

HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA DINI DI PAUD MUTIARA KECAMATAN KUTA SELATAN KABUPATEN BADUNG

Shierly Andrianita Febriani, G.A Dwina Mastryagung, Ni Putu Riza Kurnia
Program Studi Sarjana Kebidanan, ITEKES Bali
Korespondensi penulis: shierlyadr@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Pemberian *gadget* dalam waktu lama merupakan salah satu pemberian stimulasi yang kurang tepat untuk anak usia dini. Anak yang sudah kecanduan *gadget* akan memiliki masalah perkembangan sosial-emosional. Anak yang menggunakan *gadget* akan menjadi pribadi yang antisosial sehingga sering mengabaikan dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung.

Metode: Penelitian menggunakan rancangan penelitian analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian sebanyak 109 responden dengan teknik sampling *Total Sampling* sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar anak menggunakan *gadget* dalam kategori lama sebanyak 70 orang (64.2%) dan hampir seluruh anak memiliki interaksi sosial yang baik sebanyak 107 orang (98.2%). Hasil uji statistik dengan *Chi-Square* diperoleh tidak ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini dengan *p-value* $0.056 > 0.05$

Simpulan: Tidak terdapat hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini

Kata kunci: Interaksi sosial, Penggunaan *gadget*

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang usianya belum memasuki usia untuk menempuh pendidikan formal (Fuadia, 2022). Menurut *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) dan *National Association for The Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini ialah anak berada di usia 0 – 8 tahun. Fase pertumbuhan anak usia dini merupakan fase emas yang sering disebut *golden age* karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat cepat dan dapat mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Pada fase *golden age*, seluruh aspek kecerdasan, emosional maupun spiritual mengalami perkembangan yang sangat pesat (Wasliah, Indah, & Pebri, 2020).

Golden periode merupakan periode lima tahun pertama kehidupan anak yang sering disebut *window opportunity* atau *critical periode*. Periode ini merupakan masa keemasan untuk pertumbuhan anak yang terjadi hanya satu kali dalam kehidupan (Setianingsih, 2018).

Menurut Lubis *et al.* (2020), anak usia dini merupakan seorang plagiator dan sangat mudah diarahkan pada hal yang negatif karena kepolosannya. Periode ini merupakan waktu yang sangat rentan bagi anak karena anak akan sangat cepat menerima respon. Ketika anak berada pada periode keemasannya ini, anak akan menjadi peniru yang handal sehingga kita tidak boleh meremehkan anak pada rentan usia tersebut. Oleh karena itu,

orang tua dan keluarga menjadi ujung tombak terhadap perkembangannya sehingga orang tua harus menjadi contoh yang baik bagi anaknya.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak ialah pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan usia anak. Menurut Susilowati *et al.* (2021), dengan diberikannya stimulasi secara tepat dari orang tua maupun anggota keluarga dapat merangsang perkembangan otak anak sehingga anak dapat bergerak, berbicara, berbahasa, bersosialisasi, dan memiliki kemandirian sesuai dengan usia anak.

Profil anak usia dini di Indonesia pada tahun 2021 melaporkan bahwa jumlah anak dalam kelompok umur 0-6 tahun sebanyak 30,83 juta jiwa. Dari jumlah tersebut, 13,56% diantaranya merupakan bayi (<1 tahun), 57,16% merupakan anak balita (1-4 tahun) dan 29,28% diantaranya merupakan anakprasekolah (5-6 tahun). Statistik pendidikan anak usia dini (PAUD) tahun 2021 melaporkan bahwa jumlah anak prasekolah di Indonesia sebanyak 3.563.383 orang. Jumlah anak prasekolah di Provinsi Bali sebanyak 66.818 orang dan Badung merupakan kabupaten yang berada dalam peringkat tiga besar jumlah anak prasekolah terbanyak di Provinsi Bali yaitu sebanyak 10.135 orang (Badan Pusat Statistik, 2021).

