

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan

Munisa

*Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Agama Islam Dan Humaniora
Universitas Pembangunan Panca Budi Medan
E-mail : munisa@pancabudi.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Pasalnya gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak (usia 3-6) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget. Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media infomasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Hakikatnya pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan kemampuan seseorang khususnya peserta didik. Pendidik memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didiknya sehingga pendidik harus memahami arti penting perkembangan peserta didiknya. Peserta didik yang paling awal dan memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang sangat baik ialah anak usia dini, di mana anak usia dini merupakan awal bagi seorang manusia untuk mempelajari suatu konsep kehidupan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan dan pelayanan kepada anak usia dini 0-6 tahun. Karena usia tersebut merupakan usia keemasan (*golden age*) di sepanjang rentang usia perkembangan manusia.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental di kehidupan selanjutnya. Pada masa ini terjadilah proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, salah satu diantaranya adalah aspek dalam interaksi sosial.

Mayar (2013: 464) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan

masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara. (Soetjningsih, 2012: 213) berpendapat bahwa perkembangan sosial tidak terlepas peran dari faktor-faktor keluarga karena rumah pertama bagi anak adalah keluarga, relasi anak dengan teman sebayanya, dan kualitas bermain yang dilakukan bersama teman sebayanya. Relasi awal dengan orang tua merupakan pondasi dicapainya kompetensi sosial dan hubungan dengan teman sebayanya. Jika dirumah anak kurang berinteraksi dengan anggota keluarga kemungkinan terjadi diluar rumah anak sulit untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.

Menurut Ahmadi (2009: 49) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu ataupun individu dengan kelompok, dimana individu tersebut saling mengubah, saling mempengaruhi satu sama lain, dari individu yang lainlah individu tersebut dapat berubah, belajar dan sebaliknya. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki anak adalah kemampuan interaksi sosial. Jika interaksi sosial sejak anak usia dini sudah baik tentunya tahap interaksi berikutnya akan lebih baik juga.

Journal of Transport Geography yang berjudul *Children's Incidental Social Interaction During Travel International Case Studies From Canada, Japan, and Sweden* (Waygood, dkk 2017: 23) menjelaskan bahwa interaksi sosial membantu anak merasakan sensualitas masyarakat selain itu juga untuk kesejahteraan dalam kehidupan anak selanjutnya. Bahwasanya dalam jurnal ini menjelaskan tentang bagaimana orang tua merasa aman ketika interaksi sosial dibangun sejak dini, karena ketika anak berpergian sendiri atau berangkat sekolah sendiri menggunakan sepeda dan terjadi sesuatu diperjalanan anak langsung bertanya atau meminta bantuan dengan orang disekitar perjalanan tersebut tanpa malu ataupun takut. Sebaliknya kurangnya interaksi sosial dengan orang lain selain keluarga memungkinkan anak-anak mengalami tingkat kesejahteraan yang lebih rendah ketika mereka pergi karena hubungan masyarakat dapat mempengaruhi rasa aman bagi anak dan orang tua mereka.

Pada era globalisasi seperti saat ini, media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya tidak-lah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2). *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone. Melihat fenomena yang terjadi pada era globalisasi pada masa sekarang ini, kemajuan teknologi telah berkembang pesat. Seiring kemajuan teknologi yang berkembang pesat seperti *gadget*, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Perubahan pada masyarakat dapat mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, tindakan sosial, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya.

Tidak salah memang *gadget* pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab *gadget* pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam *gadget* tersebut. Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna dan karakter tidak heran jika *gadget* sangat disenangi oleh anak pada masa ini.

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam

menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

Sebuah Survey merilis penelitiannya, mengatakan bahwa hampir setengah dari pemakai ponsel dan komputer berkomunikasi dengan teman dan berkomunikasi dengan keluarga meski sedang berada dalam satu rumah. Riset bertajuk *The Halifax Insurance Digital Home Index* itu mempublikasikan sekitar 22 juta orang atau sekitar 45% mengakui mereka menggunakan ponsel untuk menelpon, mengirim sms, menggunakan sosial media dan e-mail lebih sering dari pada harus pergi ke ruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Sedangkan, seperlima atau sekitar 22% dari survey itu lebih memilih untuk berbicara melalui telepon atau sosial media seperti facebook dan twitter dari pada harus berbicara langsung. (G.Hendrastomo, 2016).

