

## Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perilaku Prososial Anak Prasekolah

Anggita Ramadhani Putri Tahir<sup>1</sup>, Kurniati Zainuddin<sup>2</sup>, Muhrajan Piara<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: [anggitaramadhani9121@gmail.com](mailto:anggitaramadhani9121@gmail.com)<sup>1</sup>, [kurniati.zainuddin@unm.ac.id](mailto:kurniati.zainuddin@unm.ac.id)<sup>2</sup>,  
[Muhrajan.piara@unm.ac.id](mailto:Muhrajan.piara@unm.ac.id)<sup>3</sup>

### Article History:

Received: 17 Agustus 2025

Revised: 20 September 2025

Accepted: 30 September 2025

**Keywords:** *Intensitas, Gadget, Perilaku Prososial.*

**Abstract:** Keterampilan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, khususnya kemampuan berperilaku prososial. Anak dengan keterampilan sosial yang baik mampu bekerja sama, membangun rasa percaya diri, dan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Namun, meningkatnya penggunaan gadget pada anak menimbulkan kekhawatiran karena penggunaan berlebihan dapat memengaruhi tumbuh kembang mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan perilaku prososial anak prasekolah. Penelitian dilaksanakan di tiga taman kanak-kanak di Kecamatan Tamalanrea, yaitu TK Anugrah Al-Alimu, TK Buq Atun Mubarakah, dan TK Inpres Tamalanrea, dengan jumlah sampel sebanyak 66 responden. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner. Instrumen yang digunakan meliputi skala perilaku prososial (11 item) dan kuesioner intensitas penggunaan gadget. Analisis data menggunakan uji korelasi Product Moment menunjukkan nilai signifikansi  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) dengan koefisien korelasi  $-0,476$ , yang berarti terdapat hubungan negatif signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan perilaku prososial anak prasekolah. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar  $0,226$  menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar  $22,6\%$  terhadap perilaku prososial, sedangkan  $77,4\%$  dipengaruhi faktor lain. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman bagi orang tua mengenai pentingnya membatasi penggunaan gadget pada anak agar perkembangan sosial emosional, khususnya perilaku prososial, dapat berkembang optimal.

## **PENDAHULUAN**

Perilaku prososial merupakan perilaku yang sangat penting bagi anak-anak untuk diterima di lingkungan sosialnya, anak-anak yang memiliki sifat prososial dalam diri mereka akan mudah masuk dan berinteraksi dengan berbagai lingkungan sosial (Dewi, 2019). Tutuop dan Simaremare (2021) perilaku prososial anak merupakan perilaku anak yang mencerminkan sebuah tindakan yang nyata membantu atau menolong orang lain, perilaku prososial perlu ditumbuhkan pada anak sejak dini. Wulandari, Chairilisyah dan Solfiah (2019) menjelaskan bahwa hubungan yang baik akan membentuk lingkungan yang mendukung perkembangan psikologis anak. kemampuan adaptasi yang baik pada anak diperkirakan berperan penting dalam perkembangan keterampilan prososial mereka (Ardhiani & Darsinah, 2023).

Eisenberg dan Mussen (1989) mengemukakan perilaku prososial adalah Tindakan sukarela yang dimaksudkan untuk membantu atau menguntungkan orang lain atau kelompok orang. Nuswantari dan Astuti (2015) perilaku prososial dapat didefinisikan sebagai perilaku yang membawa manfaat bagi penerima, baik secara materi maupun psikologis, tetapi tidak membawa manfaat yang jelas bagi pemberi. Nuralifah dan Rohmatun (2015) mengemukakan bahwa perilaku prososial adalah perilaku manusia yang memiliki dampak sosial yang positif, untuk membantu orang lain secara fisik dan mental yang secara signifikan menguntungkan orang lain daripada diri sendiri. Tindakan sukarela untuk membantu seseorang, meningkatkan kehidupan orang lain, dan membantu mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar dikenal sebagai perilaku prososial. Perilaku prososial memengaruhi perkembangan anak usia dini, jika tidak dibentuk dan dikembangkan sejak dini, perilaku prososial akan semakin pudar terutama di masa sekarang. Hurlock (1980) menyatakan bahwa pola perilaku sosial pada masa kanak-kanak meliputi kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, sikap ramah, tidak mementingkan diri sendiri, dan meniru. Pada saat anak-anak bergabung dengan kelompok bermain atau taman kanak-kanak, perkembangan sosial mereka dapat diamati. Perilaku prososial tetap stabil dari masa kanak-kanak hingga dewasa, penelitian terhadap perilaku prososial ini dilakukan sejak subjek berusia 4-5 tahun hingga 20 tahun, Ketidakmampuan anak-anak untuk berperilaku prososial seperti yang diharapkan oleh lingkungannya dapat menyebabkan anak-anak terkucilkan dari lingkungan, kehilangan kepercayaan diri, menarik diri dari lingkungan dan konsekuensi lainnya (Santrock, 2007).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan September 2023 di Taman Kanak-Kanak X, Y dan Z yang berada di Kecamatan Tamalanrea, berbagai macam tindakan prososial dilakukan oleh anak-anak seperti berbagi, bekerja sama, saling tolong menolong, bersikap dermawan, jujur dan menyumbang. Namun tidak semua anak-anak mampu memperlihatkan perilaku prososial dikarenakan masih adanya anak yang tidak ingin berbagi mainan ketika sedang bermain bersama, tidak memberi bantuan kepada teman yang membutuhkan bantuan, tidak ingin bekerja sama dalam kelompok kerja, tidak jujur terhadap guru dan teman ketika menemukan sesuatu barang yang bukan miliknya dan masih terdapat anak yang kurang peduli terhadap lingkungannya. Hasil observasi penelitian ini tidak menunjukkan bagaimana anak-anak berperilaku prososial di sekolah

