

## PENGARUH KETERGANTUNGAN GADGET MELALUI *BEHAVIOUR THERAPY* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI

Sean Marta Efastri\*<sup>1</sup>, Suharni<sup>2</sup>

Universitas Lancang Kuning

Email: \*seanmarta@unilak.ac.id

Efastri, Sean Marta., Suharni. (2024). Pengaruh Ketergantungan Gadget Melalui *Behaviour Therapy* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 559-565.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.4004>

Diterima: 13-05-2024

Disetujui: 06-06-2024

Dipublikasikan: 29-06-2024

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh ketergantungan gadget melalui *behaviour therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2012) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan desain Pre-Eksperimen (*Pre-Experiment design*) dengan jenis *one group pretest and posttest*. Menurut (Sugiyono, 2012) *one group pretest and posttest design* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Hasil dari penelitian ini yakni terdapat pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget*. Berdasarkan hasil analisis statistik *t-test* yang diperoleh yaitu  $t_{hitung} = 14,276$  pada taraf kesalahan 0,05 atau 5% sehingga nilai  $t_{tabel} = 2.145$ . Nilai tersebut menunjukkan perubahan yang signifikan terlihat dari nilai *sig* (*2 tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai *sig*  $0,000 < 0,05$  atau *sig* kecil dari 0,05, dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget*.

**Kata kunci:** Ketergantungan *gadget*, *Behaviour therapy*.

**Abstract:** This research aims to find out how much influence gadget dependence through behavior therapy has on the social development of early childhood. This research uses an experimental type of research. According to (Sugiyono, 2012) experimental research can be interpreted as a research method used to find the effect of certain treatments on others under controlled conditions. The method that will be used in this research is an experimental research method with a Pre-Experiment design with one group pretest and posttest type. According to (Sugiyono, 2012) one group pretest and posttest design is a technique to determine the effects before and after giving treatment. The results of this research are that there is an influence of behavior therapy on the social development of early childhood children who are dependent on gadgets. Based on the results of the t-test statistical analysis,  $t_{count} = 14.276$  at an error level of 0.05 or 5% so that the  $t_{table} = 2.145$ . This value shows a significant change as seen from the *sig* (*2 tailed*) value of 0.000. Because the *sig* value is  $0.000 < 0.05$  or *sig* is less than 0.05, thus  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. So it can be concluded that there is an influence of behavior therapy on the social development of young children who are dependent on gadgets.

**Keywords:** Gadget addiction, Behavior therapy

## PENDAHULUAN

*Gadget* adalah salah satu teknologi yang perkembangannya sangat pesat dimasa kini, ditambah lagi dengan adanya revolusi industri 4.0 yang mana keseharian kita tidak terlepas kaitannya dengan teknologi. Salah satunya adalah *gadget*. Hampir disemua kalangan dimasa kini menggunakan *gadget*. Dikarenakan *gadget* sudah menjadi sebuah kebutuhan. Dari orang dewasa hingga anak kecilpun sudah menggunakan *gadget*.

*Gadget* yang difasilitasi dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik sehingga membuat anak suka dengan permainan yang tertera didalam aplikasi tersebut. Bahkan tidak heran bila kita melihat anak kecil saat ini begitu ahli dalam memainkan *gadget*, dan hampir setiap harinya mainan yang dimainkan anak adalah *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, *gadget* memang memiliki dampak positif bagi perkembangan kognitif anak yaitu dapat membantu anak dalam mengatur strategi dalam permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan pada anak selama dalam pengawasan yang baik. Selain itu 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 dibalik kelebihan *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak.

