



## ANALISIS PENGARUH GADGET TEHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK UMUR 5-12 TAHUN DI TK/TPA AL-HIKMAH PALEMBANG

Ines Tasya Jadidah<sup>\*1</sup>, Siti Aisyaturrodiyah<sup>2</sup>, Ananda Irma Utami<sup>3</sup>, Rahma Rizki Dalimunthe<sup>4</sup>, Nanda Sang Putra<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Corresponding Author: [inestasyajadidah@uinradenfatah.ac.id](mailto:inestasyajadidah@uinradenfatah.ac.id)

<p><b>Info Article</b></p> <p>Received : 02 April 2023</p> <p>Revised : 01 Mei 2024</p> <p>Accepted : 02 Juni 2024</p> <p>Publication : 30 Juni 2024</p>	<p><b>Abstract :</b> <i>The title of this research is an analysis of the influence of gadgets on the social development of children aged 5-12 years at TK/TPA Al-Hikmah Palembang. The purpose of this study was to determine how much influence the use of gadgets has on the social development of children aged 5 to 12 years, especially in TK/TPA Al-Hikmah Palembang which is located in Ilir Village, Gandus District. This research method is qualitative, descriptive, with a sample of approximately 30 students of TK/TPA Al-Hikmah Palembang. Data collection techniques were conducted through observation, interviews and documentation. The results showed that excessive use of devices has a negative impact on children's social and emotional development. The adverse effects of using gadgets on children include withdrawal, sleep disturbances, feelings of loneliness, violent behavior, fading creativity, and the risk of cyber bullying. The solution to the problem of using gadgets in early childhood is to limit the use of gadgets, monitor children when playing gadgets, where the role of parents is very important and make an appropriate schedule when children play gadgets, so that gadgets do not interfere with children's activities And prevent gadgets in social development.</i></p> <p><b>Abstrak:</b> Judul Penelitian ini adalah analisis pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial Anak umur 5-12 tahun di TK/TPA Al-Hikmah Palembang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak usia 5 sampai 12 tahun khususnya di TK/TPA Al-Hikmah Palembang yang terletak di Desa ilir Kecamatan Gandus. Metode penelitian ini adalah kualitatif, deskriptif, dengan sampel kurang lebih 30 santri TK/TPA Al-Hikmah Palembang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan gawai secara berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gawai pada anak antara lain penarikan diri, gangguan tidur, perasaan kesepian, perilaku kekerasan, memudarnya kreativitas, dan risiko penindasan maya. Jalan keluar dari permasalahan penggunaan gawai pada anak usia dini adalah dengan membatasi penggunaan gawai, memantau anak saat bermain gawai, dimana peran orang tua sangat penting dan membuat jadwal yang sesuai pada saat anak bermain gawai, agar gawai tidak mengganggu aktivitas anak Dan mencegah gawai dalam perkembangan sosial.</p>
<p><b>Keywords:</b> Gadgets, Children's Social Development, TK/TPA Al-Hikmah Palembang</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Gadget, Perkembangan Sosial Anak, TK/TPA Al-Hikmah Palembang</p> <p><i>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</i></p> 	

## PENDAHULUAN

Globalisasi saat ini menyebar begitu cepat dan canggih sehingga bisa menjangkau seluruh pelosok di Nusantara manapun. Karena kita masyarakat Indonesia, pasti akan terus memanfaatkan teknologi, maka mustahil bagi kita untuk terlepas dari teknologi dalam situasi seperti ini. Baik itu dari telepon seluler, komputer, televisi, Iped, atau peralatan teknis canggih lainnya, teknologi pasti mengalami modifikasi setiap tahunnya. Televisi misalnya, beralih dari teknologi analog ke digital. Ini merupakan bukti adanya perubahan teknologi yang terjadi setiap beberapa tahun sekali, untuk itu kita sebagai pengguna harus pintar dalam menggunakannya, terlebih lagi *gadget* sudah beredar dimana-mana. dan tentunya *gadget* telah tidak baru lagi di dengar oleh masyarakat Indonesia, dalam hal ini Gadget telah mampu digunakan dikalangan-kalangan warga baik dari Orang Tua, Remaja sampai pada Anak usia dini. Dalam berkembangnya *gadget* tentu bisa mensugesti pola kehidupan insan baik asal segi pikiran maupun sikap. yang dimana *Gadget* yang kita ketahui dapat mempermudah pada aktivitas insan sehari-hari, dalam berinteraksi juga dalam pekerjaan lainnya. Penggunaan *gadget* tidak hanya mensugesti sikap orang dewasa saja, Anak-anak usia dini pun ikut berpengaruh dalam memakai *gadget*, salah satunya adalah kemampuan anak dalam bersosialisasi. Penggunaan *gadget* bisa dibedakan menjadi dampak positif dan dampak negatif. Pengaruh Positifnya berdasarkan Novitasari (2013) penggunaan *gadget* yang canggih bisa menyebabkan dampak positif yakni bisa mempermudah anak dalam mengasah kreativitas serta kecerdasan anak. berdasarkan Rozalia (2017) Mengutarakan akibat Positif Penggunaan gadget yaitu berkembangnya khayalan pada peserta didik, melatih sistem kerja otak siswa sehingga bisa menaikkan fungsi kecerdasan, menaikkan kepercayaan diri pada peserta didik ketika memenangkan sebuah game yang disediakan di *gadget*, membuat kemampuan membaca, berhitung dan menemukan solusi menjadi pemecahan dilema.

