

Dampak Media Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Semiana Hasibuan ^{a,1,*}, Saima Sakilah Dalimunthe ^{b,2}

^a Universitas Alwashliyah Medan, Indonesia

^b Universitas Alwashliyah Medan, Indonesia

¹ Semianahsb@gmail.com; ² Saimasakilah993@gmail.com

* Corresponding Author

KATAKUNCI

Dampak
Media Gadget
Sosial Emosional
Anak Usia Dini

KEYWORDS

Early Childhood
Social Emotional
Gadgets Media
Impact

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan dan dampak media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini dan bagaimana solusi penggunaan media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan teknik analisa data yang digunakan berupa *display data*, *verifikasi data* serta *conclusion data*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peranan dan dampak media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini memiliki peranan yang sangat besar bagi kebutuhan anak dalam belajar dengan mengikuti perkembangan teknologi dalam menuntaskan tugas-tugas sekolahnya, namun tidak terlepas dari dampak positif dan negatif yang mengiringinya. Adapun solusi penggunaan media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini yaitu orang tua harus senantiasa melakukan pengawasan dan bimbingan dalam penggunaan gadget tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi anak, orang tua dan pendidik dalam pengembangan sosial emosional anak.

The Impact of Media Gadgets on Early Childhood Emotional Social Development

The research aims to find out how the role and impact of gadget media on early childhood emotional social development and how to solve the use of gadgets media on the emotional development of early children. As for the type of research used, qualitative research with qualitatively descriptive approaches, data collection techniques used in the form of observations, interviews and documentation, while data analysis techniques used are data display, data verification and data conclusion. Research shows that the role and impact of gadget media on early childhood emotional social development plays a huge role in children's needs in learning by following technological developments in fulfilling their school duties, but not apart from the positive and negative impact that accompanies them. This research is expected to contribute to the social development of children, parents and educators.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, maka sangat penting bagi kita sebagai orang tua untuk memperhatikan perkembangan sosial emosional mereka agar anak dapat tumbuh sesuai dengan tahapan usianya (Armanila, 2019). Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengganggu konsentrasi belajar anak (Nashihin, 2021). Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, games online yang membuat anak kecanduan terhadap games tersebut. Selain itu, penggunaan gadget menyebabkan kurangnya interaksi sosial. (Shafira et al., 2022, p. 15)

Penggunaan Gadget yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Armanila, 2019). Adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif (Pratama et al., 2022) bagi perkembangan otak anak (Jatmiko Wibisono, Hafidz, Iffat Abdul Ghalib, 2023). Namun, penggunaan smartphone yang berlebihan juga menimbulkan dampak-dampak negatif. Salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik (Zakarya, Hafidz, Martaputu, 2023), apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering menggunakan gadget secara berlebihan, maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak (Lubis et al., 2021). Di masa pandemi seperti ini anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dibandingkan untuk belajar. Belajar merupakan adalah proses perubahan di dalam kepribadian manusia (Triana et al., 2023) yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas tingkahlaku. (Ardiyanti & Khairiah, 2021)

Anak usia dini secara umum menghabiskan waktunya dengan bermain dan mencoba hal-hal yang baru (Armanila, 2021). Tidak jarang mereka bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gadget. Di era modern ini anak-anak jauh lebih senang menghabiskan waktunya dengan gadget, bukan bermain dengan teman sebayanya (Robbaniyah, 2022). Dalam proses perkembangan emosional anak, orang-orang yang ada disekitar anak baik orang tua, guru (Rhain et al., 2023) dan masyarakat turut serta dalam membantu, mengontrol dan mengarahkan emosional anak usia dini (Armanila et al., 2023, p. 229). Oleh karena itu, orang tua, guru dan masyarakat perlu kiranya mengetahui tentang emosional anak usia dini, karakteristik dari perkembangan emosional dan banyak hal lainnya tentang emosional anak yang akan menjadi pedoman dalam mengembangkan emosional anak. (Ulwan, 1981, p. 21)

