



SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK DI DESA BUNTU PEMA KECAMATAN CURIO KABUPATEN ENREKANG

¹Suparman ²Putriyani S

¹Pendidikan Non Formal, ²Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Enrekang,

Email: suparmanpps25@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh STKIP Muhammadiyah Enrekang yang dilaksanakan pada awal Oktober tanggal 3 - 4 Oktober 2019, bertempat di desa Buntu Pema kecamatan curio ini telah memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi warga masyarakat khususnya di wilayah desa pelali kecamatan curio kabupaten enrekang mendapat sambutan yang sangat baik dan antusiasme yang tinggi. Sosialisasi dampak penggunaan smaprphone tarhadap anak yang dilaksanakan di di desa buntu pema ini merupakan salah satu cara untuk mencegah dampak negative yang ditimbulkan pleh samrphone, sehingga diharapkan dengan sosialiasi ini dapat dijadikan sebagai langkah awal untuk mencegah dampak Gadget terhadap anak. Zaman sekarang, teknologi berkembang begitu pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dan mempermudah segala sesuatunya. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di jaman modern ini mulai dari smartphone, laptop, dan sebagainya. Semakin canggih suatu zaman maka semakin banyak alat atau media canggih yang terus berkembang pesat dan semakin banyak pula orang menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari informasi dan memudahkan dalam pekerjaannya sehari hari. Namun, walaupun pada awalnya teknologi diciptakan untuk menghasilkan dampak positif, di sisi lain teknologi juga memberikan dampak negativ. Contohnya, seperti smartphone. Dalam kasus maraknya penggunaan smartphone dikalangan siswa/i SD, timbul dampak negativ yang diakibatkan oleh penggunaan smartphone dikalangan SD. Dampak negativ yang ditimbulkan seperti, menjadikan kecanduan terhadap Anak dibawah umur, tingkat keinginan belajar menurun saat di sekolah maupun di rumah dan anak anak akan malas bergerak. Khususnya di desa buntu pema, banyak sekali siswa/i yang masih SD yang berkisar umur 5-12 tahun dibebaskan untuk memainkan berbagai jenis smartphone. Padahal anak anak dibawah umur belum begitu penting untuk memiliki atau menggunakan smartphone untuk membantu pekerjaan sehari harinya.

Seperti akhir-akhir ini banyak terdapat pemberitaan mengenai dampak kecanduan Gadget, yang mengakibatkan kerugian bagi anak anak dan orang tua bahkan sampai hilangnya nyawa seseorang. Beberapa faktor pendukung kegiatan tersebut antara lain: Para peserta sosialisasi memiliki kemauan yang besar untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan

mengenai dampak penggunaan Gadget. Beberapa kendala yang dihadapi pada saat sosialisasi dampak penggunaan Gadget. (1) Adanya keterbatasan dalam fasilitas pendukung untuk melakukan sosialisasi dan presentasi, diantaranya tidak adanya LCD proyektor. (2) Kegiatan pelatihan yang direncanakan berjalan 2 hari tidak dapat terealisasi dikarenakan terbentur dengan aktivitas para peserta yang kebanyakan adalah petani, dimana aktivitas mereka dimulai dari pagi-sore. Sehingga tim sosialisasi agak repot untuk menyesuaikan waktu yang cocok.

Kata Kunci: *Sosialisasi, Gadget, Anak*

ABSTRACT

Community service activities carried out by STKIP Muhammadiyah Enrekang which was held in early October 3 - 4 October 2019, located in Buntu Pema village, Curio sub-district has made a very significant contribution to the community, especially in the pelali village, Curio district, Enrekang district, which received a warm welcome. very kind and high enthusiasm. The socialization of the impact of using a smartphone to children carried out in the village of Pema is a way to prevent the negative impacts caused by cellphones, so it is expected that this socialization can be used as a first step to prevent the impact of Gadgets on children. Today, technology is developing so rapidly. Technology was created to simplify human affairs and simplify things. Various kinds of countless types of technology can be found in this modern era ranging from smartphones, laptops, and so on. The more sophisticated an era, the more sophisticated tools or media that continue to grow rapidly and more and more people use it for the need to find information and facilitate their daily work. However, although technology was originally created to produce positive impacts, on the other hand technology also has a negative impact. For example, like a smartphone. In the case of the rise of smartphone use among elementary school students, a negative impact arises due to the use of smartphones among elementary school students. Negative impacts such as addiction to minors, the level of learning desires decreases at school or at home and children will be lazy to move. Particularly in the village of Pema Pema, many students in elementary school aged between 5-12 years are free to play various types of smartphones. Though underage children are not so important to have or use a smartphone to help with their daily work.