Radiasi yang ada pada *gadget* dapat merusak jaringan syaraf otak pada anak apabila sering menggunakannya. Selain itu dapat mengganggu perkembangan sosial anak, membuat anak kurang aktif dan tidak sedikit pula anak yang menjadi agresif dan mudah marah jika orang tua tidak membolehkannya untuk bermain *gadget* serta dapat membuat kurangnya kemampuan anak dalam berkomunikasi kepada orang lain. Anak lebih suka memilih zona nyaman menyendiri

dengan menggunakan *gadget*, yang hal ini akan menimbulkan sikap individualisme pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama teman maupun orang lain. Tanpa disadari banyak orang tua saat ini membiarkan anak begitu saja dalam penggunaan *gadget* yang dikarenakan kesibukan yang dilakukan orang tua dan alternatif agar anak diam dan mudah dalam pengasuhannya.

Pada anak usia dini interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan menjadi indentifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya dan anak dapat belajar dari informasi yang diperoleh di sekitar lingkungannya.

Pada awal-awal tahun kehidupan anak dengan cepat mengeksplor dan meniru yang ada dilingkungan sekitar. Pada masa ini otak anak masih berkembang sehingga membuat rasa ingin tahu anak terhadap sekitar sangat kuat. Secara umum anak usia senang menghabiskan waktu dengan teman sebaya dan mencoba hal-hal yang baru. Dilihat dari anak-anak yang ada dimasyarakat saat ini mereka bermain dan memuaskan rasa penasaran terhadap *gadget* karena *gadget* merupakan suatu alat yang menarik rasa penasaran anak

Orang tua merupakan model pertama pada anak usia dini. Anak akan mencontohkan kebiasaan yang ada pada orang tua. Termasuk pada penggunaan *gadget*. Orang tua selalu melarang anak untuk bermain *gadget*, namun kebiasaan tersebut selalu dilakukan dihadapan anak. Sehingga juga akan menjadi kebiasaan anak dan membuat anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget* yang akan menimbulkan kurangnya interaksi anak dan orang tua. Perkembangan sosial pada masa anak-anak tumbuh dari hubungan mereka yang erat dengan orang tua atau pengasuh dirumahnya, terutama anggota keluarga. anak membutuhkan bimbingan agar perkembangan yang ada pada anak dapat berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali murid di TK Pembina Mempura ada sebagian orang tua menyatakan keluhan anaknya yang ketergantungan bermain *gadget*. Sehingga perubahan sikap terjadi pada anak seperti, kurangnya interaksi anak dengan

keluarga, anak pulang sekolah langsung mencari *gadget*, marah ketika dilarang saat bermain *gadget*, bahkan ada yang bermain *gadget* hingga larut malam. Adanya kasus tersebut wali murid TK Pembina Mempura bertanya-tanya bagaimana dalam menangani masalah ketergantungan *gadget* terhadap anak. Sehingga hal tersebut dapat mengganggu perkembangan sosial anak.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2012) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan desain Pre-Eksperimen (*Pre-Experiment design*) dengan jenis *one group pretest and posttest*. Menurut (Sugiyono, 2012) *one group pretest and posttest design* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Ketergantungan Pada *Gadget* Melalui *Behavior Therapy* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini, peneliti dapat melihat pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget* yang pertama melakukan analisis data. Analisis data dilakukan dengan teknik statistic *t-test* dengan bantuan SPSS *windows ver.23.0*. Teknik *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah tindakan. Penelitian terdiri dari dua tes yaitu *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yaitu kelompok anak TK Negeri Pembina Mempura Siak. Gambaran data tentang penelitian secara umum dapat dilihat pada table bawah. Dari data tersebut dapat diketahui nilai-nilai statistik hasil penelitian secara mendasar.