Diabad ke-21 ini, semua sudah menggunakan teknologi yang canggih, semua orang sudah memiliki gadget, mulai dari anak-anak sampai lansia pun sudah menggunakan gadget, apalagi di tahun 2020 pernah terjadi musibah yang mengharuskan kita belajar dari rumah. Di era zaman sekarang, anak sulit di kendalikan untuk tidak bermain hp, orang tua sangat sulit mengendalikan anak untuk tidak bermain hp, hal itu yang membuat anak jadi tidak bersosialisasi kepada teman-temannya (Muchamad Chairudin, 2023), apabila anak dilarang untuk tidak bermain gadget anak akan menangis dan anak juga bisa marah-marah kepada orang tua nya. Membuat semua orang harus menggunakan gadget bekerja, maupun belajar (Alfian Nurul Khoirulloh, Hafidz, 2023), anak-anak pun menjadi ketergantungan dan mulai candu dalam bermain gadget, dimana dia rela bermain gadget seharian dari pada belajar. (Nanu, 2021, p. 20)

Musibah yang kita alami pada Covid-19 beberapa tahun lalu memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan gaya belajar anak saat ini. Hal ini dapat dilihat hampir sebagian anak-anak yang hidup dengan gadget memiliki waktu yang lebih singkat bermain bersama teman-temannya (Nurul Umah Fijanati, Hafidz, Sukadi, 2023), sehingga interaksi sosial rendah (Husaini Hasan, Hafidz, 2023). Selain itu, emosi yang berkaitan dengan temprament seperti rasa sabar, kemampuan mengendalikan diri, serta tindakan yang impulsif muncul disebabkan kecanduan gadget, namun jika gadget ini dapat digunakan secara tepat bersamaan dengan aturan yang sesuai serta dapat memilih tayangan-tayangan yang dapat memotivasi anak untuk mengembangkan sosial emosionalnya (Nikita Nur

Zulaecha, Hafidz, Biela Nanda Oktivibi Pertiwi, 2023) maka gadget memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus dapat memberikan stimulasi yang tepat dalam penggunaan gadget dalam kehidupan anak. Tentunya bentuk pengasuhan sangat menentukan bagaimana anak menggunakannya.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hal ini juga telah diteliti oleh Ika Rizki Ramadhani, Irfai Fathurohman, Much. Arsyad Fardani mengenai efek penggunaan smartphone berkelanjutan pada masa pandemi covid-19 terhadap perilaku anak (Hadisi et al., 2023). Kemudian, penelitian yang sama juga dilakukan oleh Rika Yuliani Putri, Nur Hazizah tentang pengaruh bermain gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini. Berdasarkan problema di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana peranan dan dampak media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini dan bagaimana solusi penggunaan media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi bagi anak, orang tua dan pendidik dalam pengembangan sosial emosional anak.

Metode

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjenis penelitian kualitatif (Syaiful Anam, 2023) yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui secara obyektif suatu aktifitas dengan tujuan menemukan pengetahuan baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. Pendekatan yang digunakan berupa deskriptif kualitatif, yang memiliki karakteristik alami (*natural setting*) sebagai sumber data langsung, deskriptif, proses lebih dipentingkan dari pada hasil, analisis dalam penelitian kualitatif cenderung dilakukan secara analisis induktif dan makna merupakan hal yang esensial (Sugiyono, 2022). Adapun subjek penelitian ini yaitu anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun di Desa Klambir Kecamatan Hampan Perak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: 1) observasi yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu teknik observasi partisipatif. 2) wawancara: Dalam penelitian ini peneliti menggunakan petunjuk umum wawancara berupa inti pokok-pokok yang akan ditanyakan dalam proses wawancara, sedangkan pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan subjek dalam konteks wawancara yang sebenarnya. 3) Dokumentasi digunakan dalam rangka mencari dan mengumpulkan data berupa catatan, surat-surat, dokumen atau data tertulis dan lainnya. Peneliti memperoleh data melalui penggunaan sumber-sumber tertulis yang sebagian utamanya adalah dokumen madrasah (Sugiyono, 2021). Sedangkan teknik analisa data di dasarkan pada pendapat Miles dan Huberman bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas yaitu melalui tahap: 1) Reduksi data meliputi tahap pemilihan, pemusatan, penyederhanaan dan transformasi data kasar yang diperoleh di lapangan pada saat proses pengumpulan data 2) Penyajian data digunakan untuk memahami apa yang sedang terjadi, apa yang harus dilakukan selanjutnya untuk dianalisis dan diambil tindakan yang dianggap perlu. Dan 3) Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti mencari makna dari komponen yang disajikan dengan mencatat pola, keteraturan, konfigurasi, sebab akibat dan proporsi dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Peranan dan Dampak Media Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.