Orang tua, lingkungan sekolah dan masyarakat memiliki peranan penting dalam perkembangan sosial anak. Lingkungan yang kurang kondusif dan perilaku orang tua menjadi salah satu penyebab terjadinya keterlambatan sosial (Bakri, July, & Dwi, 2020). Masalah gangguan perkembangan sosial pada anak dikhawatirkan dapat menyebabkan anak kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Anak akan kesulitan dalam berbagai tuntutan kelompok, kurangnya kemandirian anak serta gangguan dalam pembentukan konsep diri (Hurlock, 2012).

Menurut Irawan, Metti, & Dianita (2019) bahwa di 54 negara maju, hampir 50% anak berusia 1-3 tahun mengalami gangguan anti sosial. Menurut data dari WHO (2018), prevalensi penyimpangan perkembangan

pada anak usia dini di Indonesia adalah 7.512 per 100.000 populasi (7,51%). Berdasarkan data dari Kemenkes RI (2018), sebanyak 83% balita dan anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan yang meliputi perkembangan literasi, fisik, sosial-emosional, kurangnya kecerdasan dan keterlambatan.

Salah satu kebiasaan orang tua dalam memberikan stimulasi yang kurang tepat bagi anak ialah sudah memperkenalkan dan membiarkan anak bermain *gadget* dengan waktu yang cukup lama. *Gadget* merupakan alat komunikasi canggih yang di dalamnya terdapat aplikasi menarik. *Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sudah banyak tersebar disemua kalangan dewasa, remaja maupun anak-anak.

Hasil riset *United Nations International Children's Emergency Fund* (UNICEF) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika didapatkan bahwa 84% masyarakat Indonesia memiliki *gadget* (Kominfo, 2014). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018), menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia sebanyak 171,17 jiwa dari total penduduk Indonesia. Penggunaan *gadget* oleh anak di Indonesia sebesar 38% pada tahun 2011, meningkat menjadi 72% pada tahun 2013 dan mengalami peningkatan kembali pada tahun 2015 sebesar 80% (Rideout, 2015).

Menurut Rahmawati & Latifah (2020), penggunaan *gadget* pada anak sangat sulit dihindari. Hal ini dikarenakan oleh tuntutan perkembangan zaman dan teknologi yang pesat sehingga mendorong orang tua untuk mengenalkan teknologi kepada anak sejak dini. Pada tahun 2019, *World Health Organization* (WHO) merekomendasikan bahwa anak yang berusia < 1 tahun tidak direkomendasikan menatap layar *gadget*. Sedangkan anak yang berusia 1-4 tahun, tidak boleh menatap layar lebih dari 1 jam. Menurut Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada, anak yang berusia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi. Anak yang berusia 3-5 tahun penggunaan teknologi harus dibatasi 1 jam/hari, sedangkan

bagi anak yang berusia 6-18 tahun dibatasi 2 jam/hari (Lubis *et al.*, 2020).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini dapat membawa dampak besar bagi tumbuh kembang anak. Gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak merupakan dampak negatif dari *gadget*. Sebanyak 42,2% anak tidak menjawab ketika diajak berbicara saat bermain *gadget* dan 44,4% anak berisiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) (Susilowati, Ammanah, & Suryati, 2021)

Smartphone memiliki pengaruh yang buruk terhadap perkembangan sosial anak karena menganggap *smartphone* segalanya

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional study* yang bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini. Populasi dalam penelitian

bagi mereka sehingga hal tersebut dapat membuat anak menjadi pribadi yang *introvert*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Latifah (2020) dengan judul penelitian penggunaan gawai, interaksi ibu-anak, dan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah, didapatkan hasil ketergantungan anak pada *gadget* berpengaruh terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung

2. METODE PENELITIAN

ini adalah seluruh orang tua atau wali murid sebanyak 109 orang di PAUD Mutiara. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *total sampling* dengan jumlah sampel 109 responden.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Penelitian (n=109)