Dalam *Journal of Pediatric Health Care* yang berjudul *The Impact of Technology Dependence on Children and Their Families* menemukan bahwa anak-anak sekarang banyak yang bergantung pada teknologi dibalik hal itu keluarga mereka pun bergantung pada teknologi, teknologi tersebut berdampak pada komunikasi dalam keluarga yang terhambat dan aktivitas sehari-hari dikeluarga menjadi kesulitan (Mesman, dkk 2013: 456).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Panca Budi Medan anak-anak yang bertempat tinggal di kompleks ini semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* berjenis smartphone maupun tablet. Anak-anak ini lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadget* nya masing-masing tanpa mepedulikan dunia sekitarnya.

Psikolog Aric sigman (dalam Utomo, 2015) menyatakan "meningkatnya waktu di depan layar *gadget* mengurangi interaksi sosial sehingga memberikan konsekuensi negatif pada penggunanya" Pada usia tujuh tahun, anak-anak akan menghabiskan total waktu untuk menonton layar *gadget* sekitar satu tahun, rata-rata melihat lima layar berbeda dari *gadget* mereka di rumah dan bahkan menonton dua atau lebih layar pada saat yang sama. Secara tidak langsung *gadget* telah memberikan pengaruh yang negatif terhadap anak, dimana anak yang dulunya aktif bermain bersama teman-teman sebayanya sekarang telah disibukan dengan teman barunya yaitu *gadget*, sehingga anak mengalami perubahan didalam dirinya menjadi egois dan anti sosial.

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan*.

LANDASAN TEORI

Anak Usia Dini

Pengertian pendidikan adalah suatu bimbingan atau peran secara sadar oleh sipendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun. Adapun berdasarkan para pakar pendidikan anak, yaitu kelompok manusia yang berusia 6-8 tahun. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Hurlock, 1978).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-8 tahun.

Interaksi Sosial

Menurut H. Bonner (Gerungan, 2004: 62) Interaksi sosial suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, yang mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Menurut Soerjono dalam Andarbeni (2013) Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok – kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Menurut Ahmadi (2009: 49), interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu ataupun individu dengan kelompok, dimana individu tersebut saling mengubah, saling mempengaruhi satu sama lain, dari individu yang lainlah individu tersebut dapat berubah, belajar dan sebaliknya.

"Social interactions are seen as educative interactions to the extent they present conditions for individuals to acquire concepts, skills and cognitive strategies that affect social development and learning, social skill in children and adolencents facilitate the initiation and maintenance of positive social relations, contribute to their acceptance by peers and result in a satisfactory school adjusment." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sosial interaksi sejauh ini terlihat kondisi yang edukatif bagi individu untuk memperoleh konsep, keterampilan dan strategi kognitif yang mempengaruhi perkembangan dan pengembangan sosial pada anak-anak dan remaja, hubungan interaksi sosial yang positif berkontribusi pada penerimaan mereka oleh teman sebaya dan menghasilkan penyesuaian sekolah yang memuaskan (Lucisano, 2013: 30).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih, dimana dalam perilaku tersebut saling mempengaruhi dan mengubah perilaku individu yang lain atau sebaliknya.

a. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung (Ahmadi, 2009: 52) :

a. Faktor Imitasi

Faktor ini telah diuraikan oleh Gabriel Tarde (Ahmadi, 2009: 52) yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja. Walaupun pendapat ini berat sebelah, namun peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil. Contohnya seperti pada anak-anak yang sedang belajar bahasa, seakan-akan mereka mengimitasi dirinya sendiri, mengulang-ngulangi bunyi kata-kata, melatih fungsi fungsi-fungsi lidah dan mulut untuk berbicara. Kemudian, ia mengimitasi orang lain. Bahkan tidak hanya berbicara saja, tetapi juga tingkah laku tertentu, cara memberi hormat, cara berterimakasih, cara memberi isyarat, dan lain-lain. Demikian pula halnya

dengan cara-cara berpakaian, adat-istiadat dan konvensi-konvensi lainnya, yang sangat dipengaruhi oleh faktor imitasi.