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain dalam kehidupannya, begitu pula dengan seorang anak. Apabila anak tidak mampu memperlihatkan perilaku prososial seperti dengan saling membantu, berbagi terhadap sesama dan bekerja sama, maka seorang anak akan sulit untuk hidup dalam kelompok sosial (Hasanah & Drupa 2020). Berbagai macam hal yang dapat mempengaruhi perilaku prososial seorang individu, salah satunya karena adanya perubahan situasi sosial. Perubahan yang terjadi dalam lingkungan sosial

merupakan akibat dari dampak perkembangan. Penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak memiliki dampak buruk yang dapat menghambat perkembangan mereka secara serius. Anak-anak yang menggunakan teknologi secara berlebihan biasanya mudah mengakses konten yang tidak sesuai untuk usia mereka, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengurangi aktivitas fisik anak serta menurunkan kemampuan mereka saat terlibat dalam interaksi sosial (Chusna, 2017). Pada akhirnya anak akan lebih terfokus pada *gadget* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih bersikap individual dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional dan memberontak saat merasa terganggu ketika bermain *game* sehingga malas mengerjakan rutinitas sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015) menemukan bahwa penggunaan perangkat elektronik terutama untuk kalangan anak-anak dalam bermain *game* mencapai angka (94%) dari kebanyakan orang tua yang menyatakan bahwa anak mereka sudah terbiasa menggunakan perangkat elektronik untuk bermain *game* tanpa adanya bantuan dari orang tuanya untuk mencari aplikasi yang diinginkan. Sekitar (63%) anak membutuhkan waktu untuk bermain *game* selama 30 menit untuk sekali bermain *game* dan (15%) menggunakan waktu 30-60 menit untuk sekali bermain *game*, intensitasnya pun akan semakin tinggi jika tidak ada pengawasan dari orang tua. Page, Cooper, Griew dan Jago (2010) durasi dalam penggunaan *gadget* media berbasis layar untuk anak tidak boleh lebih dari satu atau dua jam per hari. Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang serta waktu bersama keluarga menjadi berkurang. penggunaan *gadget* dapat dalam bentuk *smartphone*, laptop, tablet, komputer, dan kamera. Namun, anak-anak pada usia 5-6 tahun lebih mengenal *smartphone* dan tablet untuk digunakan bermain atau belajar menggunakan media pembelajaran elektronik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan delapan kepala sekolah di Kecamatan Tamalanrea, ditemukan bahwa mayoritas orangtua mengeluh anaknya mengenai penggunaan *gadget*, orangtua merasa anak mereka bergantung pada *gadget* untuk hiburan, sulit mengalihkan perhatian anak dari *gadget*, sehingga anak lebih senang menggunakan *gadget* dan tidak terlibat dalam berinteraksi di lingkungan sekitarnya, Peneliti juga melakukan wawancara dengan 10 murid mengenai kepemilikan *gadget* untuk setiap murid. Mayoritas anak sudah memiliki *gadget* sendiri, baik itu perangkat pribadi ataupun *gadget* milik orangtuanya. Beberapa anak menyampaikan bahwa mereka baru saja mendapatkan *gadget* baru, serta menunjukkan pengetahuan tentang beberapa merek *gadget* yang terkenal. Selama proses pembelajaran, kebanyakan anak juga menyanyikan lagu viral dari *TikTok* secara bersamaan. Peneliti juga melakukan survei kepada 30 orang tua TK di Kecamatan Tamalanrea, ditemukan hasil bahwa semua orangtua mengatakan anaknya sudah mengenal *gadget* dan bermain *gadget*. *Gadget* yang digunakan berupa *smartphone* dan lima orang anak yang terkadang menggunakan tablet ketika orang tuanya menggunakan *smartphone*, serta ada delapan anak yang menggunakan televisi. Mayoritas anak menggunakan *gadget* setiap hari yaitu 23 anak dari 30 anak tersebut mengakses *gadget* lebih dari satu jam setiap harinya. Banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* untuk mengakses aplikasi *YouTube*, *TikTok* dan bermain *game*. Terdapat 10 anak yang terkadang menggunakan *gadget* untuk belajar menggunakan video edukasi di *YouTube* dengan pengawasan orangtua, sedangkan terdapat 20 anak yang diberikan *gadget* tanpa pengawasan orangtua dengan alasan untuk menghindarkan anak dari rasa bosan atau rewel ketika orang tua sedang menyelesaikan urusan atau pekerjaan, atau saat orang tua sedang beristirahat.