As lately there are many reports about the effects of gadget addiction, which resulted in losses for children and parents even to the loss of one's life. Some of the supporting factors for these activities include: Participants in the socialization have a great willingness to obtain information and knowledge about the impact of the use of Gadgets. Some of the obstacles encountered during the socialization impact of the use of Gadgets. (1) There are limitations in supporting facilities for conducting socialization and presentations, including the absence of a projector LCD. (2) Training activities planned to run for 2 days could not be realized due to collision with the activities of the participants who were mostly farmers, where their activities began in the morning. So that the socialization team was rather busy adjusting the time that was appropriate.

Keywords: *Socialization, Gadgets, Children*

A. Pendahuluan

Zaman sekarang, teknologi berkembang begitu pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dan mempermudah segala sesuatunya. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di jaman modern ini mulai dari smartphone, laptop, dan sebagainya. Semakin canggih suatu zaman maka semakin banyak alat atau media canggih yang terus berkembang pesat dan semakin banyak pula orang menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari informasi dan memudahkan dalam pekerjaannya sehari-hari.

Perkembangan teknologi telah dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat Indonesia meliputi bidang informasi, komunikasi dan sebagainya. Masyarakat desa buntu pema kecamatan curio kabupaten enrekang pada umumnya Anak telah diberikan kebebasan oleh orang tua untuk memiliki Gadget. Namun tingkat pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan oleh Gadget masih sangat rendah. Kami sebagai salah satu institusi pendidikan yang ada di kabupaten enrekang khususnya jurusan pendidikan merasa memiliki tanggung jawab untuk memberikan penerangan dan informasi mengenai dampak yang ditimbulkan oleh Gadget pada kalangan Anak. Untuk mencapai maksud di atas, dosen STKIP Muhammadiyah Enrekang mengadakan program penyuluhan dan pelatihan kepada para Anak dan masyarakat di lingkungan desa buntu pema mengenai dampak yang ditimbulkan oleh Gadget.

Identifikasi dan Perumusan Masalah

Sosialisasi mengenai dampak penggunaan Gadget di Indonesia terkhusus di kabupaten enrekang jarang malah tidak pernah dilakukan parahnya lagi karena hampir kebanyakan sekolah membiarkan Anak membawa Gadget ke sekolah padahal kebanyakan dari anak tingkat sekolah dasar sering menggunakan smartphone untuk bermain games (permainan), hal inilah yang menimbulkan kecanduan karena games dalam smartphone sangat digemari Anak dibawah umur. Adanya kecanduan ini tidak luput dari faktor kebiasaan orang tua yang memfasilitasi anaknya dalam penggunaan smartphone. Karena adanya kecanduan terhadap smartphone ini mengakibatkan tingkat keinginan belajar anak menurun. Karena adanya konten yang sangat digemari anak di dalam smartphone, mereka akan berpikir bahwa belajar terasa melelahkan. Hal ini menimbulkan beberapa pemikiran permasalahan antaralain:

1. Bentuk usaha apa yang akan disumbangkan oleh lembaga pendidikan tenaga kependidikan

- dalam memberikan penerangan dalam bentuk penyuluhan kepada masyarakat agar masyarakat dapat mengetahui mengenai dampak penggunaan Gadget?
2. Masukan apa yang dapat diterima oleh masyarakat dalam perkembangan teknologi dewasaini?
 3. Metode penyampaian informasi yang bagaimana akan digunakan agar masyarakat dapat dengan mudahdilaksanakannya?
 4. Bentuk penerangan dan penyuluhan yang bagaimana akan diberikan/disampaikan kepada masyarakat sehingga diharapkan mereka dapat mengerti tentang pentingnya dampak penggunaan Gadget.

Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Tujuan sosialisasi dampak penggunaan Gadget adalah mencegah terjadinya dampak negative yang ditimbulkan oleh Gadget terhadap Anak. Cara efektif untuk mencegah terjadinya dampak negative Gadget adalah pengambilan tindakan yang tepat yang dilakukan oleh orang tua terhadap Anak yang terlanjur menggunakan Gadget, demi untuk meningkatkan motivasi belajar Anak dan aktif dalam setiap kegiatan karena dengan adanya kecanduan terhadap smartphone ini mengakibatkan tingkat keinginan belajar anak menurun. Karena adanya konten yang sangat digemari anak di dalam smartphone, mereka akan berpikir bahwa belajar terasa melelahkan.

Bagi masyarakat desa Buntu pema diharapkan mampu memberikan wawasan tentang pentingnya dampak negativ yang ditimbulkan oleh Gadget, gejala yang ditimbulkan Gadget pada Anak, serta upaya pencegahan bahayanya.