Nilai positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.

Sebenarnya kegiatan bermain secara fisik dengan teman sebaya dan orang-orang terdekatnya merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.

Sebenarnya kegiatan bermain secara fisik dengan teman sebaya dan orang-orang terdekatnya merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya yaitu: *Pertama*, dapat menambah pengetahuan dan kreatifitas artinya dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan. Teknologi juga bisa digunakan dengan hal-hal yang baru dan menunjang memicu kreatifitas anak untuk berpikir kreatif. Hanya saja anak usia dini seharusnya dijauhkan dari Gadget dan game online karena dapat memicu ketergantungan sehingga anak akan memiliki emosi yang tidak stabil dan ketergantungan, lebih baik anak bermain secara langsung dengan lingkungannya sehingga ia mengenal lingkungan tempat ia berada dan orang-orang yang ada di lingkungan tersebut. Kedua, Mendapatkan jaringan persahabatan dan komunikasi artinya gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi informasi bersama teman kita. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. Namun pertemanan di social media sangat tidak cocok untuk anak usia dini, dimana anak memerlukan teman secara nyata dan langsung berinteraksi dengan banyak orang secara langsung agar tercipta hubungan sosial dan emosional anak terhadap orang lain.

Adapun dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa aturan serta pengawasan, maka: *Pertama*, Mengganggu kesehatan artinya gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker dan juga mengganggu kesehatan mental anak ketika mereka menonton fitur-fitur yang belum pantas mereka tonton. *Kedua*, Dapat

mengganggu perkembangan emosi anak. Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Contohnya di rumah seorang anak bermain dengan gadget nya dan orang tua memanggil anaknya namun anak tersebut tidak menghiraukan dan bahkan tidak peduli dengan orang-orang dan kejadian disekitarnya ketika telah asik bermain dengan gadget maka akan berdampak terhadap sosial emosional anak dengan orang tuanya sendiri.

Ketiga, Rawan terhadap tindak kejahatan artinya Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering. Menurut yang telah diamati peneliti, anak usia dini cenderung sering menjadi objek dari tindak kejahatan oleh karena orangtuanya sering memamerkan anaknya dan dimana keberadaannya, maka orang lain dengan mudah mengetahui semua hal tentang anaknya dan mudah melakukan kejahatan terhadap anak tersebut, contohnya saja tidak jarang anak artis yang menjadi bahan bullying di social media karena orangtuanya sering pamer dan mengekspos kehidupan anaknya disosial media. Hal tersebut tentu sangat mempengaruhi keadaan mental anak hingga ia dewasa.

Kelima, Dapat mempengaruhi perilaku anak artinya pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi anak usia dini.

Solusi Penggunaan Media Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Pada masa ini pengawasan orang tua sangat dibutuhkan karena proses pembelajaran yang berlangsung di rumah. Proses pembelajaran di rumah menuntut peran orang tua berganti sebagai guru dan pembimbing bagi anaknya. Jika anak diawasi dalam pembelajaran yang menggunakan smartphone maka anak akan menggunakan dengan baik sebaliknya jika tidak diawasi maka smartphone tersebut akan digunakan untuk bermain game. Sejalan dengan pendapat Hakam, Levani, & Utama dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan internet pada anak dapat memberikan dampak positif dan negatif, tergantung pemanfaatan dalam penggunaannya.

Penggunaan internet secara terus menerus untuk mendapatkan kepuasan dirinya yang dapat mengakibatkan tidak peduli dengan kehidupan luar adalah adiksi internet. Seseorang dikatakan adiksi internet jika penggunaannya lebih dari tiga jam dalam sehari atau dilihat dari frekuensinya lebih dari tiga kali dalam sehari. Adiksi internet dapat mengakibatkan terjadi perubahan struktur pada otak sehingga dapat merusak fungsi eksekutif penalaran, meningkatkan resiko impulsif (kecenderungan melakukan suatu tindakan tanpa memikirkan konsekuensinya) dan mengarah adiksi yang akan muncul perilaku kompulsif (tindakan yang biasanya dilakukan secara berulang untuk mengurangi kecemasan) yang sulit dikendalikan. Pertumbuhan anak tergantung dari keluarganya.

Jika di dalam keluarga menerapkan kedisiplinan maka menjadikan anak disiplin tetapi sebaliknya jika terdapat keluarga yang kurang harmonis maka anak akan mencontoh semua tingkah laku orang tua. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti menyatakan bahwa keluarga memiliki peranan yang sangat penting di dalam perkembangan pribadi anak. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Yusuf L.N., keluarga berfungsi sebagai pemberi rasa aman bagi anak dan anggota keluarga lainnya, sumber pemenuhan kebutuhan, baik fisik maupun psikis (Sumedi, Nashihin et al., 2020), sumber kasih sayang dan penerimaan, model pola perilaku yang tepat bagi anak untuk belajar menjadi anggota masyarakat yang baik, pemberi bimbingan bagi pengembangan perilaku yang secara sosial dianggap tepat dan lain-lain. Jika fungsi keluarga tidak berjalan dengan baik maka hubungan dengan anak juga kurang.

Anak yang kurang perhatian dan ketegasan orang tua akan membuat perilakunya berubah. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Hertinjung & Partini bahwa gangguan perilaku mengacu pada bentuk dan fungsi perilaku pada anak yang melibatkan variabel-variabel lain

secara menyeluruh, yaitu variabel keluarga (konflik dalam keluarga, kekerasan atau pengabaian, sikap negatif orang tua), pemfungsian anak sehari-hari, maupun standar perilaku normal. Gangguan perilaku tersebut muncul karena ada faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu otak dan sistem syaraf, faktor genetik, faktor belajar dan kognisi serta konteks sosial budaya.

Adapun cara mengarahkan emosi anak karena faktor gadget menurut coon menjelaskan cara pengarahan emosi anak usia dini, yaitu sebagai berikut: 1) Tetapkan waktu bermain setiap hari dengan anak. Beri kesempatan pada anak untuk menentukan apa yang ingin ia lakukan bersama Anda. Tempatkan anak pada posisi pemimpin dan Anda pada posisi yang dipimpin. 2) Luangkan waktu untuk memecahkan masalah bersama anak. Ketika anak merasa sedih karena tidak diajak bermain oleh temannya, bantu anak mencari penyebabnya, kemudian cari bersama pemecahannya. Acara semacam ini membantu anak belajar berpikir logis dalam mengatasi masalah emosinya, dan menumbuhkan kemampuannya untuk mengantisipasi, serta berkesempatan mengatasi masalah emosinya sendiri. 3) Lihat masalah dari sudut pandang anak. Kalau kita sungguh-sungguh mendengarkan dan berempati terhadap anak, kita dapat memahami alasan anak melakukan segala sesuatu. Misalnya, saat anak mengamuk, Anda perlu mendengarkan alasan mengapa ia melakukan hal itu. Saat Anda paham betul perasaan anak, Anda mungkin sekali tidak akan ikut-ikutan marah. 4) Minimalkan masalah pada saat anak merasa jengkel karena gagal menyusun balok menjadi bentuk gedung yang ia inginkan, misalnya, Anda dapat menunjukkan penyebab kegagalannya. 5) Berikan batasan karena hal itu akan memberi bimbingan dan rasa aman kepada anak. Menetapkan batasan dapat dikombinasi dengan waktu bermain bersama anak, khususnya ketika anak menunjukkan perilaku buruk.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, menunjukkan bahwa peranan dan dampak media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini memiliki peranan yang sangat besar bagi kebutuhan anak dalam belajar dengan mengikuti perkembangan teknologi dalam menuntaskan tugas-tugas sekolahnya, namun tidak terlepas dari dampak positif dan negatif yang mengiringinya. Adapun solusi penggunaan media gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini yaitu orang tua harus senantiasa melakukan pengawasan dan bimbingan dalam penggunaan gadget tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi anak, orang tua dan pendidik dalam pengembangan sosial emosional anak.

