

## **ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA JETAK KECAMATAN SINGOROJO KABUPATEN KENDAL**

**Dewi Sayekti<sup>1)</sup>, Anita Chandra D.S.<sup>2)</sup>, Mila Karmila<sup>3)</sup>**

[sayektidisa30@gmail.com](mailto:sayektidisa30@gmail.com), [anita.sagala@yahoo.com](mailto:anita.sagala@yahoo.com), [milakarmila@upgris.ac.id](mailto:milakarmila@upgris.ac.id)

Universitas PGRI Semarang

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Perkembangan Psikososial Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Jetak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal. Metode pada penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggambarkan secara deskriptif sesuai dengan fakta yang ada. Menggunakan metode Reduksi data, data display dan kesimpulan. Hasil penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa di Dusun Jetak Desa Kedungsari, anak-anak usia dini sudah mengenal gadget, apalagi pada saat pandemi covid 19 ini anak belajar di rumah sehingga membuat intensitas anak memegang gadget menjadi lebih banyak. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perilaku psikososial anak, pengaruh ini bisa pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Dampak negatif menjadi kurang bersemangat dalam belajar, anak lebih banyak bermain game atau nonton youtube karena sudah merupakan suatu hiburan wajib di tengah kebosanan sekolah yang tidak bisa tatap muka. Gadget juga bisa memberikan dampak positif jika adanya pengawasan dari orang tua. Untuk anak usia 4-5 tahun masih menaati aturan dalam durasi penggunaan gadget yang di tetapkan oleh orang tuanya meskipun kadang orang tua sambil memarahi anaknya.*

**Kata Kunci :** Penggunaan Gadget, Psikososial Anak

### **Abstract**

*This study aims to describe how the use of gadgets in the development of psychosocial development of children aged 4-5 years in Jetak Village, Singorojo District, Kendal Regency. The method in this research is qualitative. Data collection techniques using interviews, observation and documentation. The data were analyzed by describing descriptively according to the existing facts. Using data reduction methods, display data and conclusions. The results of this study concluded that in Jetak Hamlet, Kedungsari Village, early childhood children are familiar with gadgets, especially during the covid 19 pandemic, children study at home so that the intensity of children holding gadgets becomes more. This is very influential on the child's psychosocial behavior, this influence can be a positive influence or a negative influence. The negative impact is that they are less enthusiastic in learning, children play more games or watch YouTube because it is a mandatory entertainment in the midst of school boredom that cannot meet face to face. Gadgets can also have a positive impact if there is supervision from parents. For children aged 4-5 years still obey the rules in the duration of using gadgets set by their parents even though sometimes parents scold their children.*

**Keywords:** Use of Gadgets, Child Psychosocial

## PENDAHULUAN

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 1 tentang sistem Pendidikan Nasional disebut bahwa pendidik adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta terampil yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya diistilahkan PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (Enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni saling berhubungan dan tidak lepas satu sama lain. Oleh karena itu 6 aspek tersebut harus di kembangan secara optimal. Dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek perkembangan sosial emosional pada anak. Dimana aspek perkembangan sosial emosional anak diharapkan dapat mengontrol emosi, dan interaksi sosial bentuk pertumbuhan sosial emosional.

Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi ketrampilan berkemuikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hermawan, 2010: 314)

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok induvidu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial. Hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu, hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial dapat berhubungan antar individu. Kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

Tahap perkembangan psikosisal anak yang selanjutnya ini terjadi ketika Anak berusia 4 – 5 tahun yaitu inisiatif vs guilt pada tahap ini anak sudah mampu melakukan berbagai kegiatan secara mandiri, namun ia akan menghadapi tantangan tersendiri bahwa tidak setiap keinginan bisa diwujudkan. Apabila anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi dalam lingkungannya, dan juga Ibu sebagai orang tua selalu menjawab pertanyaan anak, maka anak akan cenderung memiliki inisiatif lebih banyak dalam menghadapi masalah yang ada di sekitarnya. Sebaliknya apabila anak selalu dilarang atau dihalangi keinginannya, dan Ibu selalu menganggap sepele pertanyaan anak, maka ia akan selalu merasa bersalah.

Era globalisasi membawa pengaruh pada berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan inovatif, salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini muncul di kenal dengan nama gadget. Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta harga gadget. Fungsi gadget adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan oleh manusia.