Program pengabdian yang dirancang dengan kreatif dan inovatif diharapkan mampu mengantarkan tujuan STKIP Muhammadiyah Enrekang yaitu pengembangan manusia yang beriman, bertaqwa, bermoral, berakhlak mulia, berilmu, profesional, religius, dan memiliki integritas dan cinta terhadap bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia.

Keterkaitan

Sosialisasi dampak penggunaan Gadget terhadap Anak di wilayah binaan KKN STKIP Muhammadiyah enrekang yaitu di curio kabupaten enrekang, sangat erat kaitannya dengan program pemerintah yang telah dirumuskan dalam rangka membatasi pemakaian gadget. Aturan ini dibuat karena pemerintah menyadari parahnya masalah kecanduan gadget yang dialami Anak di tanah air. Kecanduan ini dianggap jadi salah satu hal yang berpotensi menghambat perkembangan anak menuju puncak bonus demografi pada tahun 2030. Tujuan diadakannya

program sosialisasi ini adalah untuk memberikan gambaran bagaimana orangtua dapat mencegah dan mengatasi kecanduan smartphone, yang secara tidak langsung dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini. Sehingga orang tua dapat membantu anak selama menjalani proses perkembangan sosial, interaksi dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar agar proses pembelajaran dan adaptasi dapat berjalan dengan efektif. Program ini pada akhirnya diharapkan dapat meminimalisasikan terjadinya kecelakaan yang fatal.

B. Metode

Dalam program sosialisasi ini, digunakan beberapa metode, antara lain :

1. Metode ceramah, yaitu digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh Tim Pelaksana.
2. Metode Tanya Jawab, yaitu digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta sosialisasi terhadap yang telah disampaikan oleh Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat STKIP Muhammadiyah Enrekang.
3. Metode diskusi, yaitu pemateri dan peserta melakukan dialog yang membahas masalah seputar dampak yang ditimbulkan Gadget terhadap anak di bawah umur.
4. Metode Video, yaitu memperlihatkan bagian otak anak mana yang bermasalah ketika telah kecanduan Gadget

Berikut adalah pokok pikiran dari materi program sosialisasi:

1. Pengertian Gadget

Ma'ruf (2015) - Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

2. Bentuk penggunaan gadget pada anak

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1 – 4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali – kali dalam sehari. Hal ini berbeda

pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk *browsing*, *chatting*, *sosial media*, dll. Penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

Tabel 1. Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Sumber : Diolah Oleh Peneliti 2019

3. Dampak positif dan negative penggunaan gadget

Dampak positif penggunaan gadget

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perludipaksa).

Kemudian beberapa dampak negatif dari gadget adalah:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam gametersebut).
2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)
4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
7. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget diatas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.



C. Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di kecamatan Curio kabupaten Enrekang dimaksudkan untuk membantu sosialisasi kepada masyarakat khususnya bagi para orang tua desa buntu pema tentang dampak penggunaan Gadget terhadap anak, karena Anak di desa buntu pema hampir sudah memiliki semua Gadget dan orang tua tidak menyadari bahwa ada dampak negative yang tersembunyi yang dimiliki oleh Gadget.

Tahapan kegiatan yang dijalankan meliputi persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, pembuatan laporan, dan penyerahan laporan akhir.

Penyuluhan ini dilakukan dengan target utama adalah orang tua dari dari desa buntu pema. Narasumber menyampaikan materi sesuai dengan tema, menarik dan bisa interaktif dengan peserta. Antusias peserta juga sangat baik, semangat dan penuh keceriaan. Pada pertengahan acara terdapat sesi diskusi atau sharing antar peserta maupun dengan panitia. Berbagai cerita maupun pengalaman dari peserta dan juga narasumber sangat bermanfaat dalam mendukung jalannya acara.

Oleh karena itu untuk memecahkan permasalahan di atas, maka dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi teknis di lapangan dengan kepala desa dan tokoh masyarakat yang ada di desa buntu pema, untuk mempersiapkan kegiatan yang akan dilaksanakan.

- 2) Dari setiap rukun warga (RW) yang terdapat di Desa Buntu pema diharapkan mengirimkan utusan pesertapenyuluhan.
- 3) Penyuluhan dilaksanakan di rumah kepala desa buntu pema dan diikuti oleh peserta rata-rata 30 sampai dengan 60 orang yang merupakan perwakilan dari setiap RW yang ada di Desa buntu pema.
- 4) Materi penyuluhan disusun oleh Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat STKIP Muhammadiyah enrekang yang terdiri dari staf pengajar di Jurusan Pendidikan luar sekolah dan Pendidikan matematika.
- 5) Materi penyuluhan disusun dalam bentuk makalah dan diperbanyak sesuai dengan jumlah pesertapenyuluhan.

Di akhir kegiatan ini dilakukan evaluasi dan diberikan angket untuk mengetahui tentang tanggapan dari setiap peserta terhadap pelaksana pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tim Pelaksana Pengabdian dari STKIP Muhammadiyah Enrekang.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh tim dari STKIP Muhammadiyah Enrekang pada awal Oktober 2019. Sosialisasi dampak penggunaan Gadget terhadap anak di Kabupaten enrekang ini merupakan salah satu cara untuk mencegah terjadinya dampak negative Gadget, sehingga diharapkan untuk mencegah kecanduan penggunaan smartphone pada anak dibawah umur Contohnya adalah dimulai dari kebiasaan. dapat dijadikan langkah awal untuk mencegah dampak negative dari Gadget dan memperbaiki kondisi Anak yang terlanjur kecanduan yang ada dilingkungan desa pelali, serta untuk mencegah bertambahnya penggunaan Gadget pada Anak. Seperti fenomena baru-baru ini mengenai rentetan insiden seorang anak tega menganiaya orang tuanya hanya karena di tegur pada saat main Gadget.

Dengan sosialisasi ini pula diharapkan warga sedikit demi sedikit mulai memahami bagaimana harus memperlakukan Anak serta sudah mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh Gadget.

Beberapa faktor pendukung kegiatan tersebut antara lain :

1. Para peserta sosialisasi memiliki kemauan yang besar untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai dampak Gadget terhadap Anak.
2. Kegiatan sosialisasi dampak penggunaan Gadget terhadap anak sangat didukung oleh aparat setempat baik secara langsung maupun tidak langsung berpartisipasi secara aktif dalam pelaksanaan pelatihan tersebut. Pihak pemerintah daerah setempat menyediakan

fasilitas tempat kegiatan yang cukup representative untuk melaksanakan sosialisasi tersebut serta dukungan untuk mengikuti kegiatan sosialisasi denganseksama.

Beberapa kendala yang dihadapi pada saat sosialisasi:

1. Adanya keterbatasan dalam fasilitas pendukung untuk melakukan sosialisasi dan presentasi, diantaranya tidak adanya LCD proyektor.
2. Kegiatan pelatihan yang direncanakan berjalan 2 hari tidak dapat terealisasi dikarenakan terbentur dengan aktivitas para peserta yang kebanyakan adalah petani, dimana aktivitas mereka dimulai dari pagi-sore. Sehingga tim sosialisasi agak repot untuk menyesuaikan waktu yangcocok.

Sosialisasi dampak penggunaan Gadget terhadap anak bagi warga masyarakat khususnya warga desa buntu pema merupakan kegiatan yang memiliki kontribusi yang besar bagi masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan kehati-hatian dalam memfasilitasi anak dengan Gadget karena memiliki dampak negatif.

D. Kesimpulan

1. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak – anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.
2. Sebaiknya, untuk anak dibawah umur jangan terlalu dimanjakan dengan hal hal seperti smartphone oleh orang tua, karena smartphone sangat berpengaruh terhadap pengembangan diri anak anak. Dan dengan pengaruh yang ditimbulkan dominan negatif, akan sangat tidak baik untuk anak dibawah umur. Dan tentunya faktor lingkungan sekolah juga sangat mempengaruhi. Anak anak dibawah umur sangat mudah sekali terbawa suasana dan hanyut dalam keasyikan bermain permainan yang ada dalam smartphone, sehingga cukup sulit untuk menghilangkan kebiasaan tersebut pada anak dibawah umur yang sudah terlanjur kecanduan bermain Gadget. Namun, dengan adanya kebiasaan yang diubah, maka kecanduan tersebut akan hilang perlahan.
3. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak – anak sulit berkembang karena terlalu sering bermaingame.

DAFTAR PUSTAKA

- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4smpai6Tahun.*JurnalTeknikInformatikadanSistemInformasi*1(1):4 – 8.
- Fadilah, Ahmad. 2011. “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri66 Jakarta Selatan. *Skripsi*.Program studi Ilmu Tarbiyah.FKIP.Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Maulida, Hidayahiti. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Nurrachmawati, 2014.Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin. Makasar.
- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget TerhadapPersonalSosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2) :73 – 77.
- Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. 2015. Pengaruh PenggunaanGadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Universitas Tanjungpura.Pontianak.
- Ameliola, Nugraha. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*.Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 10 Desember 2016.
- Beritajakarta.com (Admin).(2015). Siswa Kelas 3 SD Diduga Sodomis 5 Bocah Di Jakut. DI Unduh Pada 5 Oktober 2015 Dari http://www.beritajakarta.com/read/2714/Siswa_Kelas_3_SD_Diduga_Sodomis_5_Bocah_di_Jakut