

Tanggapan Orang Tua Mengenai Pengaruh Youtube Terhadap Emosi Anak Usia Sekolah Dasar

Riski Fauzi Amelia¹, Triana Lestari²

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru

e-mail : riskifauziamelia@upi.edu¹, trianalestari@upi.edu²

Abstrak

Kemajuan zaman membawa perubahan besar bagi kehidupan manusia, khususnya pada bidang teknologi. Gadget merupakan salah satu dari hasil kemajuan tersebut, dan youtube menjadi salah satu platform terbesar dari gadget itu sendiri. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menganalisa tanggapan orang tua mengenai emosi yang dihasilkan anak dari menonton YouTube. Metode yang digunakan adalah metode campuran, dimana menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini memberikan hasil bahwasanya anak memiliki emosi dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan, dan meniru dari apa yang mereka lihat. Hal ini disebabkan dari apa yang mereka lihat dari konten yang ditontonnya, dan juga emosi yang disampaikan karena terganggu saat menonton youtube itu sendiri. Maka dari itu, peran orang tua sangat diperlukan dalam membimbing anak dalam setiap kegiatannya agar anak dapat menerima afektivitas positif dari emosinya.

Kata kunci : YouTube, emosi, anak usia sekolah dasar

Abstrack

The progress of the times brings big change to human life, especially in the field of technology. Gadgets are one of the results of this progress, and YouTube is one of the largest platform for the gadget itself. This research was conducted with the aim of analyzing parents' responses to the emotions their children produce from watching YouTube. The method, which uses quantitative and qualitative data. This study provides the result that children have emotions in expressing what they feel, and imitate what they see. This is due to what they see from the content they watch, and also they emotions they convey because they are disturbed when watching YouTube itself. Therefore, the role of parents is very necessary in guiding children in every activity so that children can receive positive affect from their emotions.

Keyword: YouTube, emotions, elementary school children

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman menyeret dan membawa setiap orang masuk dan mengharuskan untuk mengikuti kemajuannya. Setiap aspek kehidupan ikut serta dalam kemajuan tersebut, kemajuan ini dikenal dengan sebutan globalisasi. Globalisasi ini memaksa segala aspek kehidupan untuk ikut serta dalam kemajuannya. Mau ataupun tidak, siap ataupun tidak setiap semuanya harus mengikuti alur kemajuannya, begitupun dengan bidang teknologi dan komunikasi. Kemajuan teknologi dan komunikasi merupakan salah satu bidang yang sangat terasa dan terlihat kemajuannya bagi kehidupan makhluk hidup di muka bumi ini. Berbagai alat dan penemuan-penemuan baru kini terus bermunculan dengan tujuan agar mempermudah ruang gerak dan lingkup manusia. Peningkatan penemuan yang menjadikan setiap hal menjadi lebih canggih ini tentu didasari oleh penemuan-penemuan sebelumnya, salah satu alat teknologi modern adalah gadget yang memiliki berbagai macam manfaat dan aplikasi (Al-Ayouby, 2017).

Gadget digunakan oleh semua kalangan baik dari orang tua, dewasa, remaja bahkan sampai anak-anak dan balita saat ini sudah bisa menggunakan gadget. Gadget memiliki daya tarik sendiri bagi para penggunanya, begitupun bagi anak-anak. Fitur-fitur yang

membuat anak-anak mudah menyukai gadget itu sendiri, dari mulai game sampai dengan film ataupun tontonan yang disediakan dari gadget itu sendiri. Hal ini menyebabkan anak-anak terobsesi dan bahkan tidak sedikit dari mereka yang menggunakannya secara *continue*, ini dapat berdampak buruk pada perilaku anak itu sendiri, anak akan cenderung terbuai dan asik menggunakan aplikasi yang terdapat di dalam gadget. Bisa juga sampai menimbulkan rasa ketergantungan dan menjadikan bermain gadget itu sebagai sesuatu yang harus dilakukan secara rutin dalam kegiatan sehari-harinya. Karena tidak bisa dipungkiri lagi, bahwasanya anak pada saat ini lebih asik, dan lebih sering bermain dengan gadget yang dia miliki dibandingkan bermain kelaur bersama teman-teman sebayanya.

