (3-4) tahun,*

***ABSTRACT***

This study aims to determine the negative impact of using gadgets on children aged (3-4) years in Talang Village, North Java, Lahat Regency. This type of research is qualitative. The subjects of this study were two children aged (3-4) years and two parents who had children aged (3-4) years. data collection techniques in the form of interviews, observation and documentation. Playing gadgets is an activity that doesn't involve too much physical activity for fun. The devices are sophisticated, attractive and intelligently designed, so playing with them is one of the most enjoyable play activities for today's kids. Gadgets have positive effects if used correctly and negative effects if used incorrectly. The results of the study stated that using gadgets will greatly affect children's development, the negative impact of gadgets on children is having an imitative attitude and an attitude of not caring about the family and having physical violence behavior such as kicking and crying (tantrums). Children's ability to work together is said to be good with education from parents to children. as a parent, you must limit the time your child uses the gadget, so that the child's development goes as it should, so that the positive impact of using the gadget can be obtained, and can minimize the dangers that can be caused by using the gadget.

***Keywords: Use of gadgets, Negative impact, Children aged (3-4) years,***



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar belakang

Saat ini, banyak orang tua yang mengasuh anaknya dengan membiarkan mereka bermain gadget. Gadget memungkinkan anak untuk duduk diam dan tidak bergerak, sehingga gadget bisa menjadi teman bermain anak. Orang tua harus memahami dan memperhatikan kebutuhan anak dengan menyesuaikan usia dan perkembangan anak. Di perkotaan, hal ini masih bisa diatasi karena pada umumnya orang tua sudah terbiasa menggunakan gadget. Sari Andika, dkk, (2023)

Pengguna teknologi memang tidak ada habisnya. Dari usia anak-anak, remaja hingga dewasa. kemampuan beradaptasi untuk menggunakan teknologi dengan cepat Pengguna teknologi tidak cepat puas dengan teknologi yang ada. Pengguna teknologi cenderung ingin lebih menguasai teknologi terkini, karena teknologi diperbarui setiap hari. Sehingga mereka ingin memiliki dan mencoba menguasai teknologi yang lebih baru. Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dalam mengembangkan berbagai macam penemuan teknologi modern dengan tujuan untuk memudahkan ruang dan ruang lingkup kehidupan manusia sehari-hari. Salah satu jenis inovasi teknologi yang telah menyebar secara global saat ini adalah Gadget (Hidayat & Maesyaroh, 2020)

Gadget merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh di dalamnya dan memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak usia dini. Menurut (Syahudin, 2019), gadget adalah benda elektronik yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, seperti handphone, komputer, dll. Awalnya penggunaan gadget hanya digunakan oleh orang dewasa, namun di era modern gadget juga banyak digunakan oleh anak-anak.

Terdapat berbagai fitur dalam gadget yang dapat digunakan oleh anak dan orang dewasa untuk menghilangkan kebosanan dan penat bekerja atau beraktivitas dalam kesehariannya. Anak usia dini menggunakan gadget sebagai alat belajar, bermain game, menonton video animasi, bahkan menonton YouTube.

Anak sering menggunakan gadget dengan durasi waktu yang berbeda. Dampak positif menggunakan gadget bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya. Banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian. Perkembangan teknologi di era sekarang sudah sangat jauh. Annisa, dkk, (2022)

Anak-anak yang sedang dalam tahap penasarannya juga akan senang jika orang tuanya memberikan gadget. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak zaman sekarang merasa lebih dari generasi sebelumnya. Setelah diperhatikan bahwa anak-anak sekarang dapat dengan mudah mengakses aplikasi dari perangkat gadget tersebut. Tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk menguasai fungsionalitas gadget mereka. Namun belakangan ini banyak orang tua yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain. Keluarga merupakan kumpulan identitas utama dengan berbagai peran, keluarga ini meliputi ayah, ibu dan anak. Orang tua memainkan peran penting dalam pembelajaran dasar anak-anak. Kunci sukses menanamkan ilmu dan akhlak kepada anak di rumah adalah dengan pertemuan dan intensitas komunikasi yang teratur. Untuk mengetahui suasana hati dan perilaku anak di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya, orang tua harus dapat mendidik anaknya di rumah. Peran orang tua sangat penting agar dapat mengembangkan kualitas anaknya kelak untuk meningkatkan eksistensi bangsa dan negara di masa depan (Ardiyana et al., 2019).

Keluarga merupakan acuan pendidikan pertama bagi setiap individu. Orang tua memiliki peran sentral dalam membimbing dan mendampingi proses pendidikan anak di dalam lingkungan keluarga (Nasution, 2019). Lebih lanjut, menyatakan bahwa pendidikan anak di lingkungan keluarga cenderung berfokus