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki – laki	40	36.7
Perempuan	69	63.3
Usia Orang Tua		
20-25 Tahun	3	2.8
26-30 Tahun	29	26.6
31-35 Tahun	61	56.0
36-40 Tahun	16	14.6
Pendidikan Terakhir		
Tidak Sekolah	2	1.8
SD	3	2.8
SMP	2	1.8
SMA	34	31.2
D3/D4/S1	65	59.6
S2/S3	3	2.8
Pekerjaan		
Tidak Bekerja	8	7.3
Karyawan Swasta	33	30.3
PNS/TNI/POLRI	31	28.4
Wiraswasta	23	21.1
Lainnya	14	12.9
Usia Anak		
4 Tahun	22	20.2
5 Tahun	65	59.6
6 Tahun	22	20.2

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Lama Penggunaan *Gadget* di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung (n=109)

Lama Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Normal (≤1 jam dalam sehari)	39	35.8
Lama (≥1 jam dalam sehari)	70	64.2

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di Paud Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung (n=109)

Interaksi Sosial Anak Usia Dini	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Baik	107	98.2
Kurang	2	1.8

Tabel 4. Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung

Lama Penggunaan <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial Anak Usia Dini				Total	%	Nilai p
	Baik		Kurang				
	N	%	N	%			
Normal	37	33.9	2	1.8	39	35.8	0.056
Lama	70	64.2	0	0.0	70	64.2	
Total	107	98.2	2	1.8	109	100.0	

Lama Penggunaan *Gadget* Di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung

Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa dari 109 responden sebagian besar penggunaan *gadget* pada anak dalam kategori lama sebanyak 70 orang (64.2%). Rentang penggunaan *gadget* pada anak yaitu 90-120 menit dalam sehari. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini menggunakan *gadget* dalam waktu lama.

Rahmawati & Latifah (2020) menyatakan penggunaan *gadget* pada anak sangat sulit dihindari. Hal ini dikarenakan oleh tuntutan perkembangan zaman dan teknologi yang pesat sehingga mendorong orang tua untuk mengenalkan teknologi kepada anak sejak dini. Pada tahun 2019, *World Health Organization* (WHO) merekomendasikan bahwa anak yang berusia < 1 tahun tidak direkomendasikan menatap layar *gadget*. Sedangkan anak yang berusia 1-4 tahun, tidak boleh menatap layar lebih dari 1 jam. Menurut Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan

Dokter Anak Kanada, anak yang berusia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi. Anak yang berusia 3-5 tahun penggunaan teknologi harus dibatasi 1 jam/hari, sedangkan bagi anak yang berusia 6-18 tahun dibatasi 2 jam/hari (Lubis *et al.*, 2020).

Menurut psikolog anak, batasan waktu anak dalam bermain *gadget* adalah 1 jam setiap harinya untuk meminimalisir terjadinya kecanduan *gadget* pada anak (American Academy of Pediatrics, 2016). Apabila anak sudah terlanjur kecanduan *gadget* maka orang tua dapat memberikan pembiasaan yang positif dan stilumasi yang tepat. Kecanduan *gadget* pada anak disebabkan oleh lamanya durasi penggunaan *gadget* yang dapat membuat anak tumbuh menjadi pribadi yang anti sosial sehingga anak lebih bersikap individualis dan nantinya dapat menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Pendampingan dan ketegasan dari orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif *gadget*. Jika anak sedang bermain *gadget*, orang tua harus mendampingi dan

mengarahkan anaknya untuk membuka fitur yang sesuai dengan perkembangannya.

Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung

baik sebanyak 107 orang (98.2%). Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh responden interaksi sosialnya baik.

Sudirjo & Muhammad (2021) mendefinisikan interaksi sosial sebagai hubungan antar individu dimana individu dalam hubungan tersebut dapat menyesuaikan dengan yang lain. Interaksi sosial merupakan proses antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Fahri & Qusyairi, 2019).

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Orang tua merupakan salah satu faktor internal karena orang tua yang melakukan interaksi pertama kali pada anak untuk mengembangkan kemampuannya salah satunya dengan stimulasi. Stimulasi yang baik akan sangat berguna untuk proses tumbuh kembangnya, sedangkan pemberian stimulasi yang kurang tepat tentunya akan mengganggu proses tumbuh kembangnya. Salah satu stimulasi yang kurang tepat ialah pemberian *gadget* pada anak. Oleh karenanya, pemberian *gadget* pada anak harus sesuai dengan anjuran waktu yang ditentukan sehingga tidak memberikan dampak negatif bagi tumbuh kembangnya (Putri, 2019).