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki Smartphone. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya komunikasi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa ke belakang. Dan pada akhir-akhir ini sering sekali di temukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita, peran orang tua yang dulu sebagai teman bermain anak sekarang di gantikan dengan gadget padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan berkembang fisik maupun psikis manusia

Namun penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini akan lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatkan sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering kali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Di lingkungan Desa Jetak Kecamatan Singorojo anak juga melakukan pembelajaran daring (online) sehingga pemanfaatan gadget sangat penting. Tentu saja pemanfaatan ini ada yang berdampak positif dan negative karena anak tidak hanya mengakses pembelajaran tetapi juga mengakses game, youtube dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi di kecamatan singorojo yang dilakukan oleh peneliti di dapatkan hasil yaitu banyak anak 4-5 tahun mereka sudah mengenal gadget dan memainkannya sepanjang hari rata-rata anak sudah memiliki gadget sendiri. Anak senang ketika memegang gadget yang mereka miliki bahkan jika main ada temannya membawa gadget anak yang satunya nangis ingin bermain gadget, bahkan ingin merebut gadget temannya. Jika tidak dipinjam anak akan mengamuk, menagis, teriak-teriak, dan memukul, ketika orang tuanya (pengasuh) mengasih gadget anak akan diam dan asik. Anak akan mainkan game yang ada di *gadget*

bahkan anak-anak di kecamatan singorojo senang bertanya bagaimana mengaktifkan internetnya untuk melihat video di *YouTube*.

## KAJIAN TEORI

Menurut Yeni (2011:12) psikososial adalah suatu kemampuan tiap diri individu untuk berinteraksi dengan orang yang ada disekitarnya. Sedangkan menurut Chaplin (2011:14) psikososial adalah suatu kondisi yang terjadi pada individu yang mencakup aspek psikis dan sosial atau sebaliknya. psikososial berarti menyinggung relasi sosial yang mencakup faktor-faktor psikologi. Kata psiko mengacu pada aspek psikologis dari individu (pikiran, perasaan dan perilaku) sedangkan sosial mengacu pada hubungan eksternal individu dengan orang-orang di sekitarnya (Pusat Krisis Fakultas Psikologi UI). Istilah psikososial berarti menyinggung relasi sosial yang mencakup faktor-faktor psikologis (Zubaidi, 2011:201).

Kehadiran globalisasi membawa pengaruh pada berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan inovatif, salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini muncul di kenal dengan nama *gadget*. *Gadget* merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya, pendapat ini dikemukakan oleh seorang kritikus arsitektur bernama Reyner Banham melalui esai yang ia buat dengan judul “ *The Great Gizmo* ” pada tahun 1956. Fungsi *gadget* adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan oleh manusia. Masih menurut esai tersebut, *gadget* hanya bisa digunakan oleh mereka dengan kemampuan instalansi dan penggunaan yang handal (Handayani, 2014:3). *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang artinya perangkat *elektronik* kecil yang memiliki fungsi khusus (Simamora, 2016:26).

*Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan berkaitan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya *Tablet*, *Smartphone*, *Notebook*, dan sebagainya (Nurraini, 2017:8). *Gadget* adalah sebuah obyek (alat atau barang *elektronik*) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru (Tatminingsih, 2017: 44). *Gadget* diciptakan untuk memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Menurut Laswell (West dan Turner) *gadget* adalah media penyampai pesan antara komunikator dan komunikan, dalam menjelaskan siapa, untuk mengatakan apa, kepada siapa, dengan hasil apa (Pebriana, 2017:3).

Dapat disimpulkan *gadget* merupakan perangkat *elektronik* kecil teknologi masa kini yang memiliki fungsi khusus dengan tujuan khusus yang dapat memudahkan manusia dalam segala hal.

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Dalam masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dari segala aspek perkembangannya. Usia dini juga disebut sebagai masa peka

terhadap segala rangsangan dari lingkungan sehingga dapat disebut masa yang paling menentukan tumbuh kembang anak selanjutnya.

Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut para ahli psikologi menjelaskan istilah anak usia dini sebagai individu yang berbeda yang memiliki ciri-ciri yang tampak dari psikologis anak selama masa kanak-kanak awal, diantaranya usia kelompok, usia meniru, mencari jati diri dan usia kreatif (Santrock, 2011: 7)

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan jenisnya, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong (2014: 5), penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Penelitian kualitatif merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif yang pada prinsipnya ingin menerangkan, mendiskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena, suatu kejadian atau suatu peristiwa interaksi sosial dalam masyarakat untuk mencari dan menemukan makna dalam konteks yang sesungguhnya. Dalam penelitian kualitatif data disajikan dalam bentuk deskriptif yang bersumber dari data yang telah dikumpulkan seperti hasil interview, foto, dokumen pribadi tentang suatu objek penelitian dilaporkan sesuai dengan makna yang sebenarnya dan dalam konteks yang benar.

Subjek pada penelitian ini adalah keluarga yang memiliki anak usia 4-5 tahun di sekitar lingkungan peneliti yaitu Desa Jetak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal. Pada Penelitian ini Peneliti mengambil sampel sebanyak 5 keluarga karena mengingat masih adanya Covid 19.

Menurut Sugiyono (2014: 62), Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data". Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yakni observasi, dokumentasi dan wawancara.

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang artinya data yang diperoleh dari penelitian tentang penggunaan gadget dalam perkembangan Psikososial anak melalui lembar obsevasi dan dilaporkan apa adanya kemudian di analisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta yang ada.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan bagaimana penggunaan gadget dalam perkembangan psikososial anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid 19 di Dusun Jetak Desa Kedungsari Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal.

Dari hasil observasi penelitian ini didapatkan bahwa anak bahwa mayoritas anak sudah mengenal gadget dan bisa mengoperasikannya gadget, hal ini tentu saja akan mempengaruhi psikososial anak. Anak lebih suka untuk bermain gadget dari pada bermain dengan temannya. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Novitasari (2016) dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Ratna Pangastuti (2017) dalam jurnalnya juga menyatakan bahwa gadget mempengaruhi perkembangan perilaku dan interaksi sosial anak, mereka lebih suka bermain gadget daripada bermain dengan temannya. Terlepas dari itu gadget juga memiliki sisi positif yaitu anak masih bisa berkomunikasi dengan temannya dan gurunya dalam melakukan pembelajaran daring. Rr Dina Kusuma Wardhani (2016) dalam jurnalnya menyatakan bahwa gadget membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, pola pikir dan pola perilaku setiap orang. Perubahan ini bisa cenderung ke perubahan positif maupun perubahan negatif. Hal ini sesuai dengan yang di kemukakan oleh Muhammad Iqbal Ulil Amri ( 2020) dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah anak bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar online di situasi pandemic Covid 19, sedangkan dampak negatifnya adalah anak mejadi lebih sering bermain gadget dari pada bermain dengan temannya.

Pada penelitian ini anak menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan dan kelompok usianya tetapi di selingi dengan kebutuhan hiburan lainnya, hal ini tak lepas dari peran orang tua yang selalu mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget. Sesuai dengan jurnal dari Riyanti Imron (2017) menyatakan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak, serta pentingnya peran orang tua dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget pada anak. Perang orang tua sangat penting bagi anak usia dini untuk membentuk sikap, karakter dan kepribadian anak. Jika pengawasan orang tua kurang maka anak akan cenderung terkena dampak negative dari penggunaan gadget seperti yang di kemukakan oleh Putri Hana Pebriana (2017) dalam jurnalnya yang menyatakan penggunaan gadget akan lebih banyak untuk bermain dari pada untuk belajar apabila kurangnya pengawasan dari orang tua. Mubasiro (2013) menjelaskan bahwa menggunakan gadget yang terlalu dini, tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan memberikan dampak negatif terhadap

perkembangan psikososial anak. Penggunaan gadget yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika di nasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar dan lebih individualisme.