b. Faktor Sugesti

Faktor sugesti yang dimaksud disini yaitu pengaruh psikis. Baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain. Yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Arti sugesti dan imitasi dalam hubungannya, dengan interaksi sosial adalah hampir sama. Bedanya ialah bahwa dalam imitasi orang yang satu mengikuti salah satu dirinya, sedangkan pada sugesti seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya, lalu diterima oleh orang lain diluarnya. Dalam ilmu jiwa sosial sugesti dapat dirumuskan sebagai suatu proses dimana seseorang individu menerima suatu cara penglihatan, atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.

c. Faktor Identifikasi

Faktor lainya selain imitasi dan sugesti yang memegang peranan penting dalam interaksi sosial tersebut adalah identifikasi. Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Misalnya identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama dengan ibunya. Proses identifikasi ini mula-mula berlangsung secara tidak sadar (secara dengan sendirinya) kemudian irrasional, yaitu berdasarkan perasaan-perasaan atau kecenderungan-kecenderungan dirinya yang tidak diperhitungkan secara rasional, dan yang ketiga identifikasi berguna untuk melengkapi sistem norma-norma, cita-cita, dan pedoman-pedoman tingkah laku orang yang mengidentifikasi itu. Mula-mula anak mengidentifikasi dirinya sendiri dengan orang tuanya, tetapi lambat laun setelah ia dewasa, berkembang di sekolah, maka identifikasi dapat beralih dari orang tuanya kepada orang-orang yang berwatak luhur dan sebagainya. Perbedaan identifikasi dan imitasi adalah bahwa imitasi dapat berlangsung antara orang-orang yang saling tidak kenal, sedangkan identifikasi perlu dimulai terlebih dahulu dengan teliti sebelum mereka mengidentifikasi dirinya. Nyatanya bahwa saling hubungan sosial yang berlangsung pada identifikasi adalah lebih mendalam dari pada hubungan yang berlangsung atas prose-proses sugesti maupun imitasi.

d. Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Bahkan orang yang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya. Katakanlah orang tiba-tiba tertarik dengan orang lain, seakan-akan dengan sendirinya. Tertariknya ini tidak pada salah satu ciri tertentu dan orang itu, tapi keseluruhan ciri pola tingkah lakunya. Proses simpati dapat pula berjalan secara perlahan-lahan secara sadar dan cukup nyata dalam hubungan dua atau lebih orang. Misalnya, hubungan cinta kasih antara manusia, biasanya didahului dengan hubungan simpati. Perbedaan simpati dengan identifikasi yaitu dorongan utamanya adalah ingin mengikuti jejak, mencontoh dan ingin belajar. Sedangkan pada simpati, dorongan utamanya adalah ingin mengerti dan ingin kerja sama. Dengan demikian simpati hanya akan berlangsung dan berkembang dalam relasi kerja sama antara dua orang atau lebih, apabila terdapat saling pengertian.

Sedangkan menurut (Halid dalam Apriyanti, 2016) berpendapat dalam perkembangan interaksi sosial anak, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain :

a. Pola Asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seseorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka ia akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, dan produktif, suka akan tantangan dan percaya diri.

b. Lingkungan

Tujuan penciptaan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi multisensori anak adalah menyiapkan dan mengelola lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik. Dalam pembelajaran hendaknya anak dibimbing untuk mengendalikan dirinya sendiri secara baik. Kemampuan ini penting sekali karena guru TK berhadapan dengan anak-anak yang masih bersifat egosentris, spontan, dan fleksibel. Menghadapi anak seperti ini, harus pandai mengatur emosi dan pengendalian diri. Untuk itu, akan semakin efisien suatu pembelajaran di TK jika lingkungan belajarnya dibimbing oleh guru yang bijaksana. Artinya dapat menangani anak secara baik dalam pembelajaran, artinya guru hanya profesional tetapi memiliki rasa bijak yang memadai.

c. Teman Sebaya

Saat anak memasuki tahapan perkembangan dalam pengertian differensiasi, dimana anak telah mengerti dan memahami orang lain. Maka anak sudah tidak lagi melihat segala sesuatunya untuk dirinya atau apa yang disebut pemusatan pada dirinya. Pada saat itu ia membutuhkan orang lain yang dapat mengerti dan memahami dirinya dan ia mengerti apa yang diinginkan orang lain terhadap dirinya. Maksudnya pengertian yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan sesuai dirinya, yaitu teman sebaya, teman yang akan menjadi tempat untuk menyatukan perasaan, pemikiran motif dan tingkah laku dirinya dan orang lain yang seusianya. Memungkinkan akan terjalin hubungan sosial, sehingga antara satu dengan yang lainnya akan terjadi saling mempengaruhi.

