



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

**Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan
Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun**

Universitas Pendidikan Indonesia

Jihan Nurul Afifah¹, Finita Dewi², Gia Nikawanti³

jihannurulafifah03@upi.edu

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau tidak antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal pada anak usia 4-5 tahun di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta, dan mengetahui seberapa besar korelasinya. Penelitian ini dilakukan kepada 41 orangtua atau wali dari anak di salah satu TK di Kecamatan Purwakarta tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif korelasional. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu berupa kuisioner atau angket menggunakan pengukuran skala likert 1-4 yang disebar melalui google formulir dan telah divalidasi oleh expert sebelumnya. Sementara teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, serta analisis bivariat melalui analisis korelasi Product Moment Pearson yang termasuk ke dalam uji statistik parametrik, di mana sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji linieritas terlebih dahulu. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan hasil $0.188 > 0.05$, dan data linier dengan hasil $0.371 > 0.05$. Kemudian, pada penghitungan korelasi didapatkan hasil bahwa ada hubungan atau korelasi negatif dengan kekuatan sedang sebesar 0,454 di antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun di TK tersebut. Korelasi negatif menunjukkan bahwa apabila penggunaan gadget semakin rendah maka kecerdasan interpersonal anak semakin tinggi. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penghitungan rekapitulasi angket, di mana tingkat penggunaan gadget anak lebih rendah yang berada pada kategori sedang sebesar 52%, daripada kecerdasan interpersonal yang berada pada kategori tinggi sebesar 77%.

Kata Kunci: penggunaan gadget, kecerdasan interpersonal, anak usia dini

Pendahuluan

Setiap manusia pasti membutuhkan peranan manusia lain dalam hidupnya. Tidak hanya orang dewasa, anak usia dini juga perlu untuk bersosialisasi. Apalagi di masa-masa ini anak aktif untuk bertanya apapun tentang apa yang ingin dia ketahui. Keterampilan sosial merupakan sebuah kebutuhan dasar untuk anak agar dirinya bisa mengatasi situasi tidak terduga yang bisa saja terjadi di lingkungan sekitarnya. Dengan bersosialisasi, anak dapat mengetahui banyak hal dan membantu meningkatkan berbagai aspek perkembangannya menjadi lebih optimal, termasuk kemampuan interaksi dan interpersonal anak.

Kecerdasan interpersonal tidak hanya penting untuk membantu anak berbaaur dan mudah beradaptasi dalam pergaulan, melainkan dapat membantu anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, seperti salah satunya belajar dan berproses untuk menjadi seorang pemimpin yang baik. Hubungan sosial yang terjalin di antara anak dengan orang-orang di sekitarnya, dapat membantu anak agar lebih percaya diri serta menumbuhkan perasaan-perasaan baru seperti kasih sayang, keinginan untuk mau menolong terhadap sesama, keinginan untuk berteman dengan banyak orang,



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

dan perasaan lainnya yang mampu membantu selama proses perkembangan usia anak berlangsung.

Namun, pada kenyataannya, usaha terbaik yang dikerahkan dan dilakukan baik oleh para pendidik maupun orangtua, pasti akan selalu dipertemukan oleh tantangan serta hambatan yang semakin rumit dan menantang seiring dengan waktu yang terus berjalan. Kemunculan dari teknologi digital yang kian tumbuh pesat misalnya, menjadi sebuah perhatian yang cukup besar di kalangan masyarakat dan berbagai bidang kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan anak usia dini. Salah satu contoh bukti dari perkembangan teknologi digital tersebut yakni penggunaan gadget.

Penggunaan gadget dapat menimbulkan berbagai dampak baik itu yang merugikan atau bermanfaat, tergantung bagaimana kebiasaan mereka saat memainkannya. Manfaat yang bisa diperoleh seperti menjadi sarana pembelajaran mandiri melalui konten video edukasi dan *games* edukatif, melatih motorik halus, dan kognitif, serta mengenalkan mereka pada teknologi agar tidak tertinggal perkembangan zaman. Sementara dampak yang merugikan bagi anak, apabila menggunakan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan sehingga minim melakukan interaksi sosial, tidak mampu berbaur dengan lingkungannya, dan menjadi sosok penyendiri.