Penelitian yang dilakukan oleh Lasmin (2020) menemukan bahwa variabel intensitas penggunaan media sosial atau *gadget* memberikan sumbangan efektif sebesar 1,3% terhadap variabel perilaku prososial dan sisanya 98,7% disumbang oleh faktor lain. Hasil penelitian Savitri (2022) menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku prososial anak dengan tingkat keeratan hubungan sebesar 0,484. Penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial memiliki keeratan hubungan pada tingkat sedang yang bernilai positif. Hasil ini membuat orang tua dan guru memiliki peranan penting dalam meminimalisir penggunaan *gadget* serta mengontrol ketergantungan penggunaan *gadget* yang dialami oleh anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil observasi, mayoritas anak di Taman Kanak-Kanak menggunakan *gadget* ketika sedang berada di rumah. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan prososial anak prasekolah.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan teknik analisis menggunakan korelasi *product moment*. Sugiyono (2020) mengemukakan bahwa uji korelasi Digunakan untuk menguji hipotesis hubungan antara satu variabel indenpenden dengan satu dependen. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah teknik pengambilan sampel acak sederhana yaitu simple random sampling. Suatu sampel dikatakan sampel random jika tiap-tiap individu dalam populasi diberi kesempatan yang sama untuk ditugaskan menjadi anggota sampel (Hadi, 2017 Sampel yang digunakan yaitu 66 anak yang akan digunakan sampel dari 3 TK yaitu TK Anugrah, TK Buq Atun Mubarakah dan TK Inpres Tamalanrea.

Penelitian ini menggunakan observasi dilakukan selama kegiatan di sekolah berlangsung atas izin kepala sekolah untuk keperluan penelitian dengan menggunakan skala perilaku prososial yang terdiri dari 11 aitem dengan nilai realibilitas 0,895 dan menggunakan kuesioner yang akan diberikan kepada orang tua anak prasekolah Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa merupakan sebuah teknik untuk mengumpulkan data dengan kuesioner sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan secara tertulis kepada subjek penelitian. Kuesioner yang digunakan pada variable intensitas penggunaan gadget. Intensitas penggunaan gadget terdiri dari durasi (lamanya) dan frekuensi (seberapa sering) penggunaan gadget, kemudian dibagi menjadi tiga kategori Intensitas penggunaan gadget dibagi menjadi 3 kriteria yaitu Rendah, durasi  $\leq 30$  menit/hari, dengan frekuensi 2x/hari. Sedang, durasi 40-60 menit/hari, dengan frekuensi 2 - 4x/hari. Tinggi, durasi  $> 75$  menit/hari, dengan frekuensi  $> 4x/hari$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Responden Penelitian

Subjek pada penelitian ini merupakan anak prasekolah yang berusia 5-6 tahun yang bersekolah pada tiga Taman Kanak-Kanak di kecamatan tamalanrea, yaitu TK Anugrah Al-Alimu, TK Buq Qatun dan TK Tamalanrea dengan subjek penelitian sebanyak 66 anak.

**Tabel 1.** Deskripsi Responden Berdasarkan Kategori Usia

| Usia          | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------|----------------|
| 5 tahun       | 20 Anak   | 30 %           |
| 6 tahun       | 46 Anak   | 70 %           |
| <b>Jumlah</b> | <b>66</b> | <b>100</b>     |

Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah responden anak berusia 5 tahun sebanyak 20 anak (30%) dan anak berusia 6 tahun sebanyak 46 anak (70%). Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang dilibatkan berusia 6 tahun.

**Tabel 2.** Deskripsi Responden Berdasarkan Kategori Jenis Kelamin

| Jenis Kelamin | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------|----------------|
| Laki – laki   | 32 Anak   | 48 %           |
| Perempuan     | 34 Anak   | 52 %           |
| <b>Jumlah</b> | <b>66</b> | <b>100</b>     |

Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah responden laki-laki sebanyak 32 Anak (48%) dan perempuan sebanyak 34 anak (52%). Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang dilibatkan adalah perempuan.

**Tabel 3.** Deskripsi Responden Berdasarkan Kategori Asal Sekolah

| Asal Sekolah        | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------------|-----------|----------------|
| TK Anugrah Al-Alimu | 16 Anak   | 24%            |
| TK Buq Atun         | 25 Anak   | 38%            |
| TK Inpres Tamalnrea | 25 Anak   | 38%            |
| <b>Jumlah</b>       | <b>66</b> | <b>100</b>     |

Tabel 9 menunjukkan bahwa responden berasal dari 3 sekolah yang berbeda yaitu TK Anugrah Al Alimu sebanyak 16 anak (24%), TK Buq Atun sebanyak 25 Anak (38%) dan TK Inpres Tamalanrea sebanyak 25 Anak (38%).