Dari uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa proses terjadinya suatu interaksi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati selain itu juga terdapat faktor lain yaitu pola asuh, lingkungan dan teman sebaya.

b. Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Menurut Wiyani (2014: 136) ketercapaian suatu kemampuan sosial pada setiap anak berbeda-beda. Untuk mengetahui apakah ketercapaian tersebut menggambarkan kemajuan atau tidak maka dibuatkan patokan atau standar yang perlu dicapai oleh anak usia 5-6 tahun yaitu :

- a. Bersikap kooperatif dengan teman
- b. Menunjukkan sikap toleran
- c. Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi (senang, gembira, antusias, dan sebagainya)
- d. Memahami peraturan dan disiplin
- e. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

Adapun menurut Yusuf (2009: 171) pada usia prasekolah perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan sebayanya. Tanda-tanda perkembangan sosial pada tahap ini yaitu:

- a. Anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik dilingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain
- b. Sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan.

- c. Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.
- d. Anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain, atau teman sebaya (*peer group*)

Dari penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun yaitu membangun hubungan pertemanan, kooperatif, belajar berbagi, toleransi, terbuka, tolong menolong, saling menghargai, tanggung jawab, percaya diri, sikap sopan, memahami aturan, sikap sabar, dan sportif.

Gadget

Menurut Wijanarko dan Setiawati (2016: 3) Gadget merupakan suatu alat, piranti atau benda yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya, Gadget dalam bahasa Indonesia yaitu Gawai. Gadget yang dimaksud bukan hanya sebatas telepon genggam, laptop, ipad dan computer tetapi juga perangkat besar seperti televisi. Disisi lain menurut Rohmah (2017) gadget merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan gadget adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget.

Menurut Pebriana (2017) gadget merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia, seperti smartphone, iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Official jurnal of the American Academy of Pediatrics* merekomendasikan durasi penggunaan gadget atau media berbasis layar untuk anak tidak lebih dari 1 sampai 2 jam per hari (*Committee on Public Education*, 2001: 424).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa gadget adalah suatu alat atau piranti seperti telepon genggam, laptop, ipad, komputer, televisi yang bertujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia dan gadget diciptakan selalu memperbarui dari sebelumnya dan selalu lebih canggih dari sebelumnya

Dampak Pemberian Gadget pada Anak Usia Dini

Menurut Iswidharmanjaya dalam bukunya yang berjudul Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget (Gunawan, 2017: 16) dampak pemberian gadget pada anak prasekolah ada dua diantara yaitu dampak positif dan dampak negatif seperti:

a. Dampak Positif

Penggunaan gadget memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif gadget pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik.

b. Dampak Negatif

Selain memiliki dampak positif, penggunaan gadget juga dapat berdampak negatif bagi anak. Aneka aplikasi gadget yang berisi game, video yang mengandung sara,

ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan gadget yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negatif baik perilaku ataupun kemampuan anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan dampak negatif dalam memberikan gadget pada anak, dampak positifnya gadget menjadi media pembelajarannya sedangkan dampak negatifnya yaitu jika anak berlebihan bermain gadget akan mempengaruhi kemampuan anak tersebut.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan dan objek yang dikaji, penelitian ini menggunakan jenis penelitian *kuantitatif*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua siswa yang bersekolah di TK Panca Budi Medan sejumlah 32 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode skala dengan menggunakan skala Likert. Metode skala adalah suatu metode penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berisi aspek-aspek yang hendak diukur, yang harus dijawab atau dikerjakan oleh subyek penelitian dan berdasarkan atas jawaban subyek, peneliti mengambil kesimpulan mengenai subyek yang diteliti (Suryabrata, 1990). Dalam penelitian ini metode skala digunakan untuk variabel bebas dan variabel tergantung.

HASIL DAN PENELITIAN

Analisis Data dan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan sistem *try out* terpakai artinya data yang sudah diambil dalam uji coba skala ukur, kembali digunakan sebagai data untuk penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Regresi Sederhana, dimana teknik ini akan dilihat bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial, dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Namun, sebelum data dianalisis dengan teknik analisis regresi sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap variabel yang menjadi pusat perhatian.