Selain dampak positif dari penggunaan *gawai*, terdapat pula dampak buruk dari penggunaan alat-alat elektronik bagi generasi muda. Lebih spesifiknya penggunaan gadget yang berlebihan dan terus-menerus yang diberikan kepada anak dapat membahayakan jaringan sensorik dan otak anak, jika diberikan *gadget* secara berkelanjutan dalam jangka waktu yang lama. Selain itu, anak-anak yang sejak awal sudah menggunakan *gadget* tersebut akan berdampak terhadap sosial, khususnya anak-anak tidak dapat terhubung dengan teman-temannya. Seperti yang mungkin kita ketahui remaja adalah anak-anak yang mencapai kedewasaan pada umur 5-12 tahun. Diketahui

bahwa anak-anak berumur antara 5 dan 12 tahun berada pada masa anak usia dini. Masa muda adalah masa kedewasaan antara 5-12 tahun atau yang dikenal dengan masa keilmuan. Noormianto (2018) mengatakan bahwa anak-anak dalam hal ini santri atau pelajar sedang melalui fase pendewasaan. Remaja yang cenderung berpikiran terbuka lebih mampu menerima ide-ide baru dan kreatif dibandingkan orang tuanya. Untuk situasi ini, masa muda adalah masa bermain dengan hal-hal baru yang mereka ketahui. Anak-anak muda pasti akan senang bermain dengan teman seusia mereka. Namun, ketika anak-anak diberikan ponsel kepada orang tuanya, anak-anak cenderung hanya diam di depan layar perangkat dibandingkan bermain dengan orang lain seumurannya. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak khususnya di TK/TPA AL-HIKMAH Palembang.

## **METHOD**

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK/TPA Al-Hikmah Palembang, kecamatan gandus, 36 ilir Palembang. Dimana dalam penelitian ini akan memperdalam tentang dampak *Gawai* Terhadap Perkembangan sosial anak pada Umur 5-12 Tahun di Taman Kanak-kanak/TPA Al-Hikmah Palembang. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni berjenis kualitatif yang bersifat naratif. Metode penelitian kualitatif artinya suatu cara yang digunakan buat menjawab dilema penelitian yang berkaitan dengan data yang berupa narasi yg bersumber asal aktivitas wawancara, pengamatan, dan pengalihan dokumen (Sugiyono,2018) berdasarkan (Muktar, 2013) Metode penelitian deskriptif kualitatif artinya sebuah metode yang dipergunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu ketika eksklusif. Subjek penelitian ini artinya santri Taman Kanak-kanak/TPA Al-nasihah kecamatan gandus, kelurahan 36 ilir Palembang. dan Para Ustadz dan Ustadzah yg berada pada Taman Kanak-kanak/TPA Al-nasihah Palembang. Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi.

## **RESULT AND DISCUSSION**

### **Results**

#### ***Gadget***

Gadget ialah alat yang biasa digunakan untuk berhubungan dan berkomunikasi sesuai dengan perkembangan saat ini. *gadget* tentunya juga berguna dalam kehidupan

sehari-hari. Dengan kata lain, salah satunya memperlancar aktivitas masyarakat sehari-hari. Pebriana (2017), mengungkapkan bahwa gadget dapat mempengaruhi pola pikir dan sikap seseorang setelah digunakan dalam jangka waktu lama. Orang yang terlalu lama menggunakan *gawai* akan merasa ketagihan karena *gawai* tersebut mempunyai fungsi aplikasi berbeda-beda yang dapat dengan mudah digunakan orang dalam kehidupan sehari-hari. Gadget adalah bentuk nyata evolusi dari waktu ke waktu. Gadget kini sudah banyak digunakan di semua lapisan, baik kelas menengah atas maupun menengah ke bawah.

