

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 458/ Teknik Informatika

## USULAN PROPOSAL



# Analisis Pengaruh Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini

## TIM PENGUSUL

<b>KETUA</b>	<b>:</b>	<b>HIDAYATI RUSNEDY, S.T., M.KOM</b>	<b>NIDN :1004059702</b>
<b>ANGGOTA</b>	<b>:</b>	<b>SAFNI MARWA, S.T., M.Sc.E</b>	<b>NIDN : 1026067802</b>
		<b>HIDAYAT S.Ag., M.Ag</b>	<b>NIDN : 1019069201</b>
		<b>LAILA SYIFA TANJUNG., S.T., M.T</b>	<b>NIDN : 1016029601</b>
		<b>DESRI INSANI</b>	<b>NIM : 2255201016</b>

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI  
TA 2023/2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian	:	Analisis Pengaruh Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini
Unit Lembaga Pengusul	:	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Ketua Tim Pengusul	:	
a. Nama Lengkap	:	Hidayati Rusnedy, S.T., M.Kom
b. NIDN	:	1004059702
c. Pangkat/Golongan	:	Tenaga Pendidik
d. Jurusan/Fakultas	:	Teknik Informatika/Fakultas Teknik
e. Perguruan Tinggi	:	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
f. Bidang Keahlian	:	Data Science
g. Alamat Kantor	:	Jl. Tuanku Tambusai No.23, Bangkinang
h. Alamat Rumah	:	Dusun Kampung Baru, Salo Timur
Anggota Tim Pengusul	:	
a. Jumlah Anggota	:	4 orang
b. Nama Anggota/NIDN/ NIM	:	Safni Marwa, S.T., M.Sc.E/1026067802 Hidayat, S.Ag., M.Ag/1019069201 Lailatul Syifa Tanjung, S.T., M.T/1016029601 Desri Insani /2255201016
c. Lokasi Kegiatan	:	
1) Mitra PKM	:	
2) Kabupaten/Kota	:	TK Tunas Harapan
3) Provinsi	:	Bangkinang
4) Jarak PT ke lokasi	:	Riau 8 Km
Biaya Penelitian	:	Rp 5.105.000,-

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

  
**Emon Azriadi, ST., M.Sc**  
NIP-TT 096.542.194

Bangkinang, 02 Februari 2024  
Ketua Peneliti

  
**Hidayati Rusnedy, S.T., M.Kom**  
NIP-TT 101029084

Menyetujui,  
Ketua LPPM Universitas Palawan Tuanku Tambusai

  
**Dr. Musnar Indra Daulav, M.Pd**  
NIP-TT 096.542.108

## IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

---

1. Judul Penelitian : Analisis Pengaruh Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini

2. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1	Hidayati Rusnedy, S.T., M.Kom	Dosen	Data Mining	S1 Teknik Informatika
2	Safni Marwa, S.T., M.Sc.E	Dosen	Software Engineering	S1 Teknik Informatika
3	Hidayat, S.Ag., M.Ag	Dosen	Hadis Ekonomi	S1 Perbankan Syariah
4	Laila Syifa Tanjung	Dosen	Supply Chain Management	S1 Teknik Industri
5	Desri Insani	Mahasiswa		S1 Teknik Informatika

3. Objek Penelitian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian) : Analisis Pengaruh Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : 29 Desember 2023

Berakhir : 10 Januari 2024

5. Lokasi Penelitian TK Tunas Harapan Salo

6. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

-

8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)

Journal of Engineering Science and Technology Management (JES-TM)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>2</b>
<b>IDENTITAS DAN URAIAN UMUM .....</b>	<b>3</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>4</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>5</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>7</b>
<b>1.1. Latar Belakang Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>1.3. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>1.4. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Gadget .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Anak Usia Dini.....</b>	<b>10</b>
<b>2.3 Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget pada Anak .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
<b>3.1 Identifikasi Masalah .....</b>	<b>13</b>
<b>3.2 Pengumpulan Data.....</b>	<b>13</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>14</b>
<b>4.1 Anggaran Biaya.....</b>	<b>14</b>
<b>4.2 Jadwal Penelitian.....</b>	<b>15</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.Rincian Anggaran Biaya Penelitian.....	17
--	----