**Tabel 4.** Deskripsi Responden Berdasarkan jenis gadget

| Jenis Gadget  | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------|----------------|
| Handphone     | 58 Anak   | 88%            |
| Tablet        | 5 Anak    | 7%             |
| TV            | 3 Anak    | 5%             |
| <b>Jumlah</b> | <b>66</b> | <b>100</b>     |

Tabel 4 menunjukkan bahwa jumlah responden yang menggunakan handphone sebanyak 58 anak (88%), sebanyak 5 (7%) yang menggunakan tablet, dan sebanyak 3 anak (5%) yang menggunakan TV.

### Deskripsi Data Penelitian

Hasil analisis deskriptif data penelitian, diperoleh kategorisasi yang mengacu pada nilai rata-rata variabel penelitian. Berikut rata-rata dari masing-masing variabel.

**Tabel 5.** Data Hipotetik Variabel Penelitian

| Variabel                     | Min | Max | Mean | SD  |
|------------------------------|-----|-----|------|-----|
| Perilaku Prososial           | 11  | 44  | 27,5 | 5,5 |
| Intensitas Penggunaan gadget | 2   | 6   | 4    | 0,6 |

Berdasarkan nilai rata-rata pada variabel penelitian yang telah disajikan diatas, peneliti melakukan pengkategorisasian data yang dibagi ke dalama kategori rendah, sedang, dan tinggi.

### Deskripsi Data Perilaku Prososial

Skala perilaku prososial terdiri dari 11 aitem dengan skor 1-4, dengan nilai skor terendah yaitu 22 dan nilai tertinggi yaitu 33 (M = 27,5; SD = 5,5).

**Tabel 6.** Kategorisasi Skor Skala Kesenian

| Variabel | Kriteria | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|----------|----------|----------|-----------|------------|
|----------|----------|----------|-----------|------------|

|                       |         |        |           |            |
|-----------------------|---------|--------|-----------|------------|
| Perilaku<br>Prososial | < 22    | Rendah | 2         | 5          |
|                       | 22 - 33 | Sedang | 63        | 94         |
|                       | 33 <    | Tinggi | 1         | 1          |
| <b>Jumlah</b>         |         |        | <b>66</b> | <b>100</b> |

Tabel 6 menunjukkan bahwa terdapat 2 anak (5%) yang memiliki tingkat perilaku prososial rendah, 63 anak (94%) orang yang memiliki tingkat perilaku prososial sedang dan 1 anak (1%) yang memiliki tingkat perilaku prososial yang tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku prososial anak prasekolah berada pada kategori sedang

### Deskripsi Data Rasa Intensitas Penggunaan *gadget*

Kuesioner intensitas dengan skor 1-3, dengan nilai skor terendah yaitu 3 dan nilai skor tertinggi yaitu 5 ( $M = 4$ ;  $SD = 0,6$ ).

**Tabel 7.** Kategorisasi Skor Skala Rasa Malu

| Variabel      | Kriteria | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|---------------|----------|----------|-----------|------------|
| Intensitas    | <3       | Rendah   | 8         | 12         |
| Penggunaan    | 3-5      | Sedang   | 53        | 80         |
| <i>gadget</i> | 5 <      | Tinggi   | 5         | 8          |
| <b>Jumlah</b> |          |          | <b>66</b> | <b>100</b> |

Tabel 8 menunjukkan bahwa terdapat 5 anak (8%) yang memiliki tingkat intensitas penggunaan *gadget* tinggi, 53 anak (80%) yang memiliki tingkat intensitas penggunaan *gadget* sedang dan 8 anak (12%) yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berada pada kategori sedang.

### Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan korelasi *product moment* dengan bantuan *software SPSS 26 for windows*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 8.** Hasil uji hipotesis

| Variabel                            | <i>r</i> | <i>p-value</i> | Keterangan |
|-------------------------------------|----------|----------------|------------|
| <i>Prososial</i>                    | -0.476   | 0.000          | Signifikan |
| <i>Intensitas penggunaan gadget</i> |          |                |            |

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil uji korelasi *Product moment* menghasilkan  $p = 0,000$  ( $p < 0.05$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis hipotesis menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi ( $r$ ) Sebesar -0.476 dimana nilai tersebut berada pada kategori sedang. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku prososial anak prasekolah. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah prososial anak prasekolah, begitupun sebaliknya

### Analisis Tambahan

Penelitian ini mengidentifikasi hubungan masing-masing aspek intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku prososial pada anak prasekolah. Aspek intensitas penggunaan *gadget* pada

penelitian ini terdiri dari empat aspek, yaitu aspek perhatian, aspek penghayatan, aspek durasi, dan aspek frekuensi. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *Product moment* pada masing-masing aspek variabel intensitas penggunaan *gadget* dengan bantuan *software SPSS 26 for windows*

**Tabel 9 . Hubungan aspek intensitas penggunaan gadget dengan perilaku prososial**

| Aspek     | Pearson Correlation | p     | N  |
|-----------|---------------------|-------|----|
| Durasi    | -0,312              | 0,011 | 66 |
| Frekuensi | -0,314              | 0,005 |    |

Berdasarkan analisis nilai korelasi pearson, didapatkan hubungan dari berbagai aspek intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku prososial, pada aspek durasi sebesar -0,312, dan aspek frekuensi sebesar -0,314. Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek frekuensi dan aspek durasi memiliki hubungan yang signifikan ( $p < 0,05$ ) dan hubungan ini bersifat negatif.