Jika dulu hanya orang tua yang menggunakan *gawai*, kini semua orang termasuk anak-anak bisa menggunakan *gawai*. Faktanya sebagian besar anak-anak yang menggunakan perangkat tersebut berusia antara 5 dan 12 tahun. Berbagai yang sering kita temui anak-anak yang masih berada di bangku Sekolah Dasar dan di daerah pinggiran pun telah membawa hp kesekolah serta di TPA. Begitu banyak terlihat sebagian anak memakai telepon seluler ketika jam Pelajaran berlangsung. ini ialah bukti. Sebagian besar pengguna ponsel adalah anak dibawah umur. Selain itu sisi positifnya mereka bisa menyampaikan keuntungan untuk belajar secara online melalui perangkat lunak-software yang terdapat pada gadget, namun mereka pula mendapatkan sisi negatifnya.

Anak-anak yang masih di bawah umur dapat dengan mudah mendownload aplikasi game di internet. Hal ini tentunya menimbulkan banyak perselisihan di antara para orang tua, karena para orang tua merasa bahwa jika anak-anaknya suka bermain-main maka ia tidak akan memiliki waktu luang untuk bermain bersama teman, berkonsentrasi sepulang sekolah, dan bercerita kepada orang tuanya. Mereka akan menjadi individualis, artinya mereka tidak peduli dengan individu di sekitarnya. Anak-anak pada usia ini sebaiknya bermain di luar bersama teman-temannya, seperti bermain layang-layang, memasak, dan lain-lain. agar anak dapat berbaur dengan orang yang ada disekitarnya. Namun, semenjak munculnya gadget anak-anak tidak lagi peduli dengan orang-orang disekitarnya, bahkan orang-orang sebelum mereka pun ia tidak peduli, anak-anak lebih disibukkan dengan *gawai* dibandingkan orang lain, termasuk orang tuanya sendiri.

### **Bentuk Penggunaan *gadget* yang digunakan oleh Santri Tk/Tpa Al-hikmah**

*Gawai* bisa digunakan oleh semua orang, mulai dari orang dewasa hingga balita, meskipun sudah digunakan. Dalam hal ini peneliti melihat santri Taman Kanak-kanak /Tpa Al-Hikmah menggunakan *gawai* hanya sebagai sarana hiburan saja. Fitur-fitur

yang dapat dibuka siswa saat pulang sekolah antara lain menonton YouTube, bermain game, dan TikTok.

### **Pengaruh Penggunaan *Gawai* Terhadap Perilaku Sosial anak di TK/TPA Al-Hikmah Palembang.**

Inovasi di Indonesia berkembang semakin pesat, salah satunya adalah hadirnya teknologi yang semakin berkembang secara konsisten. *Gawai* dapat membantu orang melakukan aktivitas sehari-hari. Seperti bekerja dan sekolah. Bagaimanapun *gawai* mempunyai dampak negatif dan positif. Akibat buruk penggunaan *gawai* pada anak dapat mempengaruhi cara berperilaku sosialnya, yaitu:

- a) Anak menjadi kurang aktif dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya, bahkan orang tuanya pun kurang aktif dalam berkomunikasi.
- b) Anak sering lupa lingkungan sekitar dan lupa sarapan.
- c) Anak-anak menjadi orang yang pendiam dan kesepian.

Sementara itu, dampak positif penggunaan *gawai* pada anak dapat mempengaruhi perilaku sosialnya, yaitu: a). Memudahkan komunikasi b). Gadget bisa untuk hiburan di waktu senggang. c). Mempermudah pekerjaan rumah bagi anak-anak dan d). gadget dapat memudahkan penambahan informasi.

Maka dalam hal ini orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam hal ini, karena orang tua harus mengajarkan, membimbing dan mengarahkan anaknya hal-hal yang dapat mengembangkan pengetahuan dan karakter anak, dengan melihat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku secara negatif. Perilaku khususnya pada saat anak masih balita, maka orang tua sangat perlu menjaga anaknya agar perilaku sosialnya dapat berfungsi dengan baik dan maksimal. Anak yang ketergantungan pada *gawai* adalah anak yang mempergunakan *gawai* lebih dari dua (2) jam per-hari. Jika seorang anak terus-menerus menerima *gawai*, hal ini dapat berdampak lebih buruk pada kesejahteraan fisik dan psikologis anak.