## RINGKASAN

Penggunaan gadget khususnya *smartphone* dan tablet pada anak usia dini kini sudah menjadi perhatian masyarakat. Hal ini dikarenakan, gadget sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat bahkan anak-anak sekalipun. Gadget merupakan teknologi yang mempunyai aplikasi dan fitur yang sangat menarik, seperti permainan dan video yang sangat disukai anak-anak. Kebanyakan orang tua tidak mengawasi dan mengatur penggunaan gadget pada anaknya dan terkadang orang tua tidak menyadari bahwa anaknya mengalami kecanduan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini, dengan subjek penelitian dilakukan pada siswa TK Tunas Harapan Salo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif lebih terasa pada siswa TK Tunas Harapan di mana mereka menunjukkan sikap seperti mudah emosi, menirukan gerakan dan bahasa pada permainan atau video yang mereka lihat, dan ketika menggunakan gadget tidak peduli. dan mengabaikan kondisi sekitar, mereka tidak peduli. peduli jika dipanggil sambil bermain gadget. Namun meskipun dampak negatifnya lebih terlihat, namun ada beberapa dampak positif dari penggunaan gadget, yaitu mereka dapat mempelajari gerakan senam dan tari tradisional melalui video *YouTube*..

**Kata Kunci : gadget; anak usia dini; perkembangan anak; dampak gadget**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Saat ini teknologi sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting, hal ini dikarenakan teknologi digunakan hampir dalam setiap aktivitas sehari-hari (Sari, 2020). Salah satu produk teknologi yang menjadi kebutuhan utama sebagian masyarakat adalah gadget (Valacich, Wang, & Jessup, 2018) (Al Sagr & Al Sagr, 2020). Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai perangkat elektronik berukuran kecil dengan berbagai fungsi. Gadget dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, atau telepon seluler atau smartphone yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan fitur yang lengkap, kualitas kamera, kemudahan penggunaan aplikasi, dan harga yang terjangkau (Setiani, 2020) (Dikhorrir et al., 2020) (Suzana dkk. al., 2020). Gadget bisa dimiliki oleh siapa saja, bahkan anak kecil sekalipun. Mereka tidak kalah cerdasnya dengan orang dewasa dalam menggunakan gadget (Vicky, Adrianna, & Phan, 2023).

Golden Age merupakan istilah untuk anak usia dini yang berusia sekitar 0-6 tahun (Siregar & Yaswinda, 2022). Pada masa ini, anak mengalami perkembangan pada tahap mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Mereka biasanya senang dengan hal-hal baru yang diperoleh melalui kegiatan bermain (Nirwana, Mappapoleonro, & Chairunnisa, 2018), pada usia ini tumbuh kembang anak berkembang pesat (Siregar & Yaswinda, 2022). Proses tumbuh kembang yang sangat cepat menyebabkan setiap anak mempunyai karakteristik yang unik (Dahl, Allen, Wilbrecht, & Suleiman, 2018) (Willoughby, 2016) (Rukmana, Ainy Fardana, Dewanti, & Mujtaba, 2021). Ada beberapa aspek perkembangan pada anak yaitu perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan bahasa, emosi, kepribadian, seni, moral dan agama (Setiani, 2020) (Siregar & Yaswinda, 2022).

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dapat berdampak pada perilaku, kecerdasan dan kognisi anak (Al Sagr & Al Sagr, 2020) (Vicky et al., 2023). Perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting karena dapat diterjemahkan ke dalam bagaimana anak berperilaku dan bagaimana mereka menyikapi permasalahan. Stimulasi yang baik sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, salah satunya melalui permainan (Siregar & Yaswinda, 2022).

Anak-anak yang sering menggunakan teknologi seringkali tidak peduli

dengan lingkungan sekitarnya (Wilmer, Sherman, & Chein, 2017). Mereka lebih memilih bermain dengan gadget dibandingkan bermain bersama teman di taman bermain atau di lingkungan sekitar (Suhana, 2018). Hal ini menyebabkan menurunnya interaksi sosial antara anak dengan lingkungannya (Neufeld & Mate, 2013). Penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menjadikan anak kecanduan dan dapat memberikan dampak buruk pada perilaku sehari-hari bahkan kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, gangguan pemusatan perhatian, berdampak pada kesehatan anak karena ketika anak menggunakan gadget, anak kurang memperhatikan postur tubuh, kecerahan layar, jarak antara layar dan mata sehingga dapat mempengaruhi gangguan penglihatan jangka panjang (Hidayati & Zaman, 2021) (Subrahmanyam, Greenfield, Kraut, & Gross, 2001), menyebabkan gangguan belajar dan juga akan berdampak pada tumbuh kembang anak seperti keterlambatan perkembangan bahasa khususnya pada anak usia dini (Al Sagr & Al Sagr, 2020)(Nirwana et al., 2018)(Hegde, Suman, Unais, & Jeyakumar, 2019).

