

Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak

Dwi Wulandari¹, Triana Lestari²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: dwiwulandarii@upi.edu

Abstrak

Semakin berkembangnya teknologi dan informasi yang ada membuat setiap orang tidak pernah lepas dari genggaman gadget ini. Karena, adanya gadget ini sangat bermanfaat sebagai sarana atau media untuk saling bertukar informasi. Selain untuk bertukar informasi saja tetapi gadget ini sangat dibutuhkan apalagi pada pandemi Covid-19 ini gadget dipergunakan sebagai media menuntut ilmu. Namun, banyak anak-anak yang menyalahgunakan gadget ini yang tadinya sebagai media menuntut ilmu menjadi media untuk hiburan saja. Sehingga berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. Dalam penelitian ini juga penulis menggunakan metode pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pengaruh gadget ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak karena ini meliputi, terganggunya mental, emosi menjadi tidak stabil. Sehingga, seharusnya pemakaian gadget pada anak harus disertai pengawasan yang ketat dari orang tua.

Kata kunci: Gadget, Anak, Perkembangan Emosi

Abstract

The development of existing technology and information makes everyone never escape the grip of this gadget. Because, this gadget is very useful as a means or media to exchange information. In addition to exchanging information, this gadget is very much needed, especially in the Covid-19 pandemic, this gadget is used as a medium for studying. However, many children abuse this gadget, which was used as a medium for studying to become a medium for entertainment only. So that in connection with this, this study the authors also used a qualitative approach method. Based on the results of the study, it shows that the effect of gadget is very influential on the emotional development of children because it includes mental disturbances, emotions become unstable. So, the use of gadgets in children should be accompanied by close supervision from parents.

Keywords: Gadgets, Children, Emotional Development

PENDAHULUAN

Semakin bertambah dan bertukarnya tahun ke tahun maka semakin banyak juga hal yang sudah kita lewati ini mengakibatkan pula semakin banyak dan juga berkembang teknologi yang ada di masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi ini membuat kita tidak perlu lagi kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu, juga dalam mencari informasi tentang sesuatu kita dapat dengan cepat dan mudah sudah bisa mendapatkan informasi yang kita mau sekalipun dari negara lain. Hanya dengan menggunakan gadget atau gawai saja kita sudah dapat mempermudah mencari dan mendapatkan sesuatu. Karena, memang hadirnya gadget atau gawai ini diciptakan untuk memberikan tujuan dan fungsi secara praktis, adapun gadget atau gawai ini sudah diciptakan dengan memiliki keistimewaan daripada teknologi yang ada sebelumnya. Kita pasti sudah mengetahui bahwa *gadget* ini mempunyai bentuk yang bervariasi seperti misalnya laptop atau komputer, telepon seluler ataupun *smartphone*.

Dalam penggunaannya, gadget ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi anak kecilpun sudah bisa menggunakan gadget. Biasanya, anak kecil ini tidak perlu diajari oleh orangtuanya untuk dapat mengoperasikan gadget ini, tetapi anak cenderung selalu melihat dan mengamati ketika orang tuanya ataupun orang dewasa lainnya ketika mengoperasikan gadget ini. Sehingga, tanpa dituntunpun sang anak sudah bisa menjalankannya dengan sendirinya tanpa bantuan orang tua. Ini mengakibatkan anak-anak sudah tidak aneh lagi dengan gadget ini. Kebanyakan anak-anak pun sudah mengetahui dan

menyadari kecanggihan yang dimiliki oleh gadget ini. Anak-anak pun sudah cenderung mengetahui bentuk dari laptop atau komputer, telepon seluler atau *smartphone* ini seperti apa. Adapun yang membuat anak-anak lebih tertarik dengan gadget ini karena adanya aplikasi seperti aplikasi belajar, aplikasi permainan, bahkan aplikasi hiburan seperti kartun ini yang biasanya anak hanya melihat di televisi saja sekarang sudah bisa ia lihat di gadget atau gawainya masing-masing.