Memang benar *gawai* merupakan alat yang mempermudah, memudahkan komunikasi dan pencarian informasi, namun dalam menggunakan *gawai* perlu diperhatikan bahwa pemakaian 1 hari hanya cukup untuk 1-2 jam saja setiap harinya. Jika seorang anak menggunakan *gawai* lebih dari 2 jam dalam sehari maka akan menjadikan anak ketagihan dan kecanduan dalam menggunakan *gawai* tersebut.

### **Upaya Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Sosial Anak di TK/TPA Al-Hikmah Palembang.**

Upaya untuk menghentikan dampak buruk penggunaan teknologi terhadap perilaku sosial anak-anak meliputi:

- 1) Orang tua harus mengajarkan anak-anak mereka mengurangi jumlah waktu yang mereka habiskan untuk perangkat elektronik, orang tua harus terlebih dahulu menyadari hal ini dan dapat mencegahnya terjadi.
- 2) Bimbingan, pengertian, dan nasehat orang tua merupakan contoh upaya preventif yang dapat dilakukan oleh orang tua. Untuk membantu anak lupa terus bermain ponsel, sebaiknya orang tua mendorong anak untuk bermain bersama. Selain membantu orang tua menghindari kekhawatiran anak-anak mereka bermain game online, pendekatan ini dapat menumbuhkan komunikasi positif antara anak-anak dan orang tua, yang pada gilirannya membina hubungan positif antara kedua kelompok.
- 3) Pilihan ketiga adalah orang tua dapat membuat jadwal agar anaknya bermain ponsel, setiap sekitar satu jam ia harus bermain ponsel, dan bila waktu yang dipesan habis, orang tua dapat mengambil ponsel tersebut dari anak itu. Dan jika anak melanggar jadwal tersebut maka anak tersebut dapat dikenakan sanksi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK/TPA Al-Hikmah terungkap bahwa sebagian anak di TK/TPA Al-Hikmah menggunakan telepon genggam ketika pulang sekolah, membuka aplikasi seperti YouTube, game, TikTok, dll di telepon genggamnya. Mereka menghabiskan waktu sekitar 1-3 jam sehari bermain di ponsel mereka. dan mereka berhenti bermain ponsel ketika melakukan kegiatan seperti mengajar, mengaji, atau kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Namun jika tidak ada aktivitas, mereka terus bermain game dan menonton YouTube hingga sore atau bahkan hingga larut malam. Dan kami menemukan ada anak-anak di bawah usia 5 tahun yang terlalu asyik bermain hingga lupa sarapan dan kesulitan berinteraksi dengan teman sebayanya. Berdasarkan hasil wawancara ustazah, anak-anak tersebut kurang berkomunikasi dengan orang tuanya, karena orang tuanya sibuk mencari rezeki untuk anak, sehingga anak-anak tersebut menjadi anak yang individualistis yaitu tidak peduli dengan orang lain di sekitar mereka. Namun ketika orang tua menyadari anaknya kurang bersosialisasi, orang tua berinisiatif mengirim anaknya belajar mengaji atau TPA. Selain mengajak anaknya berinteraksi dengan teman lain, para orang tua juga ingin anaknya bisa mengaji.

## CONCLUSION

*Gadget* ialah alat praga yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* juga dapat memperlancar komunikasi interpersonal. Kini fungsi komunikasi semakin berkembang dengan munculnya sarana Teknik yang maju. Misalnya *smartphone*, *Iped* dan *telpon seluler* lainnya. Dalam psikologi, anak usia 5-12 tahun dianggap sebagai pendidikan anak usia dini. *Gadget* mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini mempunyai dampak positif dan negatif.

Penggunaan *gawai* secara berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gawai* pada anak antara lain penarikan diri, gangguan tidur, perasaan kesepian, perilaku kekerasan, mudarnya kreativitas, dan risiko penindasan maya. Jalan keluar dari permasalahan penggunaan *gawai* pada anak usia dini adalah dengan membatasi penggunaan *gawai*, memantau anak saat bermain *gawai*, dimana peran orang tua sangat penting dan membuat jadwal yang sesuai pada saat anak bermain *gawai*, agar *gawai* tidak mengganggu aktivitas anak Dan mencegah *gawai* dalam perkembangan sosial.