Negara Indonesia merupakan salah satu Negara pengguna gadget dan alat-alat telekomunikasi lainnya. Pengguna internet dari tahun ketahun terus mengalami peningkatan. Sampai pada saat ini, dimana Indonesia sudah menjadi salah satu Negara dengan jumlah terbesar pengguna internet. Indonesia memiliki jumlah penduduk lebih dari 250 juta orang, dan 70% dari penduduk tersebut rata-ratanya menggunakan akses internet dan berkutit dengan dunia digital setiap harinya (Digital 2019: Indonesia-DataReportal-Global Digital Insight, 2019). Diantara platform yang ada di dalam gadget itu sendiri, aplikasi YouTube menjadi urutan pertama pengguna atau pengakses terbesar dengan jumlah penduduk yang mengakses sekitar 88%, disusul dengan platform WhatsAps.

Dewasa ini, tidak dapat dipungkiri bahwasanya setiap individu tidak bisa terlepas dari jejaring sosial, jaringan internet, dan juga segala hal platform yang ada di dalam gadget, bahkan setiap orang hampir setiap hari tidak terlepas dari tontonan ataupun konten video online yang tersedia di dalam platform YouTube. Hal ini didasari dengan kepentingan, dan tujuan berbeda dari setiap individunya. Tetapi, hal yang harus kita garis bawahi bersama, sebanyak 85% populasi rural di Indonesia sudah mengakses dan menggunakan platform YouTube ini sendiri. Akses yang mudah, fasilitas yang memadai dari mulai infrastruktur, kuota, jaringan internet membuat setiap orang, setiap kalangan dari mulai orang dewasa sampai anak-anak dapat mengaksesnya dengan mudah.

YouTube merupakan salah satu platform online yang menampilkan dan menyajikan media berupa video visual, dan juga menggunakan online video sharing. Dimana platform tersebut ditunjang dengan jaringan internet, dan diakses secara online. Namun, akses masuk kedalam platform ini tidak terbatas (*unlimited*) Dengan kemudahan dan keberagaman ini, menjadikan daya tarik tersendiri bagi setiap orang, khususnya bagi anak-anak selaku konsumen audio-visual terbedar pada saat ini. Pada kenyataannya saat ini anak yang berusia kurang dari 8 tahun, lebih beranggapan bahwa youtube merupakan suatu media hiburan yang lebih menarik dibandingkan dengan media konvensional seperti tv (Helsper, Kalmus, Hasebrink, Sagvari, & De Haan, 2013). Tetapi karena terus berkembang, Tv sendiri kini memiliki channel YouTube sendiri sehingga didalam youtube itu tidak hanya tersaji audio-visual hasil karya konten creator tetapi juga ada film dari Tv yang diunggah ke dalam youtube itu sendiri. Riset menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah memiliki kecanduan internet dibandingkan dengan orang dewasa (Mas et al., 2018).

Dengan mudahnya cara akses, dan lebih besarnya konsumen dari anak-anak. Maka lebih besar pula dampak yang bisa diterima oleh anak khususnya anak dibawah 13 tahun. Dampak ini bisa berupa dampak negative maupun dampak positif, setiap dampak memiliki tingkat kepentingan masing-masing bagaimana cara mereka mengambil manfaat dari dampak tersebut. Salah satu hal positif yang bisa didapatkan dari menonton youtube adalah kemampuan untuk mengembangkan skill komunikasi interpersonal (Putra & Patmaningrum, 2018). Namun, tidak sedikit dampak negative yang dapat diterima dan dapat diwaspadai dari dari menonton youtube itu sendiri, diantaranya adalah banyaknya konten yang tidak sesuai untuk anak tonton. Salah satunya konten-konten berbau pornografi, seks, tontonan yang berisi kekerasan dan juga kebencian (Ofcom, 2019).

Hal ini diperkuat dari beberapa penelitian sebelumnya yang juga menyatakan bahwa anak-anak sangat sensitif terhadap tontonan yang menunjukkan kekerasan, menunjukkan

korban kejahatan, serta kegiatan bullying (Livingstone, Kirwil, Ponte, & Staksrud, 2013). Maka dari itu, meskipun sudah tersedia platform youtube yang khusus untuk anak ataupun youtube kids, tetap saja di dalamnya tidak sedikit konten negative seperti video penembakan, pembunuhan, dan masih banyak lagi konten-konten yang masih tidak pantas ditonton oleh anak (Orphanides, 2018). Maka dari itu, tidak sedikit anak yang mengekspresikan apa yang dia tonton. Secara garis besar, peneliti dapat berasumsi bahwasanya platform youtube secara tidak langsung dapat mempengaruhi psikologi, khususnya emosi pada diri anak. Maka dari itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tersebut.