### Gambaran Deskriptif Perilaku Prososial

Pada penelitian yang telah dilakukan terhadap 66 anak prasekolah menunjukkan bahwa terdapat 2 anak (5%) yang memiliki tingkat perilaku prososial kategori rendah, 63 anak (94%) yang memiliki tingkat perilaku prososial kategori sedang dan 1 anak (1%) yang memiliki tingkat perilaku prososial kategori tinggi. Dari hasil penelitian yang diperoleh terhadap 66 anak prasekolah mayoritas memiliki tingkat perilaku prososial dengan kategori sedang. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019) menunjukkan bahwa 66 anak dengan rata-rata usia 5-6 tahun yang berada di TK Maria Fatima Jembrana Bali sebagian besar memiliki tingkat perilaku prososial dengan kategori sedang, artinya anak cukup mampu untuk menunjukkan dan melakukan perilaku prososial di lingkungannya.

Data deskriptif menunjukkan sebanyak 2 anak yang memiliki perilaku prososial yang rendah, anak tersebut belum menunjukkan perilaku prososial terhadap teman maupun guru dan belum menunjukkan perilaku menolong misalnya membiarkan temannya, merapikan mainan sendiri, tidak membantu teman, serta menghindari dari teman temannya. Iswanto, Ariyanto dan Mulikah (2022) menyatakan anak-anak yang memiliki perilaku prososial yang rendah cenderung dimana menjadikan dirinya beresiko dalam tindakan prososial serta interaksi sosial yang kurang baik disekolah. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat perilaku prososial anak prasekolah dalam kategori tinggi sebanyak 1 anak, dimana anak tersebut memiliki perilaku berinteraksi secara positif dengan teman sebaya dalam aktivitas bermain dan kerjasama, hal tersebut menunjukkan cenderung mengembangkan perilaku prososial, teman sebaya memberikan sebuah dunia tempat para anak melakukan sosialisasi dan interaksi dalam suasana yang mereka ciptakan sendiri (Farida & Friani, 2018).

Peneliti juga memperoleh data dari skor aspek perilaku prososial. Pada aspek perilaku menolong mayoritas anak atau sebesar 82% berada pada kategori sedang,

Eisenberg, Fabes dan Spinrad (2006) mengemukakan bahwa membantu artinya tindakan suka rela tanpa memperdulikan untung maupun rugi dan tidak mengharapkan imbalan dari orang yang ditolong. Susanti, Siswati dan Astuti (2013) menemukan dalam penelitiannya bentuk-bentuk perilaku membantu pada anak prasekolah adalah membantu teman menyelesaikan tugas, membantu teman yang kesulitan membuka tutup bekal makanan, mengambil dan mengembalikan barang milik teman yang jatuh.

Aspek perilaku berbagai mayoritas anak atau sebesar 86% berada pada kategori sedang. Eisenberg dkk (2006) mengemukakan perilaku berbagai sebagai kecenderungan untuk

memberikan sesuatu pada orang lain seperti kepada orangtua, orang yang lebih tua dan teman sebaya. Susanti dkk (2013) menemukan bentuk-bentuk perilaku berbagi pada anak prasekolah adalah menawarkan makanan miliknya kepada teman, berbagi menggunakan alat permainan yang sama, berbagi tempat saat kegiatan mencuci tangan bersama.

Aspek perilaku Kerjasama anak atau sebesar 94% berada pada kategori sedang. Eisenberg dkk (2006) mengemukakan kerjasama yaitu kesediaan untuk bekerjasama dengan orang lain demi tercapainya tujuan. Anak-anak mulai belajar tentang kerja sama melalui kegiatan kelompok di sekolah, seperti bermain bersama, menyelesaikan proyek kelompok, atau membersihkan mainan bersama tetapi masih memerlukan bantuan untuk berbagi peran secara adil (Susanti dkk, 2013). Pada Aspek perilaku bertindak jujur mayoritas anak atau 88% berada pada kategori sedang. Eisenberg dkk (2006) mengemukakan kesediaan untuk berkata apa adanya, anak mengatakan yang sebenarnya tetapi merasa sulit untuk jujur dalam situasi di mana mereka takut dihukum atau dimarahi.

Pada aspek perilaku berderma mayoritas anak atau sebesar 84% berada pada kategori sedang, Eisenberg dkk (2006) mengemukakan perilaku memberi secara sukarela sebagian barang miliknya untuk orang yang membutuhkan dan dapat ditunjukkan dengan perbuatan memberikan sesuatu kepada orang yang memerlukan. Dari hasil uraian penelitian pada perilaku prososial yaitu aspek berperilaku menolong, berbagai, Kerjasama, bertindak jujur dan aspek berderma mayoritas berada pada kategori sedang. Anak cenderung melakukan perilaku prososial ketika terlibat dalam kegiatan kelompok atau berinteraksi dengan teman sebaya.