## REFERENCES

- Abdul Harif Siswanto, Nurul Haniza, & Achmad Rosyad. (2023). MEDIA MASSA ONLINE DAN KESADARAN SOSIAL GENERASI MILENIAL. *DE FACTO : Journal Of International Multidisciplinary Science*, 1(02 Agustus), 85–95. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/defacto/article/view/779>
- Agnes Puspita Sari, Rindi Irtika, Dessy Dwi Anugrah, & Marisa Cahya Puspita. (2023). ANALISIS KURIKULUM PENDIDIKAN DI TAMAN KANAK KANAK ANGGREK KECAMATAN SUKARAMI PALEMBANG. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(02 Desember), 222–231. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/884>
- Ahmad Zamhari, Bela Yunika Putri, Oktatia Anggraeni, & Noviana, T. (2022). PEMANFAATAN MEDIA ONLINE (INSTAGRAM) TERHADAP WIRUSAHA PARA MAHASISWA. *Journal Economics Technology And Entrepreneur*, 1(04 Desember), 270–288. Diambil dari <https://azramedia->

- [indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/ecotechnopreneur/article/view/445](https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/ecotechnopreneur/article/view/445)
- Annisa Retno Utami. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DIGITAL SEPATU MOJO. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 1(03 Mei), 141–145. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/sabangkaabdimas/article/view/245>
- Aprillia, E., Retno Wulandari, & Fahmi. (2023). PENGELOLAN PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI KEGIATAN KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI . *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01 Juni), 139–147. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/663>
- Ariston, Yummi., & Frahasini. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal of Educational Review and Research*, 1(2),
- Astri Agustin, Amin Sihabudin, & Sumaina Duku. (2023). TREND JURNALISME ONLINE PADA APLIKASI TIKTOK (Studi Kasus Jurnalisme Online Dalam Akun Tiktok @Sripoku.com). *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(01 Maret), 64–72. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/522>
- Azhar Cahyo Nugroho, & Anindhya Budiarti. (2023). PENGARUH EKUITAS MEREK DAN INOVASI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DIMEDIASI HARGA DI APLIKASI TOKOPEDIA. *AT TARIIZ : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(02 Mei), 389–408. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/attariiz/article/view/612>
- Cantika Tasti Oktarisa. (2023). PENGGUNAAN INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS GADJAH MADA. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(02 Desember), 146–154. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/841>
- Chairunnisa, S., Ahmad Zamhari, Dwi Rosma Warni, & Andika Septiano. (2022). ANALISIS USAHA INOVATIF MELALUI KEWIRAUSAHAAN

- SOSIAL. *Journal Economics Technology And Entrepreneur*, 1(04 Desember), 319–325. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/ecotechnopreneur/article/view/462>
- Diana, Z., Retno Wulandari, & Fahmi. (2023). ANALISIS MEDIA LOOSE PART DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01 Juni), 148–153. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/668>
- Deki Pardana. (2023). PENGARUH MEDIA SOSIAL DALAM MEMPREDIKSI PARTISIPASI PERILAKU PEMILIH PEMULA PADA PEMILIHAN UMUM 2024. *AT TARIIZ : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(01 Februari), 274–282. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/attariiz/article/view/533>
- Dharomesz, V. Y. ., Adyantari, A., Sasmita, R. P. H. ., & Noventa, O. C. . (2023). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN KONTEN PROMOSI DI MEDIA SOSIAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 2(06 November), 469–475. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/sabangkaabdimas/article/view/815>
- Indriani, Putri Pratiwi, A., Jauhara, Mukjizat, L., & Fatimah, S. (2023). ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTERISTIK AKHLAK ANAK USIA SD/MI DI ERA SOCIETY 5.0. *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01 Juni), 76–81. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/significant/article/view/650>
- Ines Tasya Jadidah, Bella Graceva Canavallia, Elisa Arni Anggraini, Adelia Putri Anjani, & Alifa Nahda Awaliyah. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PENGETAHUAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DAN KOSAKATA BAHASA ASING DI KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01 Juni), 74–83. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/635>