Penggunaan gadget juga dapat berperan sebagai alat yang dapat berjalan dengan baik dalam proses belajar anak, hal ini dikarenakan bagi mereka penggunaan gadget merupakan hal yang menarik dan mengasyikkan. Dilengkapi dengan suara, warna dan berbagai gambar yang menarik (Vicky et al., 2023) memudahkan anak dalam berkreasi dan mengasah kecerdasannya. Gadget juga dapat digunakan sebagai aplikasi untuk mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf, dimana anak-anak tidak lagi belajar membaca dan menulis menggunakan buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih semangat dalam belajar karena aplikasi seperti ini biasanya dilengkapi dengan tampilan yang menarik. Selain itu kemampuan imajinasi anak juga terasah (Sari, 2020). Beberapa penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa penggunaan gadget dalam kurikulum sekolah dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Suzana et al., 2020). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi anak usia dini.

Pengetahuan mengenai dampak positif dan dampak negative terhadap penggunaan gadget bagi anak usia dini dapat memberikan pemahaman bagi orang tua untuk dapat selalu mengawasi anak saat menggunakan gadget. Penelitian ini merupakan suatu analisis yang dilakukan pada TK Tunas Harapan Salo dengan tujuan untuk dapat mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak, Adapun penelitian ini berjudul “ANALISIS PENGARUH POSITIF PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK USIA DINI”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Permasalahan yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah terdapat beberapa factor yang mempenaruhi perkembangan anak, salah satunya adalah pemanfaatan gadget yang bisa memberikan dampak positif yang mampu membantu meningkatkan perkembangan anak dan dampak negative yang dapat menghambat perkembangan anak. Oleh karena itu perlu dibuat suatu analisis untuk dapat melihat pengaruh penggunaan gadget yang ditimbulkan pada anak usia dini.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak apa yang dapat terjadi pada anak usia dini dalam menggunakan gadget.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan suatu pemahaman bagi orang tua dan guru mengenai penggunaan gadget yang dapat memberikan dampak positif dan negative yang dapat berpengaruh pada perkembangan anak usia dini.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Gadget**

Gadget merupakan salah satu perangkat yang digandrungi oleh generasi milenial (Khan, 2018). Hampir setiap perangkat elektronik kecil yang memiliki kemampuan khusus dan menghadirkan teknologi baru, bisa disebut gadget (Sihura, 2018)

Kategori gadget yang paling sering digunakan adalah smartphone atau tablet (Hidayati & Zaman, 2021; Akram & Kumar, 2017; Verma, Suman, & Verma, 2018). Gadget merupakan perangkat elektronik yang mempunyai banyak fungsi yang dapat membantu mempersiapkan pekerjaan, mengisi waktu luang, mempermudah mencari informasi bahkan memberikan hiburan.

Gadget menyediakan berbagai fasilitas seperti media komunikasi, berita, dapat mengakses ilmu pengetahuan, tidak hanya itu gadget menyediakan game dan youtube sehingga gadget sangat digemari banyak kalangan (Siregar & Yaswinda, 2022). Fitur-fitur permainan yang tersedia pada gadget tidak hanya berfungsi untuk hiburan saja, namun juga dapat memberikan pembelajaran, seperti bagaimana menyelesaikan permasalahan dalam permainan, menciptakan kreativitas dan meningkatkan kemampuan kognitif anak (Vicky et al., 2023). Gadget juga dirasa lebih menarik dibandingkan buku dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak dan belajar lebih cepat (Sundus, 2018).