pada pembentukan sikap dan pembiasaan pada aktivitas-aktivitas positif. Artinya, orang tua harus mendidik anak di lingkungan keluarga sehingga anak memiliki sikap dan kebiasaan yang baik dengan cara menunjukkan sikap dan kebiasaan yang baik juga. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari HeavyRunner & DeCelles (2002) yang menyatakan bahwa mengasuh, membina, dan mendidik anak di rumah merupakan kewajiban bagi setiap orang tua dalam usaha membentuk pribadi anak. Peran pendampingan orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak-anak sangat penting, sesuai dengan fenomena saat ini penggunaan media digital khususnya handphone pada anak-anak semakin meningkat. Tingginya intensitas penggunaan media digital handphone tanpa disertai dengan pengetahuan dan ketrampilan akan memberi pengaruh buruk bagi perkembangan anak, apalagi jika tidak didampingi dan tidak ada peran orang tua dalam penggunaan media digital . orang tua lebih merasa aman meninggalkan anak dengan gadget karena dengan gadget anak jadi tidak rewel, sehingga orang tua bisa melakukan aktivitas dengan tidak di ganggu oleh anak .(Syifa et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara saya di kelurahan talang jawa utara kabupaten lahat, Orang tua juga mengatakan bahwa mereka mengetahui gadget juga berpengaruh buruk pada perkembangan anak jika tidak di dampingi dan membuat anak menjadi malas melakukan aktivitas dan kurang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Namun Ironisnya masih banyak sekali orang tua yang membiarkan anaknya memainkan gadget sampai melebihi waktu yang telah di tetapkan dengan beralasan agar anak tersebut bisa diam dan tidak rewel. Berdasarkan penjelasan pada latar belakang penelitian ini penting dilakukan penelitian dengan judul : “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia (3-4) Tahun Di Kelurahan Talang Jawa Utara Kabupaten Lahat”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan penelitian dari latar belakang di atas, adalah “Bagaimana Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia (3-4) Tahun Di Kelurahan Talang Jawa Utara Kabupaten Lahat” yang berfokus pada :

- 1 Bagaimana dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia (3- 4)

tahun di kelurahan talang jawa utara kabupaten lahat ?

2. Apa penyebab orang tua memberikan gadget pada usia (3-4) tahun di kelurahan talang jawa utara kabupaten lahat ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui Bagaimana dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia (3- 4) tahun di kelurahan talang jawa utarakabupaten lahat
2. Untuk mengetahui apa penyebab orang tua memberikan gadget pada anak usia (3-4) tahun di kelurahan talang jawa utara kabupaten lahat

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan social serta menjadikan acuan bagi orang tua khususnya Serta menambah referensi masyarakat sekitar dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih mengenai penggunaan gadget pada anak- anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu pengetahuan dan acuan bagi para pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(1), 65–78.
- Ardiyana, R. D., Akbar, Z., & Karnadi, K. (2019). Pengaruh keterlibatan orang tua dan motivasi intrinsik dengan kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 494-505.
- Annisa, dkk, (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan indonesia* 838-839
- Azkie Nadea . S., (2022). *7 Formula baru mengatasi kecanduan gadget pada anak*. Jombang : detak pustaka
- Chusna, P. A. (2017). “Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak.” *Dinamika Penelitian:Media Komunikasi Sosial Keagamaan.*, 17(2), 315 –329.
- Diba, F ( 2019 ). *Yuk Batasi Bermain Gadget* .Solo : PT tiga serangkai pustaka mandiri
- Hasanah, U. (2018). Metode Pengembangan Moral Dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1).
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget : Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Factor-Faktor Penyebab Kecanduan Gadget*. Bogor:

IkeNurhidayah, (2021). “Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadgetpada Anak.:

Janah, A., & Diana, R., (2023). Dampak Negatif Gadget Pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

khadijah, Zahriani, (2021) . *Perkembangan sosial anak usia dini*. Medan : Merdeka kreasi

Lestari, F., Saryantono, B., Syazali, M., SarBisakimia  
egar, 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

Munisa. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di Tk Panca Budi Medan. 13(1), 1979-5408.

Munawar, M., & Nisfah, N. (2019 ). Pengaruh disiplin asertif terhadap kecanduan gadget anak usia dini. *Journal of early childhood care and education*, 64-70

Nuha, I. dan F. (2021). Nilai Peduli Sosial pada Film Animasi Nussa dan Rara. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213

Nasution, S. (2019). Pendidikan Lingkungan Keluarga. *TAZKIYA*, 8(1).

Puspita, S., (2020). *Monograf fenomena kecanduan gadget pada anak usia dini* .Surabaya: Cipta media nusantara

Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117

Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media komunikasi bagi remaja perempuan dalam pencarian informasi kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 15- 22.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

Heyes, C. (2018). Précis Of Cognitive Gadgets: The Cultural Evolution Of Thinking. *Behavioral And Brain Sciences*, (September), 1–59.

HeavyRunner, I., & DeCelles, R. (2002). Family Education Model: Meeting The Student Retention Challenge. *Journal of American Indian Education*, 14(2),

Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). “Dampak Permainan Gadget dalam Memengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu.” *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27 –39.

Rowan, 2014. Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi.

(Rantina, Hasmalena, & Nengsih, 2020). Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun Selama Pandemi Covid- 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

Rivo Nugroho , et.al (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

- Syahrani, M. (2020). Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Primary Education Journal (PEJ)*, 4(2), 19-23.
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Sari Andika, dkk, (2023). Edukasi gadget ramah anak usia dini bagi orang tua .  
*Murhum: Jurnal pendidikan anak usia dini*
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, 13(Maret),72–78.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Suhadi, T., Utami, E (2019). *Ayah & Bunda Mengatasi kecanduan gadget pada anak*. Semarang: Syalmahat Publishing
- 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
- Sujarweni, W.,. (2022). *Metodelogi penelitian* . Yogyakarta: PT PUSTAKA BARU
- Sugiyono.. Memahami penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta Sugiyono. (2022).  
*Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta



- Sigman A. 2015. The impact of screen media on children: a eurovision for Parliament; p 89-109.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Sudirman, N. (2021). *Modul karakteristik dan kompetensi anak usia dini*. Bandung : Nilacakra CV
- Suprapmi, (2022 ). *Gadget pengaruhnya pada perkembangan anak*. Yogyakarta : Hikam pustaka
- Yumarni, V., (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*
- Yunadi, Han Dian, dkk. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. Surabaya: Universitas Kristen Petra
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Yulsofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25.
- Wijanarko, Jarot. 2016. Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.

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.