Tabel 1  
Deskripsi Hasil Perkembangan Sosial Anak  
*Pretest* dan *Posttest*

|                    | N  | Minimum | Maksimum | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|----------|-------|----------------|
| Pretest            | 29 | 10,00   | 24,00    | 19,48 | 2,540          |
| Posttest           | 29 | 18,00   | 31,00    | 26,07 | 3,401          |
| Valid N (listwise) | 29 |         |          |       |                |

Berdasarkan tabel di atas nilai perkembangan sosial anak sebelum adanya perlakuan (*pretest*) nilai statistik yang diperoleh yaitu jumlah anak (N) sebanyak 29 anak. Nilai minimum yang diperoleh anak dengan nilai 10,00 dan nilai maksimum diperoleh anak dengan nilai 24,00. Nilai mean 19,48 dan Std. Deviation 2,540. Nilai setelah diberi perlakuan (*posttest*). Nilai minimum yang diperoleh anak dengan nilai 18,00 dan nilai maksimum diperoleh anak dengan nilai 31,00. Nilai mean 26,07 dan Std. Deviation 3,401. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan perolehan data peneliti ketika penelitian sudah selesai. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan atau pengaruh setelah dilakukan perlakuan (*treatment*).

Tabel 2  
Hasil Pengkonversian Nilai Perkembangan Sosial Anak *Pretest*

| N     | Pengkonversian Nilai | Pengkategorian | Jumlah Anak | Persentase |
|-------|----------------------|----------------|-------------|------------|
| 1     | Nilai 0,01-1,45      | BB             | 2           | 7%         |
| 2     | Nilai 1,50-2,49      | MB             | 10          | 34%        |
| 3     | Nilai 2,50-3,49      | BSH            | 17          | 59%        |
| 4     | Nilai 3,50-4,00      | BSB            | 0           | 0%         |
| Total |                      |                | 29          | 100 %      |

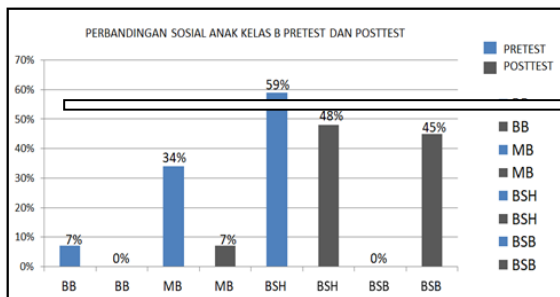
Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak kelas B TK Negeri Pembina Mempura dengan keterangan Belum Berkembang dengan nilai 0,01-1,45 (BB) sebanyak 2 anak, kategori Mulai Berkembang dengan nilai 1,50-2,49 (MB) sebanyak 10 anak, kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 2,50-3,49 (BSH) sebanyak 7

anak dan kategori Berkembang Sangat Baik dengan nilai 3,50-4,00 (BSB) tidak ada anak.

Tabel 3  
Hasil Pengkonversian Nilai Perkembangan Sosial Anak *Posttest*

| N     | Pengkonver<br>sian Nilai | Pengkateg<br>orian | Juml<br>ah<br>Ana<br>k | Persent<br>ase |
|-------|--------------------------|--------------------|------------------------|----------------|
| 1     | Nilai 0,01-1,45          | BB                 | 0                      | 0%             |
| 2     | Nilai 1,50-2,49          | MB                 | 2                      | 7%             |
| 3     | Nilai 2,50-3,49          | BSH                | 14                     | 48%            |
| 4     | Nilai 3,50-4,00          | BSB                | 13                     | 45%            |
| Total |                          |                    | 29                     | 100 %          |

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak kelas B TK Negeri Pembina Mempura dengan keterangan Belum Berkembang dengan nilai 0,01-1,45 (BB) tidak ada anak, kategori Mulai Berkembang dengan nilai 1,50-2,49 (MB) sebanyak 2 anak, kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 2,50-3,49 (BSH) sebanyak 14 anak dan kategori Berkembang Sangat Baik dengan nilai 3,50-4,00 (BSB) sebanyak 13.



Gambar 1  
Persentase Perkembangan Sosial pada Anak Kelas B *Pretest-Posttest*

Berdasarkan gambar di atas bahwa persentase yang diperoleh dengan kategori anak Belum Berkembang (BB) terhadap perkembangan sosial anak sebesar 7% (*pretest*) dan sebesar 0% (*posttest*), kategori anak Mulai Berkembang (MB) terhadap perkembangan sosial anak sebesar 34% (*pretest*) dan sebesar 7% (*posttest*), kategori anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terhadap perkembangan sosial anak sebesar 59% (*pretest*) dan sebesar 48% (*posttest*) dan kategori anak Berkembang Sangat Baik

(BSB) terhadap perkembangan sosial anak sebesar 0% (*pretest*) dan sebesar 45%.