Media sosial YouTube

Media sosial merupakan suatu media yang dapat menjadikan wadah untuk bersosialisasi dengan berbagai khalayak umum dan juga bermacam-macam orang di dunia ini dengan berbasis daring "*online*", maka dari itu setai pengguna sosial media mudah mengakses dan berpartisipasi dalam berbagai hal yang ada di dalamnya. Dewasa ini, sudah tidak bisa dipungkiri bahwasanya media sosial sudah menjadi darah daging bagi setiap penggunanya.

Berbagai macam yang ada di dalam media sosial mempunyai fungsi dan tujuan masing-masing. Misalnya saja platform YouTube, yang dimana di dalamnya terdapat berbagai konten video, whatsapp selaku platform yang berfungsi sebagai media penyampai pesan, instagram, twitter, game online dan masih banyak lagi. Setiap platform yang digunakan akan menciptakan pengaruh positif ataupun negative bagi penggunanya.

YouTube merupakan salah satu platform media sosial yang mulai digemari dari mulai 5 tahun terakhir ini. Platform dengan basis video yang dapat diakses dengan mudah oleh siapapun. YouTube berisikan berbagai video yang diakses oleh berbagai orang, dengan tujuan sharing ataupun komersial, dengan kemudahan akses yang diberikan platform ini mengakibatkan banyaknya dampak yang diterima bagi mereka yang mengaksesnya begitupun oleh anak usia sekolah dasar.

Sosio emosional anak

Terdapat tiga kondisi utama yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini, yaitu : kondisi fisik, kondisi psikologis dan kondisi lingkungan (Tirtayani, skk., 2013, hlm. 20-21). Kondisi fisik ini berkaitan dengan kondisi motoric pada diri anak, kondisi fisik ataupun kondisi pada bagian luar yang ada di dalam diri anak. Sedangkan, kondisi psikologis berkaitan dengan kondisi mental dan intelegensi anak , kondisi pikiran yang ada dalam diri anak. Dan, kondisi lingkungan sangat erat kaitannya dengan lingkungan dimana anak itu tinggal, untuk tumbuh dan berkembang selam ini.

Pada dasarnya anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan dimana anak berada. Sebagai contoh, anak yang tumbuh dan berkembang di lingkungan yang melek teknologi, sedikitnya akan terpengaruh untuk menggunakan teknologi, karena pembiasaan yang dilihat anak adalah seputar penggunaan teknologi. Salah satu contoh dari teknologi adalah gawai. Saat ini, dunia teknologi informasi telah berkembang sangat pesat. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, hampir semua masyarakat dari berbagai kalangan begitu pandai memegang, mengoperasikan, atau berkawan dengan gawai di mana saja. Bukan hanya orang dewasa, anak-anak pun banyak yang sudah pandai menggunakan gawai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *mix metode*, yaitu dua tipe penelitian (deskriptif kualitatif dan kuantitatif). Pendekatan kualitatif, dimana pendekatan ini akan menghasilkan jawaban berupa deskripsi tentang suatu hal yang dimaksud dari penelitian ini. Tetapi, ada sebagian pertanyaan yang ditujukan untuk metode kuantitatif dimana jawaban yang dihasilkan berupa

angka-angka ataupun jumlah. Pertanyaan atau kuesioner di kirimkan berupa tautan *google form*, melalui WhatsApp, karena situasi yang masih belum memungkinkan untuk dilakukannya wawancara secara langsung. Namun, hasilnya dijelaskan dalam bentuk narasi. Data yang didapatkan akan dijadikan dalam uraian naratif, sehingga dapat menggambarkan keadaan yang dimaksud.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang di dilakukan, sebanyak 17 orang tua menjadi responden dan sumber dari penelitian tersebut. Responden merupakan seorang ibu dan bapak dari anak usia sekolah dasar yang mengisi kuesioner sesuai dengan apa yang di alami dan di rasakan oleh anak mereka. Adapun beberapa aspek yang menjadi fokus pertanyaan ini akan menjawab hipotesis yang peneliti berikan. Berikut hasil dari pertanyaan yang peneliti lontarkan.

1. Tanggapan apakah anak sudah mengenal gadget?

Gambar dari diagram 1.1 dibawah ini menunjukkan respon orang tua mengenai pengenalan gadget terhadap anak. Hasil yang cukup sesuai dengan apa yang diperkirakan oleh peneliti dimana 100 % dari jawaban orang tua sudah mengenalkan anak-anaknya kepada gadget.