Kasus serupa terjadi di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta. Setelah bertanya beberapa hal mengenai aktivitas anak selama belajar di kelas dengan guru dari TK tersebut, ditemukan ada beberapa anak yang sering menangis apabila tidak diizinkan untuk menonton video kesukaannya melalui gadget, dan ada yang hanya berdiam diri di kelas, bermain sendirian tanpa berbaur dengan temannya. Semua perilaku tersebut didapatkan dari salah satu kebiasaan anak ketika di rumah yang sering kedapatan bermain gadget. Namun, ditemukan juga beberapa anak yang tetap aktif dalam bersosialisasi ketika di sekolah meski salah satu kegemarannya adalah bermain gadget.

Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti ingin mencari tahu lebih dalam apakah terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta, dan seberapa kuat hubungan tersebut jika memang ada.

Kajian Teori

Gadget diartikan sebagai gawai dalam bahasa Indonesia. Kata gadget juga sering dikaitkan atau dihubungkan dengan ponsel pintar atau yang biasa kita sebut dengan *smartphone*. Dilansir dari detik.com, laporan bertajuk *State of Mobile 2024* menunjukkan, bahwa Indonesia menempati urutan pertama sebagai negara yang paling lama menggunakan gadget setiap harinya. Pada tahun 2023, tercatat penggunaan gadget atau ponsel rata-rata dilakukan selama 6,05 jam perharinya, mengalahkan negara yang ada di peringkat 10 besar dengan perbedaan durasi selama 1 jam (Zulfikar, 2024).

Gadget seolah menjadi sebuah benda yang wajib digunakan setiap hari tanpa jeda henti, sehingga mampu menimbulkan dampak baik maupun buruk yang secara tidak sadar berpengaruh pada kehidupan manusia, terutama bagi anak usia dini yang masih membutuhkan pengawasan dan batasan dalam penggunaannya. Peran orangtua dan orang dewasa lagi-lagi dibutuhkan dalam hal ini agar tidak menyebabkan kecanduan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kaloka, dkk (2023) ikut menunjukkan bahwa mediasi orangtua merupakan faktor utama yang menentukan penggunaan gadget pada anak, dan kesibukan orangtua yang menentukan bagaimana proses mediasi berjalan. Mediasi yang dimaksud adalah upaya orangtua untuk mengawasi, menjaga, dan mengontrol konten serta durasi penggunaan gadget oleh anak.

Baik penggunaan edukasi, *games*, ataupun hiburan yang dinikmati anak melalui gadget, orangtua tetap harus selalu memperhatikan durasi penggunaan yang dapat disepakati bersama anak. *American Academy of Pediatric* (2001) merekomendasikan bahwa penggunaan gadget untuk anak usia dini seharusnya kurang dari 1 sampai 2 jam perharinya. Para pakar kesehatan pun turut mengatakan bahwa penggunaan gadget untuk anak usia dini tidak boleh berlebihan, hanya 1 hingga 2 jam perhari, berlaku sama untuk anak usia 4-5 tahun yang boleh menggunakan gadget selama 1 jam saja (Fadli, 2021).

Penggunaan gadget oleh anak usia dini yang tidak dibatasi, memungkinkan anak untuk terisolasi



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

dari lingkungan sosial. Kemampuan interpersonal atau kemampuan sosial anak akan menurun seiring berjalannya waktu. Gardner (2013) dalam teorinya yaitu *multiple intelligent*, menyebut bahwa kecerdasan interpersonal dinilai sebagai salah satu kecerdasan yang memegang peranan penting untuk membantu anak dalam bersikap dan mampu menempatkan diri di lingkungan masyarakat, terutama dalam mencari teman yang akan turut menemani dan mewarnai fase tumbuh kembangnya hingga dewasa.

Menurut Musfiroh (dalam Nurdiani, dkk, 2020) karakteristik kecerdasan interpersonal pada anak usia dini yaitu peka pada perasaan orang lain, senang berinteraksi seperti menyapa, mengajukan pertanyaan, menjawab, atau mengucapkan terima kasih, mau bekerjasama dengan orang lain, pandai mengorganisasikan posisi teman-temannya dalam pembagian tugas, dan suka memimpin.