#### **2.2 Anak Usia Dini**

Golden Age merupakan masa di mana perkembangan anak berkembang pesat dan harus dikembangkan dengan baik, masa ini terjadi pada anak usia 0-6 tahun, pada usia ini perkembangan anak sangat pesat, mereka sangat peka dan mempunyai potensi dalam suatu hal, anak mempunyai rasa keinginan. tahu yang sangat besar. Terlihat bahwa anak-anak sering bertanya-tanya tentang apa yang dilihatnya. Selain itu anak juga mempunyai ciri khas tersendiri yang berasal dari faktor genetik dan faktor lingkungan (Siregar & Yaswinda, 2022).

Proses tumbuh kembang yang sangat pesat menjadikan anak usia dini mempunyai ciri khas yang unik, secara psikologis anak usia dini mempunyai ciri yang berbeda dengan anak di atas 8 tahun. Beberapa ciri anak usia dini adalah mereka memandang dunia dari sudut pandang rasa ingin tahu dan minatnya

sendiri, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, percaya bahwa dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan, kaya akan imajinasi dan fantasi, serta memiliki kekuatan untuk memperpendek konsentrasi agar selalu cepat mengalihkan perhatiannya ke aktivitas lain, kecuali aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang menarik dan bervariasi (Sari, 2020).

Pada masa anak usia dini, anak mengalami perkembangan pada tahap mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Mereka biasanya senang dengan hal-hal baru yang didapat melalui aktivitas bermain. Mereka juga sering bermain dan memuaskan rasa penasarannya melalui gadget, karena gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi dengan adanya aplikasi game online, fitur yang menarik, suara, sehingga mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain gadget. Padahal anak-anak seusianya harus bermain dan bergaul dengan teman sebayanya (Nirwana, et al., 2018).

### **2.3 Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget pada Anak**

Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif dan negatif tergantung pengawasan orang tua atau orang terdekatnya (Siregar & Yaswinda, 2022). Penggunaan gadget yang berlebihan harus dikontrol oleh orang tua. Yaitu dengan menetapkan strategi atau batasan waktu penggunaan gadget pada anak (Khan, 2018). Anak yang mengalami kecanduan gadget dapat dipengaruhi oleh perilaku orang tuanya ketika orang tua terpaku pada gadgetnya. Melihat orang tua yang terus menerus sibuk dengan gadgetnya dapat dimaknai oleh anak sebagai perilaku yang boleh-boleh saja. Orang tua yang bekerja atau sibuk mungkin tidak dapat mencurahkan banyak waktu untuk anaknya (Khan, 2018). Fenomena yang terjadi saat ini adalah para orang tua sengaja memberikan gadget kepada anaknya sejak dini agar dapat mengawasi anaknya saat jauh dari rumah dan tidak membuat anaknya khawatir saat bekerja di luar. Namun sikap orang tua cenderung membiarkan anaknya menggunakan gadget secara bebas tanpa pengawasan dan control. Padahal, teknologi juga memungkinkan orang tua untuk mengontrol dan memantau penggunaan perangkat komunikasi dan konten gadget anak. Orang tua dituntut untuk lebih mengetahui kemajuan teknologi ini dan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan teknologi tersebut (Nirwana, et al., 2018).

Kebanyakan orang tua sepakat bahwa gadget mempengaruhi kebiasaan makan anak, anak sering gelisah, sulit menenangkan diri dan bertindak agresif, peka terhadap hal-hal sederhana dan lebih memilih berdiam diri di rumah

dibandingkan bermain bersama teman (Suzana et al., 2020). Berdasarkan hasil survei KPAI (2020), orang tua biasanya jarang mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget, hal ini dapat menambah dampak negatif penggunaan gadget pada anak karena anak tidak dapat mengontrol dirinya. Oleh karena itu, orang tua bertanggung jawab untuk membimbing dan mendampingi anak dalam menggunakan gadget agar terhindar dari kecanduan gadget dan hal-hal negatif lainnya (Rukmana et al., 2021).

Fakta lainnya adalah seringnya orang tua menjadikan gadget sebagai babysitter, artinya ketika anak sedang menangis maka orang tua memberikan gadget tersebut kepada anak agar anaknya tenang dan tidak mengganggu aktivitasnya maka diberikanlah gadget tersebut sebagai pengganti menemaninya. anak untuk bermain. Berdasarkan hasil survei, sebagian besar orang tua membolehkan anaknya bermain gadget untuk tujuan pendidikan. Namun kenyataannya menurut hasil survei sebagian besar putra-putrinya menggunakan gadget/tablet untuk tujuan hiburan seperti game (Sihura, 2018).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Identifikasi Masalah**

Masalah yang diangkat dari penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan gadget bagi anak usia dini, apakah penggunaan gadget ini lebih banyak memberikan dampak negatif atau dampak positif untuk anak usia dini.