Pada penelitian ini anak dapat menerima dan menghargai peraturan yang dibuat oleh orang tua meskipun kadang butuh di tegur/di marahi oleh orang tua hal ini senada dengan jurnal yang dikemukakan oleh Ismi Fauziah dkk (2020) yang menyatakan bahwa anak yang sering menggunakan gadget akan mengalami perubahan sikap antara lain pembangkangan, agresi dan mementingkan diri sendiri. Vivi Sofia Supardi (2018) menyatakan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak prasekolah di TK Islam Budi Mulya yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi sikap anak. Selanjutnya Eka damayanti dkk (2020) menyatakan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan anak yang meliputi perkembangan aspek perkembangan fisik psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni. Anak dapat menerima peraturan yang di buat orang tuanya tetapi masih membantah ketika di larang untuk menggunakan gadget kadang anak menangis, marah dan tidak mau mengerjakan aktivitas, seperti mengerjakan pekerjaan sekolahnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh anggrahini dewi (2013) sejak menggunakan gadget, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang respon pada saat orang tua mengajaknya bicara

Pada penelitian ini rasa empati anak berkembang sangat baik, anak mau berbagi dengan teman serta mau membantu orang tua. Jadi tidak semua penggunaan gadget berdampak negatif, orang tua bisa menunjukkan hal-hal positif di gadget diantaranya sikap tolong menolong, sikap membantu dan lain sebagainya hal ini senada dengan jurnal Fitra Mayenti (2018) yang menyatakan bahwa gadget tidak akan banyak memberikan dampak negatif pada anak jika adanya pengawasan ketat dari orang tua, anak bisa diarahkan untuk menonton sikap-sikap positif karena pada anak usia dini, anak akan cenderung menirukan apa yang di lihatnya. Erna Juherna (2017) dalam jurnalnya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak oleh karena itu tontonan yang positif serta arahan dan pengawasan dari orang tua sangat penting bagi perkembangan anak usia dini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Psikososial Anak Usia 4-5 Tahun di Dusun Jetak Desa Kedungsari Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal” dapat diambil simpulan bahwa di dusun jetak desa kedungsari, anak-anak usia dini sudah mengenal gadget, apalagi pada saat pandemi covid 19 ini anak belajar di rumah sehingga membuat intensitas anak memegang gadget menjadi lebih banyak. Hal ini sangat berpengaruh

terhadap perilaku psikososial anak, pengaruh ini bisa pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Dampak negatif menjadi kurang bersemangat dalam belajar, anak lebih banyak bermain game atau nonton youtube karena sudah merupakan suatu hiburan wajib di tengah kebosanan sekolah yang tidak bisa tatap muka. Bagi orang tua yang menjadi ibu rumah tangga masih sempat memberikan batasan-batasan bermain gadget kepada anaknya, tetapi bagi orang tua yang kedua-duanya bekerja akan kurang maksimal dalam mengawasi penggunaan gadget oleh anaknya. Gadget juga bisa memberikan dampak positif jika adanya pengawasan dari orang tua. Untuk anak usia 4-5 tahun masih menaati aturan dalam durasi penggunaan gadget yang di tetapkan oleh orang tuanya meskipun kadang orang tua sambil memarahi anaknya. Pengawasan orang tua dan kebijakan orang tua dalam menentukan anaknya sudah boleh membawa gadget sendiri atau belum sangat berpengaruh terhadap psikososial anak karena pada dasarnya penggunaan gadget yang kurang terkontrol akan menjadikan pengaruh negatif buat anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, Hermawan. 2014. *Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Chaplin, J.P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Hana Febriana, P. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Handayani, E. R. 2014. *Perkembangan Gadget Di Indonesia*. Jakarta: Jurnal
- Henry Simamora, 2016. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Gramedia
- Hurlock E. B. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Irawan. Jaka, dkk. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Jakarta: jurnal An-nafs
- J.Moleong, Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif , Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kahija, YF. 2007. *Hipnoterapi Prinsip-Prinsip Dasar Praktik Psikoterapi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Menteri Pendidikan. 2014. *Undang-Undang Republik Indonesia No 137. Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Citra Umbara.

Meta, Anindya. 2017. *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan*

*Sosial anak*. Semarang: UNNES

Nuraini, 2017. *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Menggunakan Gadget, Studi Fenomologi Gadget Terhadap Perkembangan Anak Dalam Menggunakan Gadget*. Bandung: UNPAS

Nyoman. 2014. *Manajemen Riset Dengan Pendekatan Komputasi Statistika*. Yogyakarta: Deepublish

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sri Tatminingsih. 2017. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media

Yusuf S. (2004) *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

Zubaidi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media