Hurlock (1978) menjelaskan bahwa perilaku prososial pada anak mulai muncul pada usia 2 hingga 6 tahun. Pada rentang usia ini, anak-anak mulai belajar membentuk hubungan sosial dan berinteraksi dengan teman sebaya. Begitu pun dengan penelitian yang menunjukkan perilaku prososial dari anak prasekolah seringkali terjadi diantara orang-orang yang sedang berinteraksi ataupun orang sedang dekat dengan mereka selayaknya teman sebaya. Himmah dan Rahmanawatifesta (2013) peningkatan perilaku prososial cenderung lebih dominan terjadi pada masa kanak-kanak awal, hal ini disebabkan oleh pengalaman sosial yang semakin bertambah dan anak-anak mempelajari cara pandang pihak lain terhadap perilaku mereka serta bagaimana pandangan tersebut mempengaruhi tingkat penerimaan dari kelompok teman sebaya.

Eisenberg & Mussen (1989) mengemukakan bahwa perilaku prososial mencakup tindakan tindakan seperti berbagi (*Sharing*), Menolong (*Helping*), Kedermawaan (*Generosity*), Kerjasama (*Cooperating*), jujur (*Honesty*), Menyumbang (*Donating*). Hasil observasi menunjukkan bahwa bentuk-bentuk perilaku prososial anak prasekolah yaitu perilaku menolong seperti membantu guru dan teman. Menolong guru membawakan buku serta membantu dalam kegiatan membersihkan kelas, membantu teman membereskan perlengkapan belajar, membereskan permainan dan alat tulis, mengambil dan mengembalikan barang milik teman yang jatuh, perilaku menghibur ketika ada anak menangis kemudian menenangkan temannya, menawarkan makanan miliknya kepada teman, berbagi menggunakan alat permainan yang sama, berbagi tempat saat kegiatan mencuci tangan bersama.

Berdasarkan uraian diatas sebagian besar bentuk perilaku prososial muncul dari anak ketika berinteraksi dengan orang-orang terdekat. penelitian siswati (2013) menunjukkan bahwa sebagian besar penerima perilaku prososial dari anak prasekolah adalah orang-orang yang berinteraksi dan dekat dengan mereka seperti anggota keluarga, guru maupun teman sekelas anak. didukung oleh pernyataan Susanti dkk, (2013) menyatakan bahwa pada awal masa kanak-kanak, anak menunjukkan empati terhadap orang-orang yang mereka kenal seperti teman sebayanya. Perilaku Prososial anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak dengan kategori sedang masih dapat

ditingkatkan dan diperbaiki dengan bantuan lingkungan yang mendukung dan contoh yang baik dari orang tua maupun guru yang berada di taman kanak-kanak.

### **Gambaran Deskriptif Intensitas Penggunaan *Gadget***

Hasil analisis deskriptif Intensitas penggunaan *gadget* dalam penelitian ini pada 66 anak prasekolah berdasarkan informasi yang diperoleh dari perspektif orangtua, terdapat 5 anak (8%) yang memiliki tingkat intensitas penggunaan *gadget* dengan kategori tinggi, 53 anak (80%) yang memiliki tingkat intensitas penggunaan *gadget* dengan kategori sedang dan terdapat 8 anak (12%) yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* dengan kategori rendah. Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berada pada kategori sedang. Sitti dan Vitrianingsih (2019) dalam penelitian mereka mengemukakan bahwa dari 21 responden di PGTK Jogja Kids Park, 10 anak (47,6%) menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* dalam kategori sedang, menekankan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu sering, baik dalam sehari maupun dalam seminggu, dapat mengarah pada perilaku anak yang cenderung lebih memfokuskan perhatian pada *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.

Data deskriptif menunjukkan terdapat 8 anak (12%) yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* dengan kategori rendah. Syafitri dan Ariswanti (2019) menunjukkan bahwa anak-anak dengan intensitas penggunaan *gadget* yang lebih rendah memiliki tingkat keterlibatan sosial yang lebih tinggi, serta menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam berinteraksi dan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain. Sedangkan, terdapat 5 anak (8%) yang memiliki tingkat intensitas penggunaan *gadget* pada kategori tinggi, anak yang menghabiskan banyak waktu dengan *gadget* cenderung memiliki lebih sedikit interaksi dengan teman sebaya. Hal ini dapat mengurangi kesempatan mereka untuk belajar dan berlatih keterampilan sosial, seperti berbagi, kerjasama dan empati kepada teman. Oktaviana (2021) mengemukakan bahwa interaksi sosial proses pencapaian kematangan didalam kehidupan sosial, dimana perkembangan pemikiran anak akan lebih cepat terjadi melalui pembiasaan berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya.