Tabel 4  
Deskripsi Hasil Ketergantungan *Gadget* pada Anak *Pretest* dan *Posttest*

|                     | N    | Minim<br>um | Maksi<br>mum | Mean  | Std.<br>Deviasi<br>on |
|---------------------|------|-------------|--------------|-------|-----------------------|
| Pretest             | 29   | 33.00       | 48.00        | 44.13 | 4.48588               |
| Posttest            | 29   | 40.00       | 60.00        | 53.68 | 6.22841               |
| Valid<br>(listwise) | N 29 |             |              |       |                       |

Berdasarkan tabel dari hasil angket di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum adanya perlakuan (*pretest*) nilai statistik yang diperoleh yaitu jumlah anak (N) sebanyak 29 anak. Nilai minimum ketergantungan *gadget* pada anak yang diperoleh anak dengan nilai 33.00 dan nilai maksimum diperoleh anak dengan nilai 48.00. Nilai mean 44,13 dan Std. Deviation 4.48588. Nilai ketergantungan *gadget* pada anak setelah diberi perlakuan (*treatment*). Nilai minimum yang diperoleh anak dengan nilai 40.00 dan nilai maksimum diperoleh anak dengan nilai 60.00. Nilai mean 53.68 dan Std. Deviation 6.22841

Tabel 5  
Hasil Pengkonversian Nilai Ketergantungan *Gadget* pada Anak *Pretest*

| N     | Pengkonver<br>sian Nilai | Pengkateg<br>orian | Juml<br>ah<br>Ana<br>k | Persent<br>ase |
|-------|--------------------------|--------------------|------------------------|----------------|
| 1     | Nilai 1,00-1,74          | Sangat tinggi      | 0                      | 0%             |
| 2     | Nilai 1,75-2,49          | Tinggi             | 4                      | 14%            |
| 3     | Nilai 2,50-3,24          | Sedang             | 25                     | 86%            |
| 4     | Nilai 3,25-4,00          | Rendah             | 0                      | 0 %            |
| Total |                          |                    | 29                     | 100 %          |

Berdasarkan tabel pengkonversian nilai dari hasil angket *pretest* ketergantungan *gadget* pada anak di atas menjelaskan bahwa ketergantungan *gadget* pada anak kelas B TK Negeri Pembina Mempura dengan keterangan Sangat Tinggi dengan nilai 1,00-1,74 tidak ada anak, kategori Tinggi dengan nilai 1,75-2,49 sebanyak 4 anak, kategori Sedang dengan nilai 2,50-3,24 sebanyak 25 anak dan

kategori Rendah dengan nilai 3,25-4,00 tidak ada anak.