Daftar Pustaka

- Alfian Nurul Khoirulloh, Hafidz, H. N. (2023). Strategi Menghafal Al-Qur'an Santri Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Griya Qur'an 3 Klaten. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Ardiyanti, S., & Khairiah, D. (2021). Hakikat Pendidikan Karakter Dalam Meningkatkan Kualitas Diri Pada Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 167–180. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3024>
- Armanila, A. (2019). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Dan Intrapersonal Melalui Pembelajaran Tematik Di Tk Zuhijjah Medan. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i2.5480>
- Armanila, A. (2021). Implementasi Contextual Teaching and Learning dalam Pencapaian Perkembangan Aspek Agama pada Anak Usia Dini (Pendekatan Filsafat Ilmu-Ilmu Keislaman). *Jurnal Raudhah*, 9(1), 109–125. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i1.946>
- Armanila, A., Siahaan, H., & ... (2023). Pelatihan Strategi Pembelajaran Anak Dan Orientsasinya Dengan Hukum Islam: Perspektif Pai Dalam Konsep Al-Ghazali. *Community ...*, 4(1), 228–234.
- Hadisi, L., Hakim, M. R., Musthan, Z., Nashihin, H., & Kendari, I. (2023). Implementation of Learning Management In Building an Attitude of Religious Tolerance at State High Schools In The Muna District. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, c, 1879–1892. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4296>
- Husaini Hasan, Hafidz, H. N. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media E-Learning dalam Pembelajaran

- Fiqih Kelas VIII di SMP IT Nur Hidayah Surakarta. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Jatmiko Wibisono, Hafidz, Iffat Abdul Ghalib, H. N. (2023). Konsep Pemikiran Pembaharuan Muhammadiyah Bidang Pendidikan (Studi Pemikiran Muhammad Abduh). *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 514–522.
- Lubis, M. S. A., Harahap, H. S., & Armanila, A. (2021). Psychological problems of learning from home during the covid-19 pandemic in early childhood. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 11–20. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v4i2.3497>
- Muchamad Chairudin, H. N. (2023). Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Al-Quran Surat Yusuf Ayat 13-20 Kajian Tafsir Al Misbah Karya M. Quraish Shihab. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 754–765.
- Nanu, R. P. (2021). Pemikiran Syed Naquib Al-Attas Terhadap Pendidikan di Era Modern. *Tarbawi*, 6(1), 14–29.
- Nashihin, H. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini melalui Kegiatan Menyusun Puzzle di RA Fadnur Aisyah. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 10(2), 414–423.
- Nikita Nur Zulaecha, Hafidz, Biela Nanda Oktivibi Pertiwi, H. N. (2023). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Dakwah Digital dalam Penyiaran Agama Kalangan Kaum Milenial di Instagram (Ustadz Hanan Attaki). *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Nurul Umah Fijanati, Hafidz, Sukadi, H. N. (2023). Etika Dakwah Menurut Pandangan Habib Husein Jafar Al Hadar dalam Channel Youtube Jeda Nulis. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Pratama, N., Syafii, M., Qur, A., Arab, B., Arab, B., & Umar, S. (2022). Problematika Pembelajaran Mahasiswa Lulusan Sekolah Umum pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(2), 117–124.
- Rhain, A., Hafidz, Nashihin, H., Srihananto, T. H., & Hermawati, T. (2023). Tahsin Reading Assistance for Islamic Boarding School Tahfidz Qur'an Muhammadiyah Daarul Arqom Sawahan Ngemplak Boyolali. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 2(1), 27–44. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v2i1.2729>
- Robbaniyah, Q. (2022). Eksplorasi Strategi Kontra Radikalisme pada Santri di Pondok Pesantren Islamic Center Bin Baz Yogyakarta. *AMORTI: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, X(X), 1–10.
- Shafira, D., Armanila, A., & Siregar, I. K. (2022). Hubungan Interior Ruang Belajar dan Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.21580/joecc.v2i1.10261>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sumedi, Nashihin, H., Yahya, M. D., & Aziz, N. (2020). Morality and Expression of Religious Moderation in " Pecinan ". *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(3), 24158–24168.
- Syaiful Anam, H. N. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif/w-bFEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Triana, N., Yahya, M. D., Nashihin, H., Sugito, S., & Musthan, Z. (2023). Integrasi Tasawuf Dalam Pendidikan Islam dii Pondok Pesantren. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(01), 299–314. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.2917>
- Ulwan, A. N. (1981). *Pendidikan Anak Dalam Alqur'an* (3rd ed.). Al-Syifa.
- Zakarya, Hafidz, Martaputu, H. N. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Kurikulum Nasional*, 2(2), 1–13.