Sehingga dengan semakin tertariknya anak dengan gadget ini semakin kurang pula interaksi yang dilakukan anak. Karena harusnya anak-anak apalagi anak-anak usia dibawah 12 tahun lebih baik untuk menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman-temannya dibandingkan hanya asik bermain gadget dirumah. Padahal sebelum anak mengenal gadget ini anak-anak lebih cenderung bermain bersama teman-temannya hingga sore, tetapi setelah anak mengetahui dan tertarik dengan gadget ini anak cenderung lebih memilih bermain gadget dirumah saja dibandingkan bermain bersama teman-teman yang lainnya. Bahkan adapula anak yang bermain bersama temannya tetapi sama-sama bermain gadget.

Sering bermain gadget juga akan mempengaruhi perkembangan emosi pada anak. Sehingga ini, perlu adanya peran orang tua, guru bahkan masyarakat dalam mendukung, memantau, dan membimbing dalam proses perkembangan emosi pada anak.

Gadget

Menurut pendapat Osland (dalam Novitasari&Khotimah, 2016) ia berpendapat bahwa gadget ini merupakan sebutan untuk suatu alat elektronik yang memiliki berbagai fungsi, sebutan ini dikenal dan berasal dari bahasa Inggris.

Adapun menurut pendapat Widiawati (dalam Novitasari, 2019) ia berpendapat bahwa gadget atau gawai ini merupakan sebuah perangkat atau media elektronik yang memiliki tujuan sebagai perangkat praktis yang dapat memudahkan kegiatan maupun aktivitas manusia yang dimana gadget atau gawai ini sebagai perangkat elektronik yang memiliki ukuran yang kecil namun memiliki fungsi khusus. Adapun yang dinamakan gawai atau gadget ini seperti misalnya, *smartphone*.

Menurut Fathoni, 2017 (dalam Syifa, Setianingsih & Sulianto, 2019) ia menyatakan bahwa gadget atau gawai ini adalah sebuah teknologi yang terkenal dan banyak diminati tidak hanya diminati oleh orang dewasa saja tetapi gadget ini sudah diminati oleh anak-anak, dapat dilihat bahwa anak-anak sekarang sudah banyak yang menggunakan gadget. Gadget ini menargetkan anak-anak menjadi target pasarnya sehingga ini juga mengakibatkan anak-anak menjadi pengguna gadget yang lebih aktif.

Perkembangan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia atau KBBI (dalam Rahmat, 2021) bahwa perkembangan merupakan segala sesuatu tentang berkembang, dimana maksud dari berkembang ini berupa meningkatnya segi kepribadian, daya pikir, ilmu atau pemahaman dan lain sebagainya.

Menurut pendapat Santrok dan Yussen (dalam Suparji, 2009) bahwa perkembangan merupakan adanya sebuah perubahan yang terjadi pada saat pematangan dan terjadi secara berkelanjutan yang terjadi selama siklus kehidupan.

Emosi

Menurut pendapat Retno (2013) ia berpendapat bahwa emosi ini adalah ketika seseorang menunjukkan dan mengungkapkan perasaannya terhadap bentuk pengungkapan perasaan terhadap suatu peristiwa atau kejadian.

Menurut pendapat Sarlito Wirawan Sarwono (dalam Sabana. A. A, 2018) ia berpendapat bahwa emosi ini merupakan aktivitas yang melibatkan perasaan seseorang yang disertai dengan warna efektif pada tingkat rendah (sempit) maupun tingkat tinggi (umum).

Menurut Mulyani, 2013 (dalam Fauziyah & Maemonah, 2020) ia berpendapat bahwa emosi merupakan sebuah rasa yang dimiliki seseorang dan rasa ini bisa timbul baik dari sisi positif maupun sisi negatif. Adapun dalam pengertian yang lebih sempit emosi ini dapat dimengerti sebagai keadaan psikologis manusia.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang diterapkan pada penulisan ini merupakan pendekatan kualitatif. Dimana pendekatan kualitatif ini mempunyai pengertian diantaranya menurut Bogdam dan Biklen, 1982 (dalam Suwendra, 2018) menurutnya bahwa pendekatan kualitatif ini adalah sebuah rangkaian langkah atau metode dimana penelitian ini dapat menciptakan data deskriptif yang berbentuk kata-kata baik yang berupa tertulis maupun berupa lisan yang didapatkan dari orang-orang ataupun dari suatu perbuatan atau tingkah laku yang sudah dikaji.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Masa Perkembangan Pada Anak