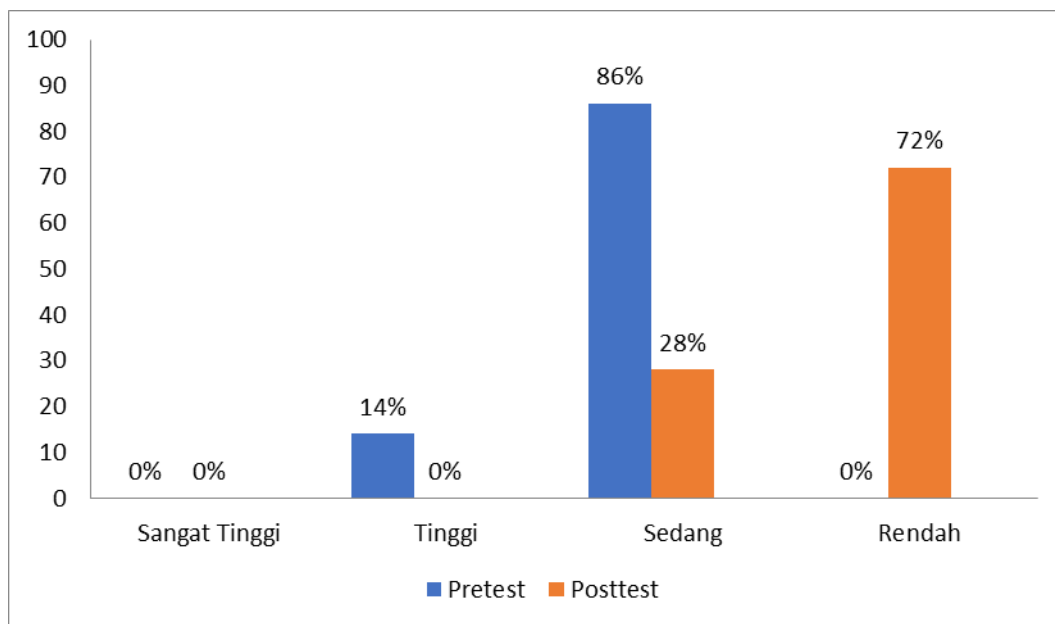
Tabel 6  
Hasil Pengkonversian Nilai Ketergantungan Gadget pada Anak *Posttest*

| No | Pengkonversian Nilai | Pengkategorian | Jumlah Anak | Persentase |
|----|----------------------|----------------|-------------|------------|
| 1  | Nilai 1,00-1,74      | Sangat tinggi  | 0           | 0%         |
| 2  | Nilai 1,75-2,49      | Tinggi         | 0           | 0%         |
| 3  | Nilai 2,50-3,24      | Sedang         | 8           | 28%        |
| 4  | Nilai 3,25-4,00      | Rendah         | 21          | 72%        |

|       |      |  |    |       |
|-------|------|--|----|-------|
|       | 4,00 |  |    |       |
| Total |      |  | 29 | 100 % |

Berdasarkan tabel pengkonversian nilai dari hasil angket *posttest* ketergantungan gadget pada anak di atas menjelaskan bahwa ketergantungan gadget pada anak kelas B TK Negeri Pembina Mempura dengan keterangan Sangat Tinggi dengan nilai 1,00-1,74 tidak ada anak, kategori Tinggi dengan nilai 1,75-2,49 tidak ada anak, kategori Sedang dengan nilai 2,50-3,24 sebanyak 8 anak dan kategori Rendah dengan nilai 3,25-4,00 sebanyak 21 anak.

**KETERGANTUNGAN GADGET  
PADA ANAK KELAS B**



Gambar 2  
Persentase Ketergantungan Gadget pada Anak Kelas B *Pretest-Posttest*

Berdasarkan hasil persentase ketergantungan gadget anak pada kelas B *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan yang diperoleh dengan kategori Sangat Tinggi terhadap ketergantungan gadget pada anak sebesar 0% (*pretest*) dan sebesar 0% (*posttest*), kategori Tinggi terhadap ketergantungan gadget pada anak sebesar 14% (*pretest*) dan sebesar 0% (*posttest*), kategori Sedang terhadap

ketergantungan gadget pada anak sebesar 86% (*pretest*) dan sebesar 28% (*posttest*) dan kategori Rendah terhadap ketergantungan gadget pada anak sebesar 0% (*pretest*) dan sebesar 72% (*posttest*).

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan analisis data, langkah selanjutnya yaitu menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* dengan bantuan program SPSS Windows 23.0 untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah *behavior therapy* dengan teknik *social modelling* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan

pada *gadget*. Data dikatakan berpengaruh yang signifikan jika  $sig$  (*2 tailed*)  $< 0,05$ . Jika  $sig > 0,05$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak dan sebaliknya jika  $sig < 0,05$  maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak. Hal ini juga dapat dilihat pada nilai *lower* dan *upper*, jika *lower* dan *upper* bernilai negatif maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, perbandingan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  yaitu jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan jika *lower* dan *upper* bernilai positif maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (Sundayana, 2014).