Menurut Hurlock (2012) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak yaitu status pekerjaan orang tua. Data demografi responden didapatkan bahwa sebanyak 33 (30.3%) responden bekerja sebagai karyawan swasta. Karyawan swasta merupakan seseorang yang bekerja di lembaga non pemerintah. Menurut Sudirman (2018) menyatakan bahwa karyawan swasta memiliki waktu bekerja yang *flexible* sehingga mempunyai waktu lebih banyak *quality time* bersama keluarga seperti berkumpul bersama, makan bersama dan menemani anak bermain sehingga anak akan merasa diperhatikan oleh orang tuanya. Maka dari itu, peneliti berasumsi bahwa orang tua

Interaksi sosial pada anak usia dini di PAUD Mutiara pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa dari 109 responden hampir seluruhnya interaksi anak usia dini dalam kategori

yang bekerja tidak selalu kurang memperhatikan atau memiliki sedikit waktu dengan anaknya. Orang tua akan tetap meluangkan waktu untuk anaknya sepulangnya dari bekerja sehingga orang tua tetap dekat dengan anaknya. Orang tua yang bekerja juga akan memiliki ekonomi yang cukup sehingga mampu membelikan anaknya mainan edukasi dan mainan yang dapat digunakan untuk berinteraksi seperti boneka yang dapat berbicara sehingga anak tetap mampu berinteraksi dengan sekitarnya.

Faktor selanjutnya faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak yaitu status pendidikan orang tua. Data demografi responden menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua berpendidikan tinggi yaitu D3/D4/S1 sebanyak 65 responden (59.6%). Salah satu faktor terpenting dari pengetahuan adalah pendidikan, pendidikan berperan dalam proses belajar menerima semua informasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mental, sikap dan tingkah laku. Dengan pendidikan, orang tua akan memperoleh lebih banyak akses ke sumber informasi (Syahailatula & Kartini, 2020). Orang tua dengan pendidikan yang tinggi dapat menerima dan menyaring informasi baru dengan baik sehingga orang tua akan memberikan pengetahuan dan hal yang baik untuk anaknya. Sedangkan orang tua dengan pendidikan yang rendah memiliki pengetahuan yang kurang sehingga sering kali memberikan stimulasi yang kurang tepat bagi anak tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi.

Hubungan Lama Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung

Hasil uji statistik menggunakan uji *Chi-Square* menunjukkan bahwa $p = 0.056 > 0.05$ yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan

antara lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan bahwa tidak terdapat hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini.

Hasil tabulasi silang dalam penelitian ini ditemukan bahwa sebaian besar anak menggunakan *gadget* dalam waktu lama dengan kemampuan berinteraksi yang baik sebanyak 70 orang (64.2%). Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sujianti (2018) yang menyatakan bahwa tidak adanya hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi salah satunya asah, asih, asuh. Data responden menunjukkan bahwa sebagian besar berusia 31 – 35 tahun dan status pendidikan D3/D3/S1. Sebagian besar responden berada dalam usia yang matang sehingga secara psikologi sudah siap dalam merawat dan mengasuh anaknya. Pendidikan responden yang tinggi tentunya akan memiliki pengetahuan yang baik dan biasanya akan menerapkan pola asuh yang mendukung perkembangan anak sehingga anak dapat berkembang sesuai usia dan dapat mencapai target perkembangannya.

Pendapat tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Diasmowati (2019) yang menyatakan bahwa pola asuh orang tua menentukan bagaimana sikap anak di era 4.0 ini baik pola asuh demokrasi, otoriter dan permisif. Pola asuh yang sering diterapkan oleh orang tua adalah pola asuh otoriter dalam mendidik anak di era 4.0 sehingga anak akan mudah di atur. Selain karena penggunaan *gadget*, kemampuan berinteraksi pada anak juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal meliputi hubungan dengan orang tua, urutan anak, jumlah anak, perlakuan keluarga dan harapan orang tua. Faktor eksternal meliputi interaksi dengan teman sebaya, kemampuan diterima dalam kelompok dan kepribadian anak tersebut.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriani & Yaswinda (2020) dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini”. Pada penelitian ini ditemuuh bahwa tidak terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2018) juga menemukan tidak adanya hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini.