Berdasarkan hal tersebut, kecerdasan interpersonal benar berperan penting bagi anak apalagi dalam kegiatan sehari-hari baik ketika berada di dalam rumah maupun di sekolah agar bisa beradaptasi dengan cepat dan merasa nyaman untuk memulai sebuah interaksi. Seiring dengan bertambahnya usia anak, kegiatan sosial akan menjadi bagian yang tidak terpisahkan darinya. Sebab, untuk dapat diterima dengan baik oleh lingkungannya, anak harus mampu beradaptasi dan menjalin sebuah relasi.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan desain penelitian analisis korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel penggunaan gadget dengan variabel kecerdasan interpersonal, serta mengukur seberapa besar korelasi di antara keduanya, sehingga dapat diketahui dengan pasti apakah kedua variabel memiliki hubungan positif, negatif, atau tidak terdapat hubungan sama sekali.



Populasi dalam penelitian ini yaitu, orangtua atau wali murid dari anak usia dini yang berusia 4-5 tahun di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta, dengan teknik pengambilan sampel *Nonprobability Sampling* dan berjenis sampling jenuh atau total sampling, di mana semua anggota populasi menjadi sampel yakni berjumlah 41 orang.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket melalui pengukuran skala likert 1-4 (sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sangat setuju), yang sebelumnya telah diuji validitasnya oleh *judgement expert* yaitu dua dosen ahli dari prodi PGPAUD. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa penyebaran angket melalui link *google formulir* kepada 41 orangtua. Sementara teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis bivariat.

Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penghitungan rekapitulasi skor angket didapatkan hasil, tingkat penggunaan gadget anak usia 4-5 tahun berada pada kategori sedang dengan persentase 52%. Kemudian melalui penghitungan kategorisasi lima skor untuk mengetahui penyebaran penggunaan gadget pada setiap anak didapatkan hasil, tingkat penggunaan gadget anak mendominasi pada kategori sedang dengan persentase 49% yang dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1. Kategorisasi Penggunaan Gadget



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
$X < 40$	Sangat Rendah	3	7%
$40 \leq X < 48$	Rendah	9	22%
$48 \leq X < 57$	Sedang	20	49%
$57 \leq X < 65$	Tinggi	7	17%
$X \geq 65$	Sangat Tinggi	2	5%
Total		41	100%

Kemudian hasil penghitungan rekapitulasi skor angket menunjukkan, tingkat kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun berada pada kategori tinggi dengan persentase 77%. Selanjutnya, melalui hasil penghitungan kategorisasi lima skor untuk mengetahui penyebaran kecerdasan interpersonal pada setiap anak, didapatkan hasil, tingkat kecerdasan interpersonal anak mendominasi pada kategori sedang dengan persentase 49%

Tabel 2. Kategorisasi Kecerdasan Interpersonal

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
$X < 64$	Sangat Rendah	2	7%
$64 \leq X < 73$	Rendah	9	22%
$73 \leq X < 82$	Sedang	20	49%
$82 \leq X < 91$	Tinggi	7	17%
$X \geq 91$	Sangat Tinggi	3	5%
Total		41	100%

Artinya, dapat dikatakan bahwa anak memiliki kecerdasan interpersonal yang baik dengan penggunaan gadget yang tidak terlalu berlebihan. Hal ini rupanya diperkuat dengan hasil jawaban orangtua di salah butir soal pada kuisioner yang terletak di nomor 13, yang memuat pernyataan tentang peraturan dan kesepakatan antara orangtua dengan anak untuk pembatasan waktu bermain gadget. Sebanyak 21 orangtua menjawab sangat setuju dan 20 orang menjawab setuju. Sedangkan pilihan tidak setuju dan sangat tidak setuju, tidak ada yang memilih. Dengan begitu, waktu anak tidak banyak habis digunakan hanya untuk bermain gadget saja. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kaloka (2023) menunjukkan hasil yang sejalan dengan temuan pada penelitian ini, di mana mediasi atau upaya orangtua dalam mengawasi, menjaga, dan mengontrol durasi merupakan faktor utama untuk menentukan penggunaan gadget pada anak.

Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan hasil $0.188 > 0,05$ yang dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 3. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardize d Residual	
N		41	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	5.91191706	
Most Extreme Differences	Absolute	.116	
	Positive	.116	
	Negative	-.071	
Test Statistic		.116	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.188	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.181	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.171
	Upper Bound	.191	

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

Selanjutnya melalui penghitungan uji linieritas didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang linier di antara variabel penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal, di mana *Deviation from Linearity* menunjukkan angka 0.371 yang bernilai lebih besar dari 0.05, yang bisa dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Linieritas

		ANOVA Table					
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
kecerdasan interpersonal * penggunaan gadget	Between Groups (Combined)	983.864	17	57.874	1.714	.114	
	Linearity	362.408	1	362.408	10.734	.003	
	Deviation from Linearity	621.456	16	38.841	1.150	.371	
Within Groups		776.575	23	33.764			
Total		1760.439	40				

Oleh karena data berdistribusi normal dan linier, maka analisis bivariat menggunakan penghitungan uji korelasi *Product Moment Pearson* dapat dilakukan. Hasil yang didapatkan dari penghitungan tersebut menunjukkan, terdapat korelasi negatif dengan kekuatan sedang sebesar 0,454 yang dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Uji Korelasi Product Moment Pearson

		Correlations	
		penggunaan gadget	kecerdasan interpersonal
penggunaan gadget	Pearson Correlation	1	-.454**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	41	41
kecerdasan interpersonal	Pearson Correlation	-.454**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	41	41

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berkorelasi negatif artinya, apabila penggunaan gadget semakin tinggi, maka kecerdasan interpersonal semakin rendah atau semakin rendah penggunaan gadget, maka kecerdasan interpersonal semakin tinggi. Berdasarkan hasil dari rekapitulasi skor angket masing-masing variabel, yang menunjukkan persentase kecerdasan interpersonal lebih tinggi dari penggunaan gadget, maka hal ini sesuai dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa semakin rendah penggunaan gadget maka kecerdasan interpersonal semakin tinggi.

Hal ini memungkinkan terjadi sebab pada penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak, masih berada dalam kategori sedang serta memiliki kesepakatan terkait dengan waktu bermain gadget bersama dengan orangtua. Artinya, tingkat penggunaan gadget pada anak dikatakan masih berada pada tahap yang wajar dan tidak terlalu tinggi karena ada keterlibatan orangtua di dalamnya, sehingga anak dapat melakukan aktivitas lain di luar bermain gadget yang bisa meningkatkan kecerdasan interpersonalnya. Temuan tersebut sejalan dengan penghitungan koefisien determinasi, yang menunjukkan bahwa sebesar 21% kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun dapat dijelaskan oleh



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

penggunaan gadget sementara 79% sisanya dijelaskan atau disebabkan oleh faktor lain.

Untuk lebih meyakinkan hasil temuan, maka dilakukan uji t kemudian dibandingkan dengan harga t tabel. Untuk taraf kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk = n - 2 = 39$, maka diperoleh t tabel = 2,022. Berdasarkan hasil tersebut artinya H_0 ditolak dan H_a diterima karena harga t hitung sebesar 3,21 > t tabel sebesar 2,022. Dengan demikian, dikatakan ada hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun di TK tersebut. Hasil ini menunjukkan keterangan yang sama dengan penghitungan sebelumnya.

Studi terdahulu yang dilakukan oleh Hartania & Puspitasari (2023) menunjukkan hasil yang sejalan dengan temuan penelitian ini meskipun terdapat sedikit perbedaan dalam temuannya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat korelasi signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap komunikasi interpersonal anak, di mana komunikasi interpersonal anak berada pada tingkatan yang lebih rendah daripada penggunaan gadget. Artinya penggunaan gadget yang tinggi dapat membuat komunikasi interpersonal anak menjadi rendah.

Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Kartika, dkk (2022) membuktikan hal yang sama, di mana terdapat hubungan yang kuat di antara variabel intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun. Kemudian, hasil dari penghitungan masing-masing variabel menunjukkan, tingkat penggunaan gadget pada anak berada pada kategori tinggi, sementara perkembangan sosial anak berada pada kategori kurang. Dengan demikian, perkembangan sosial anak menjadi rendah dan kurang jika anak menggunakan gadget secara berlebihan.