Uji Asumsi

a. Uji Normalitas Sebaran

Adapun maksud dari uji normalitas sebaran ini adalah untuk membuktikan penyebaran data-data penelitian yang menjadi pusat perhatian setelah menyebar berdasarkan prinsip kurva normal. Uji normalitas sebaran di analisis dengan menggunakan chi kuadrat. Berdasarkan analisis tersebut, diketahui bahwa variabel penggunaan gadget dan interaksi sosial menyebar mengikuti sebaran normal, yaitu berdistribusi sesuai dengan prinsip kurve Etting Gauss. Sebagai kriterianya apabila $p > 0,050$ dinyatakan normal. (Nisfiannoor, 2009). Tabel 5 berikut ini merupakan rangkuman hasil perhitungan uji normalitas sebaran.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran

Variabel	RERATA	SD	K_S	p	Keterangan
Penggunaan Gadget	86.463	10.257	1.043	0.227	Normal
Interaksi Sosial	72.450	10.115	1.032	0.238	Normal

Keterangan :

RERATA = Nilai rata-rata

K-S = Koefisien Kolmogorov-Smirnov

SD = Simpangan Baku (Standart Deviasi)

p = Peluang Terjadinya Kesalahan

Uji Linearitas

a. Uji Linearitas Hubungan

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui derajat hubungan variable bebas terhadap variabel terikat. Artinya, apakah penggunaan gadget memiliki pengaruh dengan interaksi sosial pada anak usia dini. Hal ini secara visualisasi dapat diterangkan dengan melihat garis linieritas, yaitu meningkatnya atau menurunnya nilai sumbu Y (interaksi sosial) seiring dengan menurunnya sumbu X (penggunaan gadget). Berdasarkan uji linieritas, dapat diketahui apakah variable bebas dan variabel terikat dapat atau tidak dianalisis secara parametric dalam hal ini menggunakan regresi sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel bebas (penggunaan gadget) mempunyai hubungan yang linier terhadap variabel terikat (Interaksi Sosial). Sebagai kriterianya apabila p beda < 0,05 maka dinyatakan mempunyai derajat hubungan yang linier (Nisfiannoor, 2009). Harga-harga hubungan tersebut dilihat pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Linieritas Hubungan

LINIERITAS	F Beda	p Beda	KETERANGAN
X – Y	29.800	0.000	linier

Keterangan :

- X = Penggunaan Gadget
 Y = Interaksi Sosial
 F BEDA = Koefisien linieritas
 p BEDA = Proporsi peluang ralat

Hasil Perhitungan Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis dengan metode regresi sederhana diketahui bahwa ada hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial, dimana koefisien $R = 0.773$; dengan $p = 0.000$ berarti $p < 0,05$.

Koefisien determinan (R^2) dari hubungan antara prediktor penggunaan gadget dengan variabel terikat interaksi sosial adalah sebesar $R^2 = 0.597$. Ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dibentuk oleh penggunaan gadget yang memiliki pengaruh sebesar 59.7%.

Tabel 7. Rangkuman Perhitungan Regression

Statistik	Koefisien R	Koef. Det. (R^2)	p	BE%	Ket
X – Y	0.773	0.597	0.000	59.7	S

Keterangan :

- X : Penggunaan Gadget
 Y : Interaksi Sosial
 R = Koefisien korelasi
 R^2 = Koefisien determinan prediktor terhadap Y
 p : Peluang terjadinya kesalahan
 BE% : Bobot sumbangan efektif X terhadap Y dalam persen
 Ket : Sangat signifikan pada taraf signifikansi 1% atau $p < 0,010$.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis regresi diperoleh hasil bahwa ada pengaruh antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia dini di TK Panca Budi Medan, hal ini ditunjukkan dengan koefisien $R = 0.773$; $p < 0,05$ yang artinya semakin tinggi penggunaan gadget maka akan semakin rendah interaksi sosial anak, dan sebaliknya semakin rendah

penggunaan gadget maka akan semakin tinggi interaksi sosial anak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima.