Berdasarkan hasil yang didapat dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa lama penggunaan *gadget* tidak akan mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak. Namun demikian pemberian *gadget* pada anak tetap harus dibatasi, bedasarkan hasil lama penggunaan *gadget* hampir seluruh anak menggunakan *gadget* dalam waktu lama. Tentunya hal tersebut tidak sesuai dengan anjuran yang ditetapkan oleh WHO dan *American of Pediatrics* bahwa anak yang berusia < 1 tahun tidak direkomendasikan menatap layar *gadget*, anak yang berusia 1-5 tahun, tidak boleh menatap layar lebih dari 1 jam dan bagi anak yang berusia 6-18 tahun dibatasi 2 jam/hari. Penggunaan *gadget* yang berlebih tentunya akan memunculkan dampak yang kurang baik baik perkembangan anak, sehingga pendampingan orang tua sangat diperlukan pada saat anak bermain *gadget*. Serta orang tua harus memiliki aturan yang tegas terkait screen time penggunaan *gadget*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Pada anak Usia Dini Di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Lama penggunaan *gadget* di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung sebagian besar dalam rentag waktu lama (lebih dari 1 jam).
- b. Interasi sosial pada anak usia dini di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung hampir seluruhnya dalam kategori baik

- c. Tidak ada Hubungan Lama Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada anak Usia Dini Di PAUD Mutiara Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung

5. REFERENSI

- American Academy of Pediatrics. 2016. Announces New Recommendations for Children's Media Use. *J Pediatr*, 9.
- Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. (2018). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Available from: www.apjii.or.id (Diakses pada 02 Oktober 2022).
- Badan Pusat Statistik. (2021). Profil Anak Usia Dini 2021
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166.
- Fuadia, N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31–47.
- Herliawati, P.A. and Winangsih, R. (2023) 'the Benefits Of Mindfulness Meditation To Improve Children's Attention And Focus In Buddha Sunday School', *Jurnal Kebidanan*, 12(1), pp. 24–30.
- Hurlock, E.B. (2019). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Surabaya: Erlangga.
- Irawan, Rifki., Metti Verawati., & Dianita Rifqia Putri. (2019). Hubungan Pola Asuh Ibu Bekerja Dengan Perkembang Sosial Anak usia Prasekolah. *Health Science Journal*, 3(2), 33-42
- Kementerian Kesehatan Replublik Indonesia. (2016). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Available from: www.kominfo.go.id (Diakses 02 Oktober 2022).
- Kementrian Komunikasi dan Informatika. (2014). Siaran Pers Tentang Riset Kominfo dan UNICEF. Available from: www.kominfo.go.id (Diakses 02 Oktober 2022)
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Modul 2 Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 04(1), 63–82.
- NAEYC. (1992). *Guidelines for Apporiate Curriculum Content and Assessment in Programs Serving Chidren Ages 3 Through 8*. Available from www.naeyc.org (Diakses 02 Oktober 2022)
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86.
- Rideout, V. (2015). Zero to Eight: Electronic Media in The lives of Infants, Toddlers and Preschoolers. Commond sense Media Research Study.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191.
- Sujianti. (2018). Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Islam Al Irsy 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8 (1), 54-65
- Susilowati, L., Syiti Hajjar, A., & Suryati, S. (2021). Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Pada Anak Pengguna Gadget. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 149–156.
- UNESCO. (1997). *International Standard Classification of Education*. Available

from <http://uis.unesco.org> (Diakses 02 Oktober 2022)

- Wahyuni, S.I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Al Hikmah Proceedings OnIslamic early Childhood Education*, 1.
- Wasliah, Indah., Eka Adithia Pratiwi., & Ni Luh Pebri Pradnyantayani. (2020). Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas Anak Usia Prasekolah Di PAUD Cempaka Desa Batu Mekar Lingsar. *Prima*, 6 (2), 17-26.