Data deskriptif juga menunjukkan jenis *gadget* pada anak prasekolah mayoritas menggunakan *handphone* (88%) sementara (7%) menggunakan *tablet*, dan (5%) menggunakan *TV*. Penelitian yang dilakukan Wulandari dan Kurniasih (2023) menunjukkan bahwa mayoritas anak usia dini lebih sering menggunakan *handphone* daripada perangkat lain, dalam penelitian ini, disebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu perangkat yang paling sering digunakan oleh anak-anak dalam berbagai situasi, termasuk saat berpegiangan atau ketika orangtua sedang sibuk. Ririn (2019) mengemukakan kecenderungan penggunaan *handphone* yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang serta waktu bersama keluarga menjadi berkurang.

Peneliti juga memperoleh data dari skor aspek-aspek intensitas penggunaan *gadget*. Horrigan (2000) menjelaskan bahwa terdapat dua hal yang perlu diperhatikan dengan penggunaan intensitas penggunaan *gadget* yaitu durasi dan frekuensi, menurut orangtua frekuensi anak menggunakan *gadget* dua kali sehari (47%), sementara (27%) anak menggunakan *gadget* tiga kali sehari, dan (26%) anak menggunakan *gadget* lebih dari tiga kali sehari. Menurut orangtua durasi Anak menggunakan *gadget* dengan waktu selama kurang dari 30 menit (23%), sebanyak (42%) anak menggunakan *gadget* selama 40-60 menit, dan (35%) anak menggunakan *gadget* lebih dari 60 menit. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak prasekolah menggunakan *gadget* sebanyak 2-3 kali sehari dengan durasi rata-rata 45-60 menit. Fitriana, Ahmad dan Fitria (2021)

mengemukakan pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*, penggunaan *gadget* yang ideal untuk anak dengan kategori rendah yaitu dengan durasi kurang dari 30 menit dalam sehari dan frekuensi maksimal 2 kali.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa anak-anak cenderung memiliki durasi, dan frekuensi menggunakan *gadget* yang berada pada kategori sedang. Penelitian Ririn (2019) menunjukkan bahwa intensitas dan sikap penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah sebagian besar dalam kategori sedang, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak pada interaksi sosial anak dan membuat perilaku anak menjadi pasif dan ketergantungan dengan *gadget*. Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu orangtua dan hasil dari wawancara mengatakan alasan anak diberikan *gadget* yaitu *gadget* menjadi alat yang praktis untuk membuaat anak-anak tetap sibuk dan terhibur, terutama dalam situasi seperti perjalanan, atau saat orang tua butuh waktu istirahat, *gadget* sering digunakan sebagai alat untuk mengalihkan perhatian anak-anak, untuk menenangkan anak dan membuat mereka lebih mudah diatur.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat bahwa terdapat hubungan signifikan antara variabel intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku prososial pada anak prasekolah. Maka diketahui bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka makin rendah perilaku prososial anak prasekolah. Sebaliknya, makin rendah perilaku prososial maka semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*

pengaruh antara *shyness* terhadap *loneliness* pada mahasiswa rantau tahun pertama di Universitas

Sebagai tindak lanjut dari temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

- a. Bagi Kepala Sekolah  
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk menyampaikan informasi kepada guru dan orang tua, serta menyelenggarakan pelatihan mengenai penggunaan *gadget* pada anak, dan membiasakan perilaku yang dapat mendukung perkembangan prososial anak
- b. Bagi Guru  
Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi dan pengetahuan bagi guru dalam mendidik dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk anak prasekolah. Selain itu, penelitian ini dapat membantu guru memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya pengawasan penggunaan *gadget* pada anak serta perhatian terhadap perkembangan perilaku prososial mereka
- c. Bagi Orang tua  
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan orang tua tentang pentingnya mengatur durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak, sehingga mereka mampu mengawasi dan menetapkan batasan yang sesuai untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak, khususnya perilaku prososial
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Penelitian selanjutnya dapat memperdalam kajian mengenai intensitas penggunaan *gadget* atau perilaku prososial dengan variabel lain. Peneliti selanjutnya juga bisa meneliti subjek yang berbeda atau menggunakan metode lain, seperti eksperimen, untuk meningkatkan dan mengurangi faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anak prasekolah dan diharapkan dapat mengkaji faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan perilaku prososial