Walaupun penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang cukup berbeda dari temuan pada penelitian ini, tapi secara keseluruhan didapatkan sebuah kesamaan, di mana kecerdasan interpersonal anak dapat berkembang lebih baik, jika penggunaan gadget berada dalam tahap yang wajar atau berada dalam batas pemakaian, dan tidak mendominasi di dalam aktivitas atau kegiatan anak.

Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gadget memiliki korelasi negatif dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun, dan memiliki kekuatan korelasi dalam kategori sedang. Penelitian ini menunjukkan bahwa menurunnya tingkat penggunaan gadget, dapat menyebabkan kenaikan pada kecerdasan interpersonal anak. Artinya, penggunaan gadget yang tidak berlebihan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan aktivitas lain di lingkungan sekitarnya, sehingga kecerdasan interpersonal anak dapat berkembang dan ditingkatkan dengan lebih baik.

Hasil temuan ini juga menunjukkan bahwa orangtua ikut terlibat di dalam penggunaan gadget anak, yaitu ditunjukkan dengan adanya kesepakatan antara orangtua dan anak dalam pembatasan waktu bermain gadget, sehingga kecerdasan interpersonal mereka masih dapat dikatakan berada pada kategori baik, karena penggunaan gadget yang tidak terlalu sering atau mendominasi dalam aktivitas anak. Artinya, orangtua memegang peranan yang penting dalam pembatasan penggunaan gadget, guna menghindarkan anak dari kecanduan dan kesibukan bermain ponsel, sehingga kecerdasan interpersonal anak dapat berkembang dengan baik.



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

Referensi

- Azwar, S. (2003). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Budiarti, E. (2023). Efektifitas Penggunaan Smartphone oleh Orang Tua dalam Membantu Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5553–5563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5176>
- Fadli, R. (2021). *Batasan Penggunaan Gadget untuk Balita*. <https://www.halodoc.com/artikel/batasan-penggunaan-gadget-untuk-balita>
- F Santika, E. (2023). *Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>
- Fajri, D. L. (2022). *Kuisisioner Adalah Metode Pengumpulan Data, Berikut Jenis dan Contohnya*. <https://katadata.co.id/amp/agung/berita/62b9f04590193/kuisisioner-adalah-metode-pengumpulan-data-berikut-jenis-dan-contohnya?page=2>
- Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligences*. BINARUPA AKSARA.
- Hakim, L. (2022). *Manfaat Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/manfaat-teknologi-digital-terhadap-motivasi-belajar-peserta-didik>
- Hartania, A., & Puspitasari, E. (2023). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Desa Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi*.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN* (1st ed.). Gunadarma Ilmu.
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Kaloka, R. A., Wulandari, I. S., & Rumezar, R. (2023). Studi Kualitatif Peran Mediasi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Generasi Alpha Pasca Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5439–5448. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4510>
- Kartika, T., Mutiudin, A. I., & Marlina, L. (2022). Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun). *Jurnal Perawat Indonesia*, 6(2), 1002–1011. <https://doi.org/10.32584/jpi.v6i2.1160>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Musfiroh, T., & Hum, M. (2014). *Hakikat Kecerdasan Majemuk*.
- Mutia Annur, C. (2024). *Ada 185 Juta Pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2024*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/27/ada-185-juta-pengguna-internet-di-indonesia-pada-januari-2024>
- Nurdiani, G., Sumardi, S., Yasbiati, Y., & Gandana, G. (2020). Analisis Keterampilan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun Di Sentra Bermain Peran Ra Baiturrahman. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 34–41. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.534>
- Putri, C. R. M. (2023). *Apakah Gadget Memiliki Peranan Penting Dalam Pertumbuhan Anak?* <https://www.umm.ac.id/id/arsip-koran/jurnal-post/apakah-gadget-memiliki-peranan-penting-dalam-pertumbuhan-anak.html>
- Yarmi, G., Hasanah, U., & Az-zahra, L. N. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Persepsi Orangtua Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 105–114. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.5853>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Zulfikar, F. (2024). *Indonesia Jadi Negara Paling Kecanduan HP di Dunia, Rata-rata Berapa Jam per Hari?* <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7137746/indonesia-jadi-negara-paling->



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

kecanduan-hp-di-dunia-rata-rata-berapa-jam-per-
hari#:~:text=Data.AI%20telah%20meluncurkan%20laporan,lama%20menggunakan%20HP%
20per%20harinya.