#### **3.2 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan proses pencarian data-data yang diperlukan dalam penelitian ini guna mendukung dalam pembuatan laporan. Adapun tahapan yang perlu dilakukan dalam pengumpulan data ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahapan untuk mencari sumber informasi atau referensi guna mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang apa yang diteliti dan menjadi referensi yang kuat untuk dijadikan bahan penelitian. Studi literatur ini dapat bersumber dari buku, artikel dan jurnal yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan orang tua/wali murid dan guru-guru di TK Tunas Harapan mengenai perilaku anak selama di rumah dan di sekolah sehingga dapat mengetahui informasi-informasi terkait dengan permasalahan seperti kebiasaan atau sikap anak yang di timbulkan setelah mengenal gadget.

c. Kuesioner

Setelah mengetahui informasi-informasi yang dibutuhkan, dilakukan penyebaran kuesioner kepada orang tua/ wali murid dan guru-guru di TK Tunas Harapan. Pada kuesioner di berikan skala 1-4 sebagai penilaiannya. Adapun keterangannya sebagai berikut:

4 = Selalu

3 = Sering

2 = Kadang-kadang

1 = Tidak pernah.

**BAB IV**  
**BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN**

**4.1 Anggaran Biaya**

Honorarium penelitian mengacu pada Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 78 /PMK.02/2019 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2020 dengan contoh rincian anggaran sebagai berikut :

**Tabel 1. Rincian Anggaran Biaya Penelitian**

No	Uraian	Satuan	Volume	Besaran	Volume x Besaran
<b>1.</b>	<b>Honorarium</b>				
	a. Honorarium Koordinator Peneliti/Perekayasa	OB	1	700.000	700.000
	b. Pembantu Peneliti/Perekayasa	OK	8	80.000	640.000
<b>Subtotal Honorarium</b>					<b>1.340.000</b>
<b>2</b>	<b>Bahan Penelitian</b>				
	a. ATK				
	1) Kertas A4	Rim	3	50.000	150.000
	2) Pena	Kotak	2	50.000	100.000
	3) Tinta	Pcs	8	5.000	40.000
<b>Subtotal Bahan Penelitian</b>					<b>290.000</b>
<b>3.</b>	<b>Pengumpulan Data</b>				
	a. Transport	Ok	5	300.000	1.500.000
	b. Biaya Konsumsi	Ok	60	20.000	1.200.000
<b>Subtotal biaya pengumpulan data</b>					<b>2.700.000</b>
<b>4.</b>	<b>Pelaporan, Luaran Penelitian</b>				
	a. Foto Copy Proposal dan Laporan, Kuisisioner dsb	OK	300	150	45.000
	b. Jilid Laporan	OK	2	5000	10.000

	c. Luaran Penelitian	OK			
	1) Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi		Con	200.000	200.000
	2) Jurnal Nasional Terakreditasi :		Con		
	a) Sinta 6-5		Con	500.000	500.000
	b) Sinta 4-3		Con		
	c) Sinta 2-1				
	3) Jurnal Internasional		Con		
	4) Prosiding Nasional		Con		
	5) Prosiding Internasional		Con		
<b>Subtotal biaya Laporan dan Luaran Penelitian</b>					<b>755.000</b>
<b>Total</b>					<b>5.105.000</b>

Keterangan :

1. OB = Orang/Bulan
2. OK = Orang/Kegiatan
3. Ok = Orang/kali
4. OR = Orang/Responden
5. Con (Conditional) = Disesuaikan dengan biaya yang ditetapkan oleh penerbit.

#### 4.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Tk Tunas Harapan Salo Timur di Jl. Datuk Harunyah Km 2,3 Salo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akram, W., & Kumar, R. (2017). A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(10), 351–354. <https://doi.org/10.26438/ijcse/v5i10.351354>
- Al Sagr, N. A., & Al Sagr, A. N. (2020). The effect of electronics on the growth and development of young children : A Narrative Review. *Journal of Health Informatics in Developing Countries*, 14(1), 1–13. Retrieved from <https://jhidc.org/index.php/jhidc/article/view/250>
- Dahl, R. E., Allen, N. B., Wilbrecht, L., & Suleiman, A. B. (2018). Importance of investing in adolescence from a developmental science perspective. *Nature*, 554(7693), 441–450. <https://doi.org/10.1038/nature25770>
- Dikhori, A., Karim, A., Irfan, A., Rianto, A., Wildanu, E., Hidayat, R., ... Endah. (2020). Phubbing and social interaction: An analysis of smartphone usage in higher education. *Journal of Advance Research in Dynamical & Control Systems*, 12(6), 2325–2334. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201191>
- Hegde, A. M., Suman, P., Unais, M., & Jeyakumar, C. (2019). Effect of Electronic Gadgets on the Behaviour, Academic Performance and Overall Health of School Going Children- A Descriptive Study. *Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research*, 7(1), 100–103. <https://doi.org/10.21276/jamdsr>
- Hidayati, N., & Zaman, B. (2021). Is it Necessary to Ban Gadget in Early Childhood? *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 538(Icece 2020), 270–273. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.057>
- Khan, F. bee. (2018). A Study on Consumer Perceptions with Reference to online Grocery Stores. *Multidisciplinary Peer Reviewed Journal*, 3(3), 153–164.
- Neufeld, G., & Mate, G. (2013). Hold On to Your Kids: Why Parents Matter More Than Peers. *Vintage Books Canada*. <https://doi.org/10.1177/019263650408864108>
- Nirwana, Mappapoleonro, A. M., & Chairunnisa. (2018). Indonesian Journal of Early Childhood The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7(2), 85–90.
- Rukmana, N. I. N., Ainy Fardana, N., Dewanti, L., & Mujtaba, F. (2021). Does the Intensity of Gadget Use Impact Social and Emotional Development of Children aged 48-72 Months? *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 135–144. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.72-04>
- Sari, D. N. (2020). An Analysis of the Impact of the Use of Gadget on Children's Language and Social Development, 449(Icece 2019), 201–204. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.041>
- Setiani, D. (2020). The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), 1732–1739. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.526>
- Sihura, F. (2018). The Role of Parents “Generation of Z” to The Early Children in The Using of Gadget. 4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018) The, 249(Secret), 55–59. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.9>
- Siregar, A. O., & Yaswinda, Y. (2022). Impact of Gadget Use Cognitive Development. *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 668, 168–172. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.035>
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R., & Gross, E. (2001). The impact of computer use on children's and adolescents' development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 22(1), 7–30. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(00\)00063-0](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(00)00063-0)
- Suhana, M. (2018). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*, 169(Icece 2017), 224–227. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of depression and anxiety*, 7(1), 1-3.
- Suzana, S., Munajim, A., Casta, C., Pratama, G., Sulaeman, E., Sukarnoto, T., ... Islam Bunga

- Bangsa Cirebon, A. (2020). Gadget and the Internet for Early Childhood Distance Learning. *Gadget and the Internet for Early Childhood Distance Learning*, 17(7), 1–10. Retrieved from <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/3518>
- Valacich, J. S., Wang, X., & Jessup, L. M. (2018). Did I Buy the Wrong Gadget? How the Evaluability of Technology Features Influences Technology Feature Preferences and Subsequent Product Choice, 42(2), 1–13.
- Verma, S., Suman, N., & Verma, P. (2018). Effect of electronic gadgets on cognitive milestones of children below 2 years of age. *International Archives of Integrated Medicine*, 5(6), 52–54. Retrieved from <http://iaimjournal.com/>
- Vicky, D., Adrianna, H., & Phan, B. (2023). Use of Gadgets by Early Childhood in the Digital Age to Increase Learning Interest. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 2(1), 17–34. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v2i1.58>
- Willoughby, M. (2016). *Measurement of Executive Function in Early Childhood. Measures of Social and Emotional Development*. <https://doi.org/10.4324/9780203764244>
- Wilmer, H. H., Sherman, L. E., & Chein, J. M. (2017). Smartphones and cognition: A review of research exploring the links between mobile technology habits and cognitive functioning. *Frontiers in Psychology*, 8(APR), 1–16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00605>.