Gambar 1. anak mengenal gadget

Dari pertanyaan yang dilontarkan "Apakah anak Bapak/Ibu/Saudara/i sudah mengenal gadget?" didapatkan jawaban yang sangat mengejutkan. Dari 17 responden, semuanya menjawab Ya. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwasanya setiap anak yang dimiliki responden sudah mengenal gadget. Hal ini tidak menjadi suatu hal yang mengherankan karena, dewasa ini setiap orang dapat mengakses bahkan menggunakan setiap media ataupun alat dari kemajuan zaman khususnya teknologi dengan mudah. Ditambah, masih belum adanya batasan pengguna gadget di Negara kita, menjadikan semakin tidak terkendalinya pengguna dari gadget ini sendiri. Maka dari itu, orang tua lah harus semakin bijak dalam memberikan dan mengenalkan benda yang satu ini. Karena tidak bisa dipungkiri gadget dapat memberikan nilai positif begitupun dengan negative bagi setiap penggunaannya begitupun bagi anak.

2. Jumlah pengakses YouTube, dan juga jenis YouTube yang digunakan oleh anak

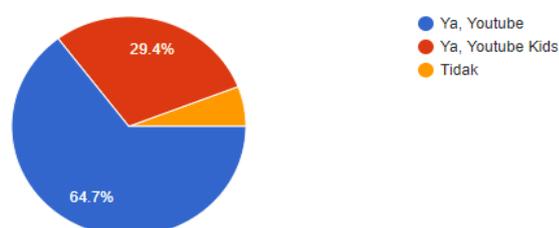
Selanjutnya, dari jumlah anak yang 100 % mengenal YouTube pada pertanyaan berikutnya peneliti tanyakan mengenai "Apakah Anak Bapak/Ibu/Saudara/i sering membuka YouTube? Jika Ya, YouTube seperti apa yang anak Bapak/Ibu/Saudara/i sering buka?". Dari pertanyaan yang dilontarkan tersebut, terjawab dengan jumlah pengguna YouTube biasa 64,7 %, anak yang mengakses YouTube dengan jenis

YouTube Kids adalah 29,4 %, dan tidak ada anak yang tidak menggunakan menggunakan YouTube dari jawaban 17 responden tersebut.

Dari sana dapat terlihat bahwasanya anak dapat mengakses dan menggunakan dua jenis YouTube yang tersedia, baik itu YouTube biasa ataupun YouTube kids. Namun, lebih dari setengah anak dari orang tua yang memberikan respon terhadap orang tua yang memiliki anak tersebut lebih tertarik dengan YouTube biasa, dibandingkan dengan YouTube kids yang dikhususkan untuk anak-anak, dan konten yang tersedia pada YouTube kids ini sendiri merupakan konten yang dikhususkan untuk anak-anak. Padahal, YouTube kids ini dibuat agar dapat lebih leluasa digunakan oleh anak-anak, namun dibalik hal tersebut, anak kurang tertarik karena konten yang ditampilkan dibatasi, tidak seperti YouTube biasa yang dapat mengakses berbagai konten video sesuai dengan apa yang mereka kehendaki.

Apakah Anak Bapak/Ibu/Saudara/i sering membuka youtube? Jika Ya, Youtube seperti apa yang anak Bapak/Ibu/Saudara/i sering buka?

17 responses



Gambar 2 jumlah dan jenis youtube yang digunakan anak

3. Waktu dan konten yang ditonton oleh anak

Setiap anak memiliki kapasitas jam tayang, ataupun waktu yang diberikan untuk menonton setiap konten yang ada di dalam YouTube itu sendiri. Baik itu karena batasan yang diberikan oleh orang tuanya ataupun karena kesadaran anak itu sendiri. Namun, dari kuesioner yang sudah peneliti berikan lebih dari 80 % masih mengakses youtube < 5 jam, tepatnya sebanyak 88, 2 % masih mengakses YouTube dengan rentan waktu kurang dari lima jam. Tetapi, sebanyak 11,8 % sudah mengakses YouTube lebih dari lima jam. Hal ini menunjukkan konsumsi ataupun durasi menonton anak lebih dari ¼ hari digunakan untuk menonton dan mengakses youtube.

Suatu Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada (Permata, 2015. Hlm 3), mengemukakan bahwa “anak usia 0-2 tahun sebaiknya sama sekali tidak terpapar oleh smartphone. Sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun”. Dari pernyataan tersebut, sudah terlihat untuk anak usia sekolah dasar berada pada range usia 6-18 tahun maka maksimal waktu yang digunakan untuk bermain smartphone ataupun gadget adalah tidak lebih dari 2 jam, maka untuk menonton kurang dari 2 jam itu sendiri. Maka, ada yang tidak beres ataupun ada yang terjadi dengan range ataupun waktu akses anak yang lebih jauh dari jam yang dianjurkan untuk anak. Ditambah dengan konten seperti apa yang diakses oleh anak, akan mempengaruhi diri anak itu sendiri, begitupun untuk tingkat emosi anak itu sendiri.

Berbagai jawaban diberikan oleh orang tua, ataupun responden mengenai konten tontonan yang diakses oleh anak. Hampir 60 % menyatakan bahwa film anaklah (kartun, mainan, animasi, tokoh animasi anak) yang ditonton oleh anak, lalu ada yang menonton *how to* ataupun membuat sesuatu seperti kerajinan, video lucu bahkan menonton *strategi gaming*, dan sebagian kecil konten creator dewasa seperti fiksi

sunda. Setiap anak memiliki ketertarikan tersendiri dalam mengakses dan menonton konten yang ingin mereka tonton. Namun, sedikit tidaknya setiap konten yang mereka tonton dapat berpengaruh pada diri mereka sendiri, baik itu secara mental ataupun secara fisik.

4. Tanggapan orang tua mengenai anak yang menonton YouTube

Dari berbagai hal yang sudah dipaparkan tadi dari mulai jam tayang sampai dengan konten yang anak tonton, kini muncullah tanggapan orang tua mengenai anak dan YouTube nya. Berbagai hal muncul dari tanggapan para responden. Banyak tanggapan bahwasanya anak kini mulai menunjukkan perubahan akibat menonton youtube. Diawali dengan rasa marah ketika anak tidak diberikan gadget untuk menonton YouTube, sampai nangis dan merengek. Seorang responden pun menanggapi emosi yang muncul seperti ini "Ya ada perubahan pada diri anak, salah satunya kurang bergaul dengan teman dilingkungannya karena terlalu berfokus pada tontonannya di YouTube, kadang pula menirukan hal-hal agresif yang ditampilkan oleh YouTube". Selain itu ada juga jawaban yang menarik kembali yaitu "Ya anak saya berubah, ketika saya panggil dia tidak menyahuti dan fokus dengan YouTube nya, serta bukannya menjawab saat saya panggil kembali dia malah marah-marah karena merasa terganggu saat menonton".

Sebenarnya, tingkat emosional itu berkaitan dengan ekspresi emosional ataupun perubahan-perubahan yang mengikuti, menggambarkan serta menyertai emosi itu sendiri. Hal ini mencirikan individu mudah terangsang untuk menampilkan tingkah laku emosional (Chaplin, 2008; 165). Emosi manusia dibagi menjadi dua kategori umum jika dilihat dari dampak yang muncul di luar, yang pertama adalah afektivitas positif dan juga afektivitas negative. Afektivitas positif mengacu kepada derajat emosi positif, dari energy yang tinggi, antusiasme, dan kegembiraan hingga perasaan sabar, tenang dan menarik diri, suka cita kegembiraan dan tawa termasuk perasaan yang positif. Kemudian afektivitas negative mengacu kepada emosi yang bersifat negative, seperti kecemasan, kemarahan, perasaan bersalah dan kesedihan (Santrock, 2011).

Hal ini menjawab bahwasanya orang tua merasa anaknya berubah khususnya rasa ataupun tingkat emosional dalam diri anak menjadi menggebu-gebu ataupun tidak teratur setelah menonton youtube. Contohnya, dengan hal kecil saat dipanggil, anak terasa terganggu oleh panggilan sang ibu, karena sedang asik dengan video ataupun konten yang sedang ditontonnya. Selain dari itu, konten yang ditonton oleh anak dapat memberikan stimulus bagi anak itu sendiri, contoh ataupun apa yang dia lihat bisa menjadikan motivasi ataupun dorongan bagi anak itu sendiri. Anak bisa menirukan apa yang dia lihat ataupun dapat melakukan lebih dari apa yang di lihatnya. Maka dari itu, sangat diperlukan pengawasan orang tua mengenai hal tersebut, ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memastikan, dan mengawasi dari apa yang mereka tonton.

1. Menonton dengan menggunakan akun *e-mail* pribadi orang tua,
2. Tidak menggunakan gadget, yang termasuk di dalamnya menonton dari mulai magrib sampai jam Sembilan malam dan gunakan waktunya untuk belajar,
3. Anak dibatasi bermain gadget dan menonton dalam waktu tidak lebih dari dua jam per hari,
4. Jangan marahi anak saat diketahui menonton konten negative, tetapi lebih ke berikan pendampingan, pengarahan dan juga penjelasan bahwa konten yang mereka tonton tidak layak untuk ditonton pada usianya. (Setianingsih, n.d.).

KESIMPULAN

YouTube merupakan salah satu platform yang disajikan oleh gadget, platform ini merupakan salah satu platform yang sangat di gemari oleh semua kalangan. Namun, anak-anak merupakan konsumen terbesar bagi platform ini. Karena tingkat konsumen yang besar, tidak sedikit anak yang terpengaruh dan berubah karena ketertarikannya terhadap platform

ini. Maka dari itu, tidak sedikit emosi yang timbul akibat dari platform ini. Emosi merupakan suatu ekspresi yang ditunjukkan dari apa yang sedang dirasakan. Emosi itu sendiri di klasifikasikan menjadi dua bagian umum, yang pertama afektivitas positif dan juga negative, supaya anak dapat menerima dan menyerap afektivitas positif dari platform ini, maka sudah menjadi tugas setiap orang tua untuk membimbing, dan mengawasi setiap aktivitas yang dilakukan anak, begitu juga saat menonton.

Mudah-mudahan kita semua dapat mengawasi anak-anak kita, dan membimbingnya agar dapat memanfaatkan kemajuan zaman ini dan dapat mengambil nilai positif dari segala hal yang ada. Dan bagi peneliti selanjutnya mudah-mudahan dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi dalam melakukan penelitian, dan juga mudah-mudahan responden yang di dapatkan dapat lebih banyak sehingga dapat lebih mengoptimalkan penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Radliya. R. *et al.* (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1). 1-12.
- Wulandari. (2017). Hubungan antara selft. UMP : Fakultas Psikologi
- Syifa. L. & Setianingsih. S. E. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). Tersedia : ejournal.undiksha.ac.id
- Noor. Fasiyah. *Et al.* (2020). Pendampingan Ibu Bekerja Terhadap Penggunaan Youtube Pada Anak. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 12(1). Maret 2020.
- Rusli, Devi. *et al.* (2021). Pengaruh Intensitas menonton terhadap Theory of Mind Pengaruh Intensitas Menonton Film Di Youtube Terhadap Theory-Of-Mind Anak Usia 4-5 Tahun. *Psychopolytan : Jurnal Psikologi*, 4(2). Februari 2021.
- BAB II Tinjauan teori. A regulasi emosi, 1 penegrtian emosi. Diakses dai : [repository.ump.ac.id/2938/3/BAB II.pdf](http://repository.ump.ac.id/2938/3/BAB%20II.pdf)
- Hartati, S.D. (2018). Hubungan Tingkat Penggunaan Aplikasi Game pada Gadget terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak Usia Sekolah. Dalam *Prosiding Hefa 3rd, Peningkatan Kesehatan Bangsa* (hal. 127).
- Rahmawati, D.Z. (2019). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Ta'lim : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1). Januari 2020.
- Tohari, Hamim. *et al.* (2019). Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1). Juli 2019. Tersedia : <http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p1--13>
- Wana, Melda. *Pengaruh Pola Asuh Permisif Di Era Digital Terhadap Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Sekincau Kecamatan Sekincau Kabupaten Lampung Barat*. Tesis Tidak Diterbitkan. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Nuruliah. (2015). Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Psikologis Anak. *Kusumasari Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)*, 11(1). April 2015.
- Diakses dari UIN Malang. Tersedia pada : https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrPhmuwDphgKmsAdzvLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzM_EcG9zAzIEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1620606768/RO=10/RU=http%3a%2f%2fetheses.uin-malang.ac.id%2f2195%2f6%2f08410042%2fBab%202.pdf/RK=2/RS=Q86DKd013nZ_A58bObW_YBlqeCM-
- Rahmawati, D.Z. (2019). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Ta'lim : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1). Januari 2020.

- Muttaqin, D. E. (2021). *Dampak Media Social Youtube Terhadap Perkembangan Ahlak remaja Di Kelurahan Gunung Agung Kecamatan Langkapura Rt : 006 Rw : 00*. Tesis Tidak Diterbitkan. Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam.
- Hidayati, Nanik. (2021). *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Panca Mukti Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu Tengah*. Tesis Tidak Diterbitkan. Bengkulu : Institut Agama Islam Negeri Bengkulu