Dalam penelitian ini diketahui penggunaan gadget memiliki hubungan sebesar 59,7%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak di TK Panca Budi terpengaruh interaksi sosialnya dikarenakan penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Hal ini didukung oleh pernyataan dari salah satu orang tua yang mengatakan anaknya selama berada di rumah selalu menggunakan gadget dan tidak mau bermain dengan adeknya karena asik bermain game di gadgetnya.

Masa anak-anak merupakan masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan saat dimana individu relative tidak berdaya dan bergantung pada orang lain. Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan. Pada masa anak-anak sangat aktif apa saja yang ada di lingkungan dan mengembangkan kemampuan bekerja keras serta menghindari perasaan rendah diri. Oleh karena itu, orang tua harus berperan aktif dalam memantau perkembangan anak dan menjadi pendengar yang baik bagi anak-anaknya. Pengaruh teknologi seperti gadget berpengaruh terhadap perkembangan anak dan psikologi anak. Jika salah dalam menanggapi setiap info dan pesan yang diperoleh dari media teknologi seperti gadget, diharapkan keluarga mampu menetralsisir hal-hal yang berbau negative yang diperoleh dari media tersebut. Karena secara tidak langsung hal itu sudah menjadi bahan pembelajaran bagi anak dan keluarga.

Perkembangan social anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik di lingkungannya. Ismanto dan Onibala (dalam Yusmi Warisyah 2015:131) mendefinisikan, Anak - anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget daripada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal. Penggunaan aplikasi gadget yang baik untuk anak (1) mengatur waktu atau jam (2) mengkhususkan gadget anak (3) menggunakan pemblokiran iklan (4) memeriksa gadget anak (5) membatasi koneksi internet (6) memilih sesuai usia anak dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya.

Ismanto dan Onibala (dalam Yusmi Warisyah 2015:131) mendefinisikan, Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget daripada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Panca Budi semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan gadget. Kebanyakan dari mereka menggunakan gadget berjenis smartphone maupun tablet. Anak-anak ini lebih sering menggunakan gadget untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun hiburan. Pemakaian gadget ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng”iya”kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.

Belakangan ini, gadget tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi gadget beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya

lagi bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataannya belum layak menggunakan gadget (Prianggoro,2014). Faktanya penggunaan gadget tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. Smartphone, tablet, notebook, dan aneka gadget lainnya juga sudah dijamak digunakan anak-anak. Penggunaan gadget pada kalangan anak-anak digunakan untuk alat atau media pembelajaran untuk anak.

Membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan untuk bermain game. Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada dibandingkan dengan lingkungan sekitar, sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur.

Penggunaan gadget pada anak usia dini bergantung pada orang tua yang mengizinkannya. Anak bermain gadget sesuai dengan aturan yang orang tua berikan, dilapangan terdapat dua macam atau dua tipe orang tua cara memberikan gadgetnya ke anak yaitu terdapat orang tua yang hanya hari tertentu dan ada pula setiap hari memberikan atau memperbolehkan anak bermain gadget.

Pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi social memiliki dampak negatif dalam pola komunikasi anak, karena anak menjadi pasif berkomunikasi dan lebih cenderung mengaktifkan fungsi visualnya sehingga anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya. Penggunaan gadget yang tidak dibatasi akan mempengaruhi anak di masa mendatang seperti anak bisa menjadi lebih agresif dari anak biasanya.

Gadget memberikan kemudahan setiap orang untuk berkomunikasi dan dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi pembaharuan yang sangat mendukung untuk bermain game serta aktivitas tanpa keluar rumah sehingga membuat anak malas bersosialisasi dengan lingkungan social dan bersikap individu. Namun tidak semuanya teknologi berdampak negative karena teknologi seperti gadget juga memudahkan untuk menyampaikan informasi secara cepat.

Orang tua pada umumnya memberikan gadget pada anaknya untuk kelancaran menambah wawasan, sarana edukasi dan hiburan. Fakta di lapangan terdapat dua macam cara orangtua memberikan gadget ke anak yang pertama yaitu orangtua mengizinkan bermain gadget setiap hari, yang kedua orangtua yang memberikan gadget pada hari tertetu. Pemberian gadget pada anak usia dini juga berdampak melalaikan bagi anak sehingga anak menjadi tidak disiplin dalam penggunaan waktu belajar, waktu bermain, waktu makan dan waktu istirahat. Ketika anak bermain gadget biasanya anak lupa waktu dan tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya. Akibatnya anak menjadi anti sosial. Hal ini orangtua sangat berperan sekali dalam membatasi waktu dan mengawasi ketika anaknya diberikan gadget.

Dari data beberapa orang tua diperoleh bahwa anak sering menggunakan gadget ketika berada dirumah, orangtua mereka memberikan batas waktu, sering memeriksa gadget anak dan memberikan permainan yang dapat mengasah perkembangan anak. Menurut para pakar pendidikan (dalam Maulida, Hidayah:2013), “Sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan gadget saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan gadget di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada gadget”.

Dalam *Journal of Pediatric Health Care* yang berjudul *The Impact of Technology Dependence on Children and Their Families* menemukan bahwa anak-anak sekarang banyak yang bergantung pada teknologi dibalik hal itu keluarga mereka pun bergantung pada teknologi, teknologi tersebut berdampak pada komunikasi dalam

keluarga yang terhambat dan aktivitas sehari-hari di keluarga menjadi kesulitan (Mesman, dkk 2013: 456).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua, diperoleh bahwa 75% orang tua memainkan handphone di depan anak mereka sehingga banyak anak-anak yang penasaran dan ingin menggunakan. Disamping itu handphone merupakan alat yang bias membuat anak-anak duduk dan tidak mengganggu aktifitas orang tua. Orang tua tidak menyadari hal ini bisa berdampak terhadap perkembangan anak. Perkembangan bahasa dan social anak bisa terganggu jika tidak membatasi penggunaan gadget. anak bisa menjadi malas berbicara karena visual lebih berperan dan dapat berakibat anak menjadi malas dalam bersosialisasi di lingkungannya.

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media infomasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

Pengenalan diri tentang teknologi (gadget) pada anak memang tidak salah, akan tetapi orangtua diharapkan juga ikut serta mengawasi anaknya saat menggunakan gadget guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, perlu adanya pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak, serta orangtua diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi social anak usia dini di TK Panca Budi Medan ($r_{xy} = 0,597$; $p = 0,000 < 0,010$). Artinya semakin tinggi penggunaan gadget, maka semakin rendah interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Sebaliknya, semakin rendah penggunaan gadget, maka semakin tinggi interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Dari hasil penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dinyatakan diterima.
2. Sumbangan yang diberikan oleh variabel penggunaan gadget dengan interaksi sosial adalah sebesar 59,7%. Ini berarti masih terdapat 40,3% dari faktor-faktor lain yang diperkirakan mempengaruhi interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andarbeni, S, L. (2013). *Studi Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A dalam Kegiatan Metode Proyek Di TK Plus Al-Falah Punggung Mojokerto*. Jurnal BK Unnesa. Volume 04 Nomor 01 Tahun 2013. Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2011). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadi, S. (2002). *Metodologi Research*. Jilid 1. Yogyakarta: Andi.
- Hurlock. Elizabeth B (1978). *Perkembangan Anak*, Terjemahan Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Gerungan, Dr, W, A. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Gunawan, M. A. A. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurbroto*, Banyumanik. Skripsi. Universitas Diponegoro.
- Lucisano, dkk. (2013). *Skills and Social Interaction of Children with Down's Syndrome in Regular Education*. *Jurnal International Medical Review On Down's Syndrome*. Rev Med Int Sindr Down, 2013;17(2):29-34.
- Mayar, F. (2013). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini sebagai Bibit Unggul Masa Depan Bangsa*. *Jurnal Al-Ta'lim, Jilid 1*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Mesman, dkk. (2013). *The Impact of Technology Dependence on Children and Their Families*. *Journal of Pediatric Health Care* Volume 27 Number 6.
- Novitasari W & Khotimah N. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun*. *Jurnal PAUD teratai*. Volume 5(3):182–6. Universitas Negeri Surabaya.
- Pebriana, P, H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi* Volume 1 Nomer 1. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Rohmah, O, C. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soetjiningsih, C. (2012). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada.
- Waygood, dkk. (2017). *Children's Incidental Social Interaction During Travel International Case Studies From Canada, Japan, and Sweedan*. *Journal of Transport Geography* 63 22-29
- Wijanarko & Setiawati. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wiyani, N. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: GavaMedia.
- Yusuf, S. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.