---

## DAFTAR REFERENSI

- Ajzen, I. (2005). *Attitude, Personality, Behavior (2nd ed)*. New York: Open University Press.
- Ardhiani, N. R., & Darsinah, D. (2023). Strategi Pengembangan Perilaku Prosocial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 540-550.
- Azwar, S. (2015). *Dasar-dasar psikometrika (Edisi II)*. Yogyakarta: Pustaka Jakarta.
- Azwar, S. (2016). *Konstruksi Tes Kemampuan Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2019). *Metode penelitian psikologi (Edisi II)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi. Pustaka Pelajar (3ed.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bashori, K. (2017). Menyemai Perilaku Prosocial di Sekolah. Sukma: *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 57–92. [https://doi.org/10.32533/01103\(2017\)](https://doi.org/10.32533/01103(2017))
- Beaty, Janice J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Creswell, J. (2019). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v1i1.569>
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP dan SMA. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, N. L. M. A. (2019). Gambaran Perilaku Prosocial Anak Usia Prasekolah di TK Maria Fatima Jembrana Bali. *Bali Health Published Journal*, 1(1), 20-27
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (1989). *The Roots of prosocial behavior in children*. Inggris: Cambridge University Press.
- Eisenberg, N., Damon, W., & Lerner, R.M., (2006). *Handbook of Child Psychology: Social, Emotional, and Personality Development (6rd ed.)*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Fadlilah, S., & Krisnanto, P. D. (2019). Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 4 (2).
- Farida, N., & Friani, D. A. (2018). Manfaat interaksi teman sebaya terhadap perilaku sosial anak usia dini di RA Muslimat NU 007 Gandu 1 Mlarak Kabupaten Ponorogo Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(2), 169-175.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Hadi, S. (2017). *Statistik (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hanifah, S. (2023) *Hubungan Pola Asuh Ayah dengan Perilaku Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Se-Kelurahan Cinangka-Depok* (Doctoral dissertation, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Hasanah, N., & Drupadi, R. (2020). Perilaku Prosocial Anak selama Pandemi Covid-19. *Buana gender: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 5(2), 97-107
- Himmah, F., & Rahmanawatifesta, F. Y. (2013). Perilaku Prosocial Anak Usia Dini di Sentra

- 
- Bermain Peran TK Al-Furqan Jember. *Insight: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 9(1).
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Gramedia.
- Iswanto, M. D., Ariyanto, E. A., & Muslikah, E. D. (2022). Perilaku prososial pada remaja: Menguji kematangan emosi. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(3), 470-479.
- Laini, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Keterlibatan Orangtua Terhadap Perilaku Prosocial Anak (Studi Ex Post Facto pada TK B Kota Pariaman, Sumatra Barat). *Jurnal Adzkiya*, 5(1)
- Lasmin, D. A. (2020). Korelasi Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Perilaku Prosocial di Kalangan Mahasiswa. *Sukma: Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(2), 131-141.
- Mainaki, M. R., Mayasari, D., & Mertika, M. (2024). Hubungan Antara Tingkat Penggunaan Smartphone Dengan Tingkat Perilaku Prosocial Anak Kelas V SD. Dewantara: *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 38-52.
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208-213.
- Nabila, S., & Lisiswanti, R. (2017). Dampak Eksposur Layar Monitor Terhadap Gangguan Tidur Dan Tingkat Obesitas Pada Anak Anak. *Majority*, 6(2), 73-78.
- Novitasari W & Khotimah N. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai Vol. 05. No 03*
- Nuralifah, I. P., & Rohmatun. (2015). Perilaku Prosocial pada Siswa SMP Islam Plus Assalamah Ungaran Semarang ditinjau dari Empati dan Dukungan Sosial Teman Sebaya. *Proyeksi*, 10(1), 7–19. DOI: <http://dx.doi.org/10.30659/jp.10.1.7-9>
- Nuswantari, W., & Astuti, T. P. (2015). Pengaruh pemberian lagu anak-anak terhadap perilaku prososial siswa taman kanak-kanak. *Jurnal Empati*, 4(4), 101-106.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini perspektif hadis. *Kindergarte: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145-153.
- Page, A. S., Cooper, A. R., Griew, P., & Jago, R. (2010). Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity. *Pediatrics*, 126 (5), e1011-e1017.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Puspa, F. (2019). Intensitas Penggunaan Gadget Dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun Di Kota Pontianak. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 8(2).
- Putri, R. A., Neka Erlyani, & Mayangsari, M. D. (2016). Penggunaan Media Sosial Path Pada Remaja Di sekolah Menengah Atas Negeri 2 Banjarbaru. *Journal Ilmu Psikologi*, 3 (1)
- Ririn, P., A. (2019). *Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool* (Doctoral dissertation, stikes hang tuah surabaya).
- Rismi, R., Suhaili, N., Marjohan, M., Afdal, A., & Irdil, I. (2022). Bimbingan kelompok dalam pemahaman nilai empati untuk meningkatkan sikap prososial siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 14.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5, 2, 722-731
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak* Jilid 2. Jakarta: Erlangga
-

- 
- Savitri, N. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun TK Kesuma Bandar Lampung*. (Doctoral dissertation, FKIP Univeritas lampung Bandar Lampung).
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140-53.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., Siswati, S., & Astuti, T. P. (2013). Perilaku Prososial: Studi Kasus Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Empati*, 2(4), 475-482.
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *ProNers*, 3(1).
- Tuturop, H., & Simaremare, A. (2021). Studi Deskriptif Tentang Perilaku Prososial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK St. Antonius 2 Mandala Medan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 6 (2), 1-6.
- Wentzel, K. (2015). *Prosocial Behavior and Schooling. Encyclopedia on Early Childhood Development*. USA: University of Maryland at College Park.
- Wulandari, A., Chairilisyah, D., & Solfiah, Y. (2019). Hubungan kepercayaan diri dengan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 99-107.
- Wulandari, H., & Kurniasih, K. (2023). Gadget dan Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 162-172.
- Yuniar, G, S. & Nurwidawati, D. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya*. Character, 2, 1.