$H_a$  : Ada pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget*

$H_0$  : Tidak ada pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget*

Menunjukkan perolehan uji statistik dengan hasil  $t_{hitung} = -14,276$  uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga  $t_{hitung} 14,276$ , dengan nilai  $df$  yaitu 28 pada taraf kesalahan 0,05 sehingga nilai  $t_{tabel} = 2,045$ . Nilai tersebut menunjukkan perubahan yang signifikan terlihat dari nilai  $sig$  (*2 tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai  $sig 0,000 < 0,05$  atau  $sig$  kecil dari 0,05, dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget*. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai *lower* dan *upper* yang bertanda negatif, serta dapat dilihat dari keputusan perbandingan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  yaitu nilai  $t_{hitung} 14,276 >$  nilai  $t_{tabel} 2,045$  maka  $H_a$  diterima, ada pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget*.

Berdasarkan analisis statistik di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget*. Hal ini dugaan sementara peneliti (hipotesis) terjawab dan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat disimpulkan terdapat pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget*. Berdasarkan hasil analisis statistik *t-test* yang

diperoleh yaitu  $t_{hitung} = 14,276$  pada taraf kesalahan 0,05 atau 5% sehingga nilai  $t_{tabel} = 2.145$ . Nilai tersebut menunjukkan perubahan yang signifikan terlihat dari nilai  $sig$  (*2 tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai  $sig 0,000 < 0,05$  atau  $sig$  kecil dari 0,05, dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *behavior therapy* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yang ketergantungan pada *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman & Muhidin. (2007). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta.
- Corey, Gerald. (2010). *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Efendi, F. (2013). "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". (Online) <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>: 2
- Elizabeth. (2015) *3 Tanda Anak Adiksi Gadget* [Internet]. Jakarta: Kompas.com/[diubah Februari 2016; diakses pada 31 Maret 2017]. Dari: <http://health.kompas.com/read/2016/02/16/190300323/3.Tanda.Anak.Adiksi.Gadget>.
- Gantina, Komalasari. dkk. (2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks
- Hasnida. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Luxima Metro Media.
- Handrianto, P. (2013). *Dampak Smartphone*. Artikel. [http://sains.journalfst11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-75305-Kesehatan Dampak %20 Smart %20 phone. htm](http://sains.journalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-Kesehatan-Dampak%20Smart%20phone.htm) l. Diakses 26 Januari 2018
- Jonathan.dkk. (2015). *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Natawidjaya, Rochman. (2009). *Konseling Kelompok Konsep Dasar dan Pendekatan*. Bandung: Rizqi Press.
- Novitasari, Wahyu. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS.
- Novi. (2015). *Kebiasaan-Kebiasaan Buruk Sehari-Hari*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Padmi, G. A. dkk. (2014). *Efektivitas Implementasi*

- Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar dan Sosial Emosional Anak.* (4): 5
- Rowan C. *The impact of technology on the developing child* [internet]. US: The Huffington Post; 2013 [diubah Juli 2013; diakses pada 31 Maret 2017]. Dari: [http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technology-children-negative-impact\\_b\\_3343245.html](http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technology-children-negative-impact_b_3343245.html).
- Riduwan. (2011). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sari, T., P. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin*, 2 (13)
- Sinta. (2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal VI*. [Skripsi]. Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsiwati. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Sosial Anak Autis di TK B*, 10 (1)
- Sundayana, Rostina. (2014). *Statistika Pendidikan Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana. N. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Surya, Mohammad. (2003). *Teori-teori Konseling*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Suryadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Bintang Pusaka Abadi
- Soekanto, Soerjono. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Usman, H. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Walgito, Bimo. (2003). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Winkel. W.S. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Yudrik, Jahja. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana