

EFEKTIVITAS MEDIA KATAG DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI DI KB SEKAR ARUM GONDANGREJO

Elina Intan Apriliani¹, Sifaul Sauqi², Naila Faizzatis Syifa³, Nurul ‘Aini Mutmainah⁴
Institusi Islam Mamba’ul Ulum Surakarta, Surakarta, Indonesia.
elina.bee06@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya interaksi sosial anak usia dini akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran media (KATAG) dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini di KB Sekar Arum Gondangrejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental design melalui model one group pretest–posttest. Subjek penelitian berjumlah 30 anak usia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dengan indikator kemampuan bermain bersama, berbagi, berkomunikasi, dan bekerja sama. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial anak setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata pretest sebesar 2,2 meningkat menjadi 3,6 pada posttest dengan peningkatan sebesar 1,4 poin. Selain itu, terjadi peningkatan kategori perkembangan anak dari cukup berkembang menjadi berkembang sesuai harapan dan sangat berkembang. Hasil ini menunjukkan bahwa media KATAG efektif dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan seperti KATAG dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif di PAUD.

Kata kunci: Interaksi Sosial; Anak Usia Dini; Media Pembelajaran.

ABSTRACT

This study is motivated by the low level of social interaction among early childhood due to excessive gadget use. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the KATAG learning media in improving social interaction among early childhood at KB Sekar Arum Gondangrejo. This research used a quantitative approach with a pre-experimental design through a one group pretest–posttest model. The subjects of this study were 30 children aged 4–5 years. Data were collected using observation sheets with indicators including playing together, sharing, communication, and cooperation. The results showed an increase in children's social interaction after the treatment. The average pretest score of 2.2 increased to 3.6 in the posttest, with an improvement of 1.4 points. In addition, there was an increase in developmental categories from moderately developed to well-developed and highly developed. These findings indicate that the KATAG media is effective in improving early childhood social interaction. Therefore, game-based learning media such as KATAG can serve as an innovative alternative in creating active, enjoyable, and interactive learning in early childhood education.

Keywords: Social Interaction; Early Childhood; Learning Media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa perubahan besar dalam kehidupan anak usia dini, terutama dalam penggunaan gadget sebagai sarana hiburan maupun pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasibuan et al (2025) bahwa pendidikan anak yang menyatakan bahwa gadget kini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak apabila digunakan dengan tepat. Selain itu, Mauluddia & Yulindrasari (2024) juga mengemukakan bahwa penggunaan media digital pada anak usia dini dapat memberikan manfaat edukatif, seperti meningkatkan kemampuan bahasa dan kreativitas, selama disertai dengan pendampingan orang tua. Anak-anak menjadi semakin akrab dengan perangkat digital, bahkan dalam aktivitas sehari-hari. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak, khususnya dalam aspek sosial. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menurunkan kemampuan interaksi sosial anak (Yunita & Masriadi, 2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengurangi ketergantungan gadget sekaligus tetap menarik bagi anak usia dini.

Pada masa anak usia dini, perkembangan sosial merupakan aspek penting yang harus distimulasi secara optimal melalui interaksi langsung dengan lingkungan (Juita & Rohmah, 2024). Sejalan dengan Vygotsky, (1978) bahwa perkembangan sosial terjadi melalui interaksi sosial. Anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan berbagi melalui kegiatan bermain bersama teman sebaya. Sementara itu Almaghfiroh et al (2024) menjelaskan bahwa perkembangan anak yang menekankan lingkungan sosial memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan sosial dan emosional anak. Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak tidak hanya mengembangkan keterampilan bahasa, tetapi juga belajar memahami norma, empati, serta cara menyelesaikan konflik. Akan tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak lebih fokus pada gadget dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Hal ini menyebabkan anak menjadi kurang aktif dalam kegiatan sosial dan cenderung individualis. Jika tidak ditangani, kondisi ini dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak di masa depan.

Interaksi sosial merupakan kemampuan anak untuk berhubungan dan berkomunikasi dengan orang lain di lingkungannya (Ningsih, 2024). Sejalan dengan Simbolon et al., (2024) bahwa interaksi sosial merupakan proses di mana anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan dengan orang lain sepanjang perkembangan hidupnya. Sedangkan menurut Wisudaningsih et al., (2025), perkembangan sosial anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman bermain dan interaksi langsung. Penelitian yang dilakukan

Setiadi et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menghambat perkembangan sosial anak karena berkurangnya interaksi langsung. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan interaksi sosial anak. Sebagaimana pendapat (Zaini, 2015) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain mampu mendorong anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Permasalahan rendahnya interaksi sosial anak usia dini akibat penggunaan gadget yang berlebihan perlu segera mendapatkan perhatian serius. Menurut Sago et al., (2025) penggunaan gadget yang tidak terkontrol cenderung membuat anak lebih pasif dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Jika kondisi ini terus dibiarkan, anak berisiko mengalami kesulitan dalam bersosialisasi. Selain itu, menurut Ilham Fadhilah & Rikardi (2025) rendahnya intensitas interaksi juga dapat berdampak pada menurunnya rasa percaya diri anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya nyata untuk mengatasi permasalahan ini sejak dini. Sejalan dengan Umah (2025) bahwa interaksi langsung dengan lingkungan sekitar sangat penting dalam membentuk keterampilan sosial dan emosional anak sejak dini. sehingga pembatasan penggunaan gadget serta pendampingan orang tua menjadi langkah yang sangat diperlukan. Melalui interaksi tersebut, anak belajar memahami emosi, berbagi, serta bekerja sama dengan orang lain (Kanza et al., 2025). Keterampilan ini tidak dapat berkembang secara optimal jika anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget. Pembatasan penggunaan gadget menjadi salah satu langkah penting yang perlu diterapkan oleh orang tua. Selain itu, pendampingan yang tepat juga dapat membantu anak memanfaatkan teknologi secara lebih bijak.

Hal ini menunjukkan urgensi adanya inovasi pembelajaran yang dapat menjadi solusi praktis di lingkungan PAUD. Lingkungan pendidikan memiliki peran strategis dalam menstimulasi perkembangan sosial anak. Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat mendorong anak untuk lebih aktif berinteraksi. Menurut (Ali et al., 2025) guru membutuhkan media yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif anak. Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Inovasi pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Sari et al., 2024). Sejalan dengan Nashir et al., (2024) bahwa media pembelajaran yang variatif dapat merangsang anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok. Hal ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Selain itu, pendekatan yang inovatif juga dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget.

Dengan demikian, perkembangan sosial anak dapat didukung secara optimal melalui pembelajaran yang kreatif dan terarah.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media KATAG. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media sederhana berbasis permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan interaksi sosial anak tanpa melibatkan teknologi digital. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada pembatasan penggunaan gadget, penelitian ini menawarkan alternatif aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Melalui kegiatan bermain, anak didorong untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan berbagi dengan teman sebaya. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran di PAUD serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design. Metode yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Menurut Sugiyono (2018) desain one group pretest–posttest merupakan desain penelitian pre-eksperimental yang dilakukan dengan memberikan tes sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) untuk mengetahui perbedaan atau pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media KATAG dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini di KB Sekar Arum Gondangrejo. Subjek penelitian adalah anak usia 4–5 tahun di KB Sekar Arum Gondangrejo dengan jumlah 30 anak. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengukur interaksi sosial anak. Indikator yang diamati meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, dan bermain bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian interaksi sosial anak pada tahap pretest dan posttest didasarkan pada empat indikator utama, yaitu kemampuan bermain bersama teman, berbagi mainan, berkomunikasi, dan bekerja sama. Kemampuan bermain bersama mencerminkan kesediaan anak untuk terlibat dalam aktivitas kelompok, berbagi menunjukkan sikap sosial dalam menggunakan alat secara bergantian, berkomunikasi berkaitan dengan kemampuan anak dalam menyampaikan ide atau respon, sedangkan kerja sama menggambarkan keterlibatan anak

dalam menyelesaikan aktivitas bersama (Ajeng, 2025). Keempat indikator tersebut dinilai secara kuantitatif melalui observasi terstruktur selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pretest, anak diminta melakukan kegiatan bermain kelompok sederhana, yaitu menyusun balok bersama teman. Anak-anak duduk dalam kelompok kecil dan mulai menyusun balok sesuai keinginan masing-masing. Namun, interaksi yang terjadi masih belum optimal karena sebagian anak masih bermain sendiri dan belum terlibat aktif dalam kelompok. Beberapa anak tampak pasif, kurang berkomunikasi, serta belum menunjukkan kerja sama yang baik dengan teman. Kegiatan pretest ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal interaksi sosial anak sebelum diberikan perlakuan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial anak masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini terlihat dari kurangnya inisiatif anak dalam berinteraksi, berbagi alat permainan, dan bekerja sama. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Khalisha & Gustiana (2024) bahwa sebelum diberikan perlakuan (pretest), kemampuan sosial emosional anak masih berada pada kategori rendah dan belum berkembang secara optimal. Pretest dilakukan sebelum penerapan media KATAG melalui kegiatan bermain kelompok sederhana.

Rata-rata skor pretest:

Skor tertinggi: 3,2

Skor terendah: 1,5

Rata-rata skor kelas: 2,2

No	Kategori	Rentang Skor	Jumlah Anak	Persentase
1	Sangat Berkembang (SB)	3.5–4	2 anak	13%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2.5–3.4	4 anak	27%
3	Cukup Berkembang (CB)	1.5–2.4	6 anak	40%
4	Mulai Berkembang (MB)	1–1.4	3 anak	20%

Kesimpulan dari kegiatan pretest menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori Cukup Berkembang, dengan kemampuan interaksi sosial yang masih rendah terutama pada aspek komunikasi dan kerja sama.

Kegiatan Posttest (Penerapan Media KATAG)



Gambar 1. Foto Pengenalan Media KATAG

Guru memperkenalkan media KATAG kepada anak dimana anak-anak terlihat antusias melihat isi kotak yang berisi aktivitas. Guru menjelaskan cara penggunaan media serta jenis kegiatan yang akan dilakukan secara kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian anak sekaligus merangsang rasa ingin tahu mereka terhadap aktivitas bermain yang akan dilakukan. Hal ini sejalan dengan Gea & Zega (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.



Gambar 2. Foto Memainkan Media KATAG

Pada tahap posttest, kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan media KATAG. Anak-anak memainkan aktivitas dari sisi samping kotak dan melaksanakan kegiatan secara bersama-sama. Anak terlihat aktif dalam berinteraksi, saling berbicara, berbagi alat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Aktivitas ini memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk belajar melalui interaksi sosial. Kegiatan berbasis permainan seperti ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Hal ini sejalan dengan Aulia & Gery (2024) bahwa pendekatan bermain yang interaktif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Hasil Posttest dilakukan setelah penerapan media KATAG dalam beberapa kali pertemuan.

Rata-rata skor posttest:

Skor tertinggi: 4

Skor terendah: 2,5

Rata-rata skor kelas: 3,6

No	Kategori	Rentang Skor	Jumlah Anak	Persentase
1	Sangat Berkembang (SB)	3.5–4	7 anak	47%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2.5–3.4	6 anak	40%
3	Cukup Berkembang (CB)	1.5–2.4	2 anak	13%
4	Mulai Berkembang (MB)	1–1.4	0 anak	0%

Kesimpulan posttest menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Sangat Berkembang dan Berkembang Sesuai Harapan.

Peningkatan Skor Rata-Rata. Tahap rata-rata skor:

Rata-rata skor:

Pretest : 2,2

Posttest : 3,6

Peningkatan : 1,4 poin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Kotak KATAG efektif dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini. Peningkatan ini terjadi karena anak terlibat langsung dalam kegiatan bermain kelompok yang mendorong interaksi sosial secara alami. Sebelum perlakuan, anak cenderung pasif dan kurang berinteraksi dengan teman. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan bermain secara individu dan kurangnya stimulasi sosial dalam pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan, anak menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi dan bekerja sama. Kegiatan KATAG memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, di mana anak tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga melalui interaksi dengan teman. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky, (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan anak. Selain itu, media KATAG juga mendorong anak untuk berani berekspresi dan berpartisipasi aktif. Anak terlihat lebih percaya diri dalam berbicara dan berinteraksi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan sosial anak secara signifikan (Andini et al., 2025)

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis permainan seperti KATAG dapat menjadi solusi dalam meningkatkan interaksi

sosial anak usia dini. Media ini tidak hanya efektif, tetapi juga mudah diterapkan dalam pembelajaran di PAUD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di KB Sekar Arum Gondangrejo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kotak Ajaib Tanpa Gadget (KATAG) efektif dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata interaksi sosial anak dari tahap pretest sebesar 2,2 menjadi **3,6** pada tahap posttest, dengan peningkatan sebesar 1,4 poin.

Peningkatan tersebut terlihat pada beberapa aspek interaksi sosial, yaitu kemampuan anak dalam bermain bersama teman, berbagi alat atau mainan, berkomunikasi, dan bekerja sama. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak masih berada pada kategori Cukup Berkembang, sedangkan setelah penerapan media KATAG, mayoritas anak meningkat ke kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Sangat Berkembang.

Media KATAG terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan interaktif. Anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan, serta lebih berani untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan seperti KATAG dapat menjadi alternatif inovasi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini.

anak usia dini yang telah berdiri cukup lama, dengan berbagai dinamika dalam perjalanan selama TK ini berdiri hingga saat ini, TK Nyimas Oyoh telah menunjukkan eksistensinya yang baik ditunjukkan dengan salah satunya karena indikasi pengelolaan lingkungan belajarnya yang cukup baik. Berbagai hal dalam pengelolaan lingkungan belajar sebagaimana yang telah dijelaskan dalam penelitian ini menjadi salah satu bukti eksistensi TK Nyimas Oyoh dan juga dapat dijadikan sebagai salah satu pertimbangan orangtua/wali murid untuk menyekolahkan anaknya di TK Nyimas Oyoh jika melihat dari eksistensinya pada segi lingkungan belajar untuk anak usia dini di TK Nyimas Oyoh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng, P. U. (2025). *Pengaruh Model Cooperative Learning Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Information System And Education Development*, 3(1), 1–6.
- Almaghfiroh, Z. A., Qomariyah, G. F. A. N., Maulana, A. A., Elbarkah, A. A., & Sulaiman, H. M. S. (2024). Implementasi Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Melalui Pendidikan Orang Tua Yang Berkualitas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13158–13180.
- Andini, S., Dewi, E. O., & Pinanta, R. R. M. C. (2025). Implementasi Game-Based Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, 8(4), 1561–1572.
- Aulia, N. R., & Gery, M. I. (2024). *Strategi Peningkatan Minat Belajar Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini Di Ra Aisyiyah 2 Lebaksiuh*. 1584–1590.
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219.
- Hasibuan, S. C., Mukaromah, M., Arianti, A., & Nasution, S. A. (2025). Pemanfaatan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba 31 Medan. *Pendalas: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 327–337.
- Ilham Fadhilah, H., & Rikardi, A. A. (2025). *Peran Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Melalui Kepercayaan Diri Sebagai Mediator Pada Siswa Smp Generasi Alpha*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Juita, D. R., & Rohmah, S. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Dalam

- Komunikasi Dan Kerjasama. *Attamkiim: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 58–64.
- Kanza, N. F. M., Muthohar, S., & Mursid, M. (2025). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Empati Dan Kerja Sama Anak Usia Dini. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 8(2), 615–625.
- Khalisha, F. N., & Gustiana, A. D. (2024). *Pengaruh Layanan Bermain Bersama Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Rumah Anak Sigap Kecamatan Koroncong*. 13(1), 127–139. <https://doi.org/10.26877/Paudia.V13i1.17220>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital Dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220.
- Nashir, M., Apriliani, E. I., & Wardani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Moderasi Beragama Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Yapedumelu: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 8(6), 1591–1602.
- Ningsih, E. P. (2024). Peran Interaksi Sosial Dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Studi Kasus Di Taman Kanak-Kanak. *Journal Of Gemilang*, 1(1), 1–7.
- Sago, L. A., Wulandari, S., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 01 Banda Dalam. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 256–264.
- Sari, L. K., Komalasari, R., Hakim, M. F., Firmansyah, R., & Asiah, S. (2024). Integrasi Pengajaran Interaktif Melalui Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 1203–1215.
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokh, A. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Dan Keagamaan Anak Usia Dini (Tk Dan Sd) Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1–11.
- Simbolon, I., Panjaitan, L., & Naibaho, D. (2024). Pengaruh Interaksi Keluarga Dan Sekolah Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 1164–1175.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Umah, R. N. (2025). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Az-Zahra Tangerang*. Universitas Darunnajah.
- Vygotsky, L. S. (1978a). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological*

- Processes* (Vol. 86). Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978b). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wisudaningsih, E. T., Animan, M. Z., & Abidin, M. Z. (2025). Dinamika Perkembangan Anak Usia Dini: Kajian Tentang Motorik, Bahasa, Fantasi, Dan Sikap Sosial. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(4), 1040–1050.
- Yunita, T., & Masriadi, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Menurunkan Kemampuan Belajar Siswa. *Riggs: Journal Of Artificial Intelligence And Digital Business*, 4(2), 7359–7365.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130–131.