Conseils : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam
ISSN(e): 2776-8902; ISSN(p): 2775-8664 | Vol. 02 No. 02 (Oktober, 2022) | p. 24-30

DAMPAK GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA DINI DI DUSUN SUMURAN DESA SUMURGAYAM KECAMATAN PACIRAN KABUPATEN LAMONGAN TAHUN 2022

Erika Rohmawati [1], Risatur Rofi'ah [2]
[1]institut Pesantren Sunan Drajat, Lamongan,Jawa Timur, Indonesia
[2]institut Pesantren Sunan Drajat, Lamongan,Jawa Timur, Indonesia

Email: erikaarahmawati699@gmail.com [1], risaturrofiah123@gmail.com [2]

Abstrak : Interaksi sosial merupakan suatu hubungan timbal balik yang dilakukan antara individu dengan individu lainnya. Siswa yang memiliki interaksi sosial yang tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh keberhasilan atau dengan kata lai memperoleh hasil yang tinggi. Berangkat deskripsi diatas dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana dampak *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini di Dusun Sumuran Kecamtan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022? Apa saja faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak usia dini di Dusun Sumuran Kecamtan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022? Penelitian menggunakan metode kualitatif yang mana teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penetilian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada dua dampak *gadget* terhadap interaksi sosial di dusun Sumuran, yaitu positif negatif. Dampak positif yang disebabkan oleh *gadget* antara lain; anak lebih kreatif dan inovatif dalam mencari inspirasi untuk mengekspresikan isi hatinya, anak dapat lebih berwawasan luas dan tidak tertinggal oleh zamannya. Adapun dampak negatif membuat anak menjadi kecanduan dan ketergantungan pada *gadget*, anak menjadi lebih menyendiri dan tidak berinteraksi sosial dengan teman sebayanya dengan baik. Sejalan dengan teori.

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

Abstract : Social interaction is a reciprocal relationship between individuals and other individuals. Students who have high social interaction in learning will likely get success or in other words get high results. Based on the description above, the formulation of the problem in this study can be determined, namely: How is the impact of gadgets on social interaction in early childhood in Sumuran Hamlet, Paciran District, Lamongan Regency in 2022? What are the factors that influence social interaction in early childhood in Sumuran Hamlet, Paciran District, Lamongan Regency in 2022? The research uses qualitative methods in which the data collection techniques are using interviews, observation and documentation. From the results of the research conducted, it can be concluded that there are two impacts of gadgets on social interaction in Sumuran hamlet, namely positive and negative. The positive impacts caused by gadgets include; children are more creative and innovative in seeking inspiration to express their hearts, children can be more broad-minded and not left behind by their times. The negative impact makes children become addicted and dependent on gadgets, children become more aloof and do not interact socially with their peers properly. In line with theory.

Keywords*: Social Interaction, Impact of Gadgets, Early Childhood*

A. Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk sosial adalah bagian dari masyarakat. Manusia tidak dapat dipisahkan dari hubungan antar manusia hingga dapat memenuhi kebutuhannya. Kecenderungan dalam hubungan ini menyebabkan terjadinya komunikasi dengan orang lain melalui media interaksi. Karena manusia adalah makhluk dengan ciri-ciri sosial, maka komunikasi antar manusia sangat diperlukan, seperti halnya melakukan interaksi sosial.[1] Interaksi sosial pada kamus kosiologi soerjono soekanto adalah proses sosial yang menyangkut interaksi antarpribadi, kelompok dan antara pribadi dan kelompok.[2]

Menurut Soerjono dalam Andarbeni, Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, atau antara perorangan dengan kelompok manusia.[3] Hernawan juga menjelaskan interaksi sosial adalah salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, bekerja sama untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya.[4] Craib interaksi sosial menghasilkan makna-makna, dan makna-makna membentuk dunia kita. Sedangkan makna berarti maksud dari semua tindakan, baik yang jelas maupun tidak. Baik yang tertulis maupun tidak dimiliki masyarakat. Makna-makna tersebut terus berubah dan berkembang. Masa pra sekolah adalah masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya, dimana 80% perkembangan kognitif anak telah tercapai pada usia prasekolah. Perkembangan pada anak prasekolah mencakup perkembangan motorik, personal sosial dan bahasa.[5] Perkembangan yang terjadi pada anak sering kali orang tua banyak yang kurang memahami, hingga mereka kurang mengerti kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.[6]

Orang tua yang bersikap demokratik, akan menjadikan kreativitas anak menjadi berkembang, seperti: mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkannya.[7] Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggotanya dimana orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan jasmani dan ruhani dalam dimensi kognisi, afektif maupun skill, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek mental spritual, moral, intelektual, dan profesional. [8] Interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain disekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimaya.[9] Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak yang cenderung

Mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Contohnya seperti, sistem belajar yang santai dan menyenangkan. Proses tumbuh kembang anak adalah hasil interaksi faktor genetik

---

[1] Yopi Yulianti, Rezky Permata Sari, and Tanti Ardianti, "Kontribusi Konsep Diri terhadap Interaksi Sosial Siswa," *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 1 (2021): 51–58.

[2] Soerjono Soekanto, *Kamus Sosiologi* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1993), 214.

[3] Munisa Munisa, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan," *Jurnal Abdi Ilmu* 13, no. 1 (2020): 102–14.

[4] Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 1–11.

[5]Suyadi. *Psikologi Belajar Paud.* (Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi, 2010), 23.

[6] Murni "Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-kanak Awal 2-6 Tahun" (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Aceh, 2017), 20

[7]Hastuti, *Psikologi Perkemabangan Anak*, (Yogyakarta:Tugu Publisher,2012), 114-115.

[8]Mufida. *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender.* (Yogykarta: UIN Malang Press, 2008), 43-44

[9]Rosleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), 61.

dan faktor lingkungan.[10] Perkembangan sosial pada anak prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.[11] Gagdet merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang.[12] *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi berkembang lebih maju.[13] Gagdet memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan sering kali membuat anak-anak cepat akrab dengannya.[14]

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Masa anak-anak merupakan masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Oleh sebab itu, orang tua dituntut lebih kreatif dalam mendidik anak, seperti menyediakan sarana bermain, dan belajar yang sesuai dengan masa tumbuh kembang anak, sebab peran orang tua sangat penting dalam perkembangan anak dalam menghadapi kemajuan teknologi yang ada.

Orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan gadged, karena fasilitas yang disediakan oleh *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif. Sedangkah usai dini merupakan tahap perkembangan dari kecerdasan motorik, kecerdasan berfikir, kecerdasan emosional, bahasa serta komunikasi ini menunjukan bahwa anak usia dini adalah aset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap tahap masa perkembangan.

Romo berpendapat menurutnya bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial seperti, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Hal ini berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Kemudian waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.[15]

B. Metode

Metode Dalam penelitian ini, peneliti mengunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena yang dialami subjek secara holistik dengan cara mendiskrispsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks ilmiah serta menggunakan dan memanfaatkan metode ilmiah.[16]

Penelitian ini menggunakan rancangan dengan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Kasus yang diteliti adalah tentang dampak *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak

---

[10]Atien Nur Chamidah, Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkebangan Anak, *Jurnal Pendidikan Khusus*, (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY), No. 2, Vol. 5 November 2009, h. 83.

[11]Ana Astar Utaminingsih, " *Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Pola Pemikiran anak usia dini Di Era Globalisasi"* (Bogor: Institut Pertanian Bogor 2006).24.

[12] Siti Latifah, Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Pendidikan Dasar, (Skripsi, Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD", Yogyakarta), 3.

[13] Ramdhan Witarsa, et. al., "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar", *Pedagogik,* 1 (Februari 2018), 12.

[14] Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gagdet Pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", Vol. 1, No. 2, 71

[15] Ns. Fitra Mayenti dan Indiana Sunita, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru", *Jurnal Photon*, 1 (Oktober 2018), 212.

[16] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007).

usia 3-5 tahun. Studi kasus merupakan strategi penelitian dimana didalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktifitas, proses atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktifitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.[17] Tujuan dari penelitian studi kasus dan alasan peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus adalah untuk memberi gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status dari individu yang kemudian dari sifat-sifat khas tersebut akan menjadi suatu hal yang bersifat umum.

Penelitian kualitatif ini digunakan karena metode kualitatif diharapkan dapat memberikan suatu penjelasan yang detail dan terperinci tentang permasalahan yang diteliti. Selain itu, pendekatan kualitatif mempertimbangkan suatu fenomena yang memiliki arti dan makna tertentu yang sulit diungkapkan secara kuantitatif. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui secara mendalam, menggambarkan dan menganalisis dampak *gadget* terhadap interaksi soaial pada anak usia 3-5 tahun.

C. Temuan Data dan Diskusi

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto, jam dan masih banyak lagi lainnya. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya.[18]

Ipteks pada zaman sekarang. Dengan berkembangnya iptek, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Penggunaan *gadget* pada dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*.

Menurut Adilla Zenara Nafisa dalam penelitiannya penggunaan *gadget* menpunyai dampak baik secara positif maupun negatif. Adapun dampak-dampak penggunaan *gadget* sebagai berikut:[19]

a. Dampak Negatif

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan smartphone pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya dampak buruk penggunaan smartphone sebagai berikut: [20]

1) Menjadi pribadi yang tertutup seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
2) Kesehatan terganggu Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

---

[17] Devi Tri Wahyuningtiyas. *"Kesejahteraan Psikologis (Psychological Well Being) orang tua dengan anak ADHD (Attention Deficit Hyperactive Disorder)"*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), 49.

[18] Elis, "Faktor Yang Menyebabkan Anak Kecanduan Gadget".*Jurnal psikologi Jakarta: Kencana. Emzir,* vol 6,No4-januari 2008 .

[19] Adilla Zenara Nafisa, "Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget" *jurnal psikologi* Vol. 9, No. 2 - Oktober, 2017, 9

[20] Derry Iswidharmanjaya, "*Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyembab Anak Kecanduan Gadget*" Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Skripsi. 2014. h.16

3) Gangguan tidur pengguna yang bermain *gadget* tanpa dibatasi waktu bermainnya dapat terganggu jam tidurnya. Ketika pengguna sudah berada di kamarnya, terkadang pengguna melupakan jam tidurnya dan cenderung melanjutkan bermain *gadget*. Bahkan tanpa disadari pengguna smartphone dapat bermainmain dengan *gadget* sampai larut malam sehingga mereka beristirahat diluar jam tidur yang semestinya.
4) Suka menyendiri pengguna yang senang bermain *gadget* akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga pengguna cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat pengguna lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* dari pada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang. Tentu saja hal ini akan berdampak buruk bagi kebiasaan anak yang akan menjadi penyendiri.
5) Ancaman *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan smartphone untuk mengakses media sosial kemungkinkan terjadinya *cyberbullying* akan lebih tinggi. Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan smartphone dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan.

b. Dampak Positif

Dampak penggunaan smartphone terdiri dari dampak positif menurut Nurma Avina, yaitu:[21]

1) Komunikasi menjadi lebih praktis, kemudahan dalam segala akses dengan biaya terjangkau.
2) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif, adanya ide dan inspirasi yang tersedia di internet membuat dirinya cenderung lebih kreatif.
3) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri, akses tampa batas dalam batas regional maupun skala internasional.
4) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.
5)

D. Kesimpulan

Dari hasil penetilian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada dua dampak *gadget* terhadap interaksi sosial di dusun Sumuran, yaitu positif negatif. Dampak positif yang disebabkan oleh *gadget* antara lain; anak lebih kreatif dan inovatif dalam mencari inspirasi untuk mengekspresikan isi hatinya, anak dapat lebih berwawasan luas dan tidak tertinggal oleh zamannya. Adapun dampak negatif membuat anak menjadi kecanduan dan ketergantungan pada *gadget*, anak menjadi lebih menyendiri dan tidak berinteraksi sosial dengan teman sebayanya dengan baik. Sejalan dengan teori.

Dari hasil penetilian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada empat faktor yang mempengaruhi inteaksi soaial di dusun Sumuran faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial meliputi faktor imitasi yaitu dorongan untuk meniru orang lain. Baik dari segi sikap, penampilan,

[21] Nurma Avina "*Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Pemuda Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran"* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Skripsi. 32

maupun gaya hidup., sugesti merupakan anjuran tertentu yang menimbulkan suatu reaksi langsung dan tanpa pikir panjang pada diri individu yang menerima sugesti itu. Selanjutnya ada faktor Identifikasi yaitu usaha seseorang untuk menerapkan norma, sikap atau pedoman-pedoman tingkah laku dalam bermacam-macam situasi dari orang lain ke dalam kehidupannya, seSrta cita-cita nya. Dan faktor Simpati ialah perasaan peduli terhadap orang lain, atas dasar perasaan atau emosi.

E. Daftar Kepustakaan

Adilla, Zenara Nafisa. "Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*" *jurnal psikologi* Vol. 9. No. 2 - Oktober. 2017.

Ahmad, Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup. 2011

Ali, Moh & Moh. Asrori. "*Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik"*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2004.

Ali, Mohammad dkk. "*Psikologi Perkembangan Peserta Didik"*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2015.

Amestia, Prasinata, Panggabean. "Kualitas Interaksi Sosial antara Penjual dan Pembeli di Taman Pintar Book Store Yogyakarta". *Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol.2 No.2. Tahun 2017.

Ana Astar, Utaminingsih. " *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran anak usia dini di Era Globalisasi"* Bogor: Institut Pertanian Bogor 2006.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta. 2013.

Avina, Nurma "*Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pemuda Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabupaten Pesawaran"* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Skripsi 2017.

Chamidah, Atien Nur. Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkebangan Anak. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY. No. 2. Vol. 5 November 2009.

Derry, Iswidharmanjaya. "*Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyembab Anak Kecanduan Gadget*" Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. skripsi. 2014.

Devi Tri, Wahyuningtiyas. "Kesejahteraan *Psikologis Psychological Well Being orang tua dengan anak ADHD Attention Deficit Hyperactive Disorder"*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2016.

Gracitia, Simonangkir dan Catrina Henny.*Faktor-faktor Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Teknik di Universitas Medan.* Skripsi.2020.

Hastuti. *Psikologi Perkemabangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.2012.

Kartono, Kartini. Psikologi Anak Psikologi Perkembangan. Bandung: CV. Mandar Maju. 2000.

Kursiwi. *"Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Lima Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Fitk Uin Syarif Hidayatulah Jakarta"*. Universitas Islam Negeri. Skripsi. 2016.

Latifah, Siti. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Pendidikan Dasar. Skripsi. Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD". Yogyakarta.

Lexy, J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2007.

Mardianto. *Psikologi Pendidikan Landasan Bagi Pengembangan Strategi Pembelajaran*. *Book* Medan: Perdana Publising. 2012 .

Maria, Heny Pratiknjo. *Masyarakat Multikultural Bentuk Dan Pola Interaksi Dalam Dinamika Kehidupan Sosial* Manado: Yayasan Serat Manado. 2012.