- Ines Tasya Jadidah, Henni Wijaya, Ain Doe Darma, Kaliana Anggilin, & Rheina Nur Halizah. (2023). ANALISIS PERAN KELUARGA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA 6-12 TAHUN. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(02 Desember), 303–311. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/886>
- Ines Tasya Jadidah, Maryatul Kiftiah, Shinta Bela, Siska Pratiwi, & Fifi Nur Hidayanti. (2023). ANALISIS PENTINGNYA MENGGUNAKAN BAHASA INDONESIA YANG BAIK DAN BENAR DALAM BERKOMUNIKASI DIKALANGAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01 Juni), 66–73. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/610>
- Junila Puteri, M., Retno Wulandari, & Fahmi. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN METODE BERNYANYI DALAM MENINGKATKAN MINAT ANAK TERHADAP LAGU WAJIB NASIONAL . *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01 Juni), 154–160. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/655>
- Lestari Triana, Maola Sofiatul Putri, (2021), PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR, Vol. 3, No. 1
- Lidia Oktamarina, Vina, Finkan Novella, Selvy Amelia Sari, Dwi Hanifa Irdina, Nurhaliza, & Raudatul Umami. (2023). ANALISIS PENERAPAN KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK KANAK PROF IT MUHAJIRIN PALEMBANG. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(02 Desember), 114–127. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/864>
- Maharani, M. F. ., Fahmi, & Retno Wulandari. (2023). ANALISIS KEGIATAN MEWARNAI UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK SENI PADA ANAK DI KELOMPOK BERMAIN. *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01 Juni), 90–97. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/significant/article/view/673>

- Murtiningsih, D., Wendi Usino, & Lies Andayani. (2022). SOSIALISASI MEDIA DIGITAL BAGI IBU-IBU PKK TINGKAT KELURAHAN PETUKANGAN UTARA, JAKARTA SELATAN. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 1(03 Mei), 89–92. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/sabangkaabdimas/article/view/88>
- M. Insan Hadiansyah, Nuraida, & Ahmad Harun Yahya. (2023). PERSEPSI MAHASISWA JURNALISTIK UIN RADEN FATAH TERHADAP AKTIVITAS JURNALISME WARGANET DI AKUN INSTAGRAM @palembangterkini.official. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 2(02 April), 108–121. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/492>
- Nurfadilah, R., Ahmad Zamhari, Rizkia Anisah Nurjannah, & Reva Nurania. (2022). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMASARKAN PRODUK HASIL WIRUSAHA. *Journal Economics Technology And Entrepreneur*, 1(04 Desember), 311–318. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/ecotechnopreneur/article/view/465>
- Nurafiah Aswawi. (2023). JUAL BELI ONLINE BERBASIS MEDIA SOSIAL DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM. *AT TARIIZ : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(03 Agustus), 420–430. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/attariiz/article/view/763>
- Noormianto, F. (2018). PENGARUH INTENSITAS ANAK MENGAKSES GADGED DAN TINGKAT CONTROL ORANGTUA ANAK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK SD KELAS TINGGI DI SD PASURUHAN KIDUL KUDUS JAWA TENGAH. *Elementary School*. 5. (1). 141.
- 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>
- Pratista Sara Baidha. (2023). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI TK FATIMAH PALEMBANG. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(02 Desember), 203–210.

- Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/877>
- R.A Amelia, & Wulandari, R. (2023). MODEL PUSAT PEMBELAJARAN BERBASIS TAMAN KANAK-KANAK UNTUK KESIAPAN KELOMPOK BERMAIN. *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01 Juni), 98–107. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/significant/article/view/659>
- Regina, P., Puspita, B., & Yecha Febrieanitha Putri. (2023). PROGRAM PARENTING KELAS PERTEMUAN ORANG TUA (KPO) DAN KETERLIBATAN ORANG TUA DALAM KELOMPOK KELAS ANAK ( KOK ). *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01 Juni), 54–63. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/623>
- Retno Wulandari, Hellya Ramona Lisab, & Fatia Anta Riska. (2022). PENGELOLAAN ANAK DIDIK DI KELOMPOK BERMAIN DIRGANTARA PALEMBANG. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 138–148. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/233>
- Rini Monita Nita, (2021) DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR. Vol. 7.No. 3
- Rozalia, M. F. (2017). HUBUNGAN INTENSITAS PEMANFAATAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2). Vol.5, No. 2
- Saniyyah Latifahul Dkk, (2021) DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA JEKULO KUDUS. Vol. 3, No. 4
- Siti Fatimah, Siska Damaianti, Eliyati, Lisa Septia Ningsih, & Selfina Gusniawati. (2023). POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK MI DI ERA DIGITAL. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01 Juni), 89–96. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/627>

- Wulan Okta Bela, Eby Sania Awalia, Meta Melinda, Selvia Ananta, & Adelia Putri Anjani. (2023). ANALISIS PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM KEMANDIRIAN ANAK. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(02 Desember), 303–315. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/893>
- Wulandari, A., & Retno Wulandari. (2023). MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA DALAM PROSES MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR ANAK USIA DINI. *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01 Juni), 128–135. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/significant/article/view/680>