Masa perkembangan anak menjadi masa yang membutuhkan banyak perhatian tambahan karena pada masa perkembangan pada anak-anak ini terjadi dengan sangat cepat dan juga gampang untuk kita lihat dan kita kira. Sehingga, jika pada perkembangannya anak ini mengalami sebuah hambatan dalam melaksanakannya maka ini akan menjadi hal yang gampang untuk melakukan intervensi agar terciptanya kedewasaan yang sempurna atau ideal. *The Golden Age* ini merupakan sebuah istilah bagi masa perkembangan anak saat ini. Dimana istilah ini mempunyai arti sebagai masa emas, masa emas ini tidak dapat terjadi lagi. Anak pada masa perkembangan ini juga anak memiliki segala keunggulan dan keunikan. Karna masa ini tidak dapat diulang kembali ini membuat masa *Golden Age* ini menjadi masa yang akan menentukan kehidupannya dikemudian hari. Pada masa *Golden Age* ini juga menjadi sebuah kesempatan untuk melakukan intervensi yang bisa mempercepat proses perkembangan pada kehidupan anak.

Perkembangan Emosi

Masih banyak yang belum mengetahui bahwa perkembangan emosi ini memiliki kedudukan yang sangat berguna dalam perkembangan anak, ini dikarenakan adanya perkembangan emosi ini akan yang akan mengakibatkan bagaimana perilaku anak dikemudian hari. Perkembangan emosi ini juga terjadi pada masa bayi, pada masa prasekolah, juga pada tahapan perkembangan lainnya. Adapun dampak yang timbul dari adanya emosi ini yaitu ada dampak positif maupun dampak negatif bagi anak. Adapun dampak positif adanya emosi bagi sang anak adalah emosi ini dapat menjadi bentuk dari komunikasi anak kepada oranglain. Namun, emosi ini juga bisa menjadi bentuk komunikasi non verbal. Adapun bentuk komunikasi non verbal yang dapat kita perhatikan ini merupakan berupa bentuk bahasa tubuh dimana bahasa tubuh yang dapat kita cermati ini berupa raut wajah sang anak, bagaimana cara ia bernapas, maupun dari gerak yang dihasilkan oleh tangan dan lengannya. Sedangkan dampak negatif dari emosi ini dapat mengancam kecakapan motorik anak dan juga dapat mengancam aktivitas atau kehidupannya. Ketika emosi sang anak meningkat ini akan menyebabkan terganggunya kemampuan motorik anak.

Sehingga peran kita sebagai orang tua maupun sebagai guru ini harus dapat memahami fase perkembangan emosi pada anak. Ketika guru maupun orang tua dapat memahami anak maka nantinya tidak akan terdapat kesalahan dalam mengatasi anak yang sedang berada pada fase perkembangan ini.

Pada anak berusia 5-6 tahun anak sudah mulai menganalisis petunjuk dan peraturan yang valid. Pada anak usia 5-6 tahun ini juga anak sudah dapat menjaga rahasia yang ia miliki. Lalu pada anak berusia 6 tahun sudah dapat memahami konsepsi emosi ini seperti apa, seperti misalnya anak sudah mulai mengetahui bentuk dari kecemburuan, kebanggaan, kepiluan, maupun kehilangan. Pada anak berusia 7-8 tahun anak mulai mengerti bagaimana perasaan oranglain yang berada disekitarnya. Pada anak berusia 9-10 tahun, pada usia ini anak sudah mulai memahami apa yang membuat dirinya emosi lalu anak mulai mencari cara untuk menahan emosinya. Pada anak berusia 11-12 tahun pada usia tersebut anak mulai memahami bahwa kaidah atau norma yang berlaku dapat berubah sesuai dengan kondisi dari timbulnya perilaku tersebut.

Adapun bentuk komunikasi yang terjadi dalam perkembangan anak ini menjadi salah satu faktor dari emosi. Dengan adanya emosi ini akan menjadikan sang anak memiliki kepribadian dan orientasi anak dengan lingkungan sosialnya.

Ekspresi Emosi

Adanya rasa gelisah, cemas, marah, merasa bersalah dan juga pilu, memiliki rasa ingin tahu, kasih dan sayang merupakan contoh emosi yang biasa terjadi pada anak.

1. Adanya rasa gelisah atau takut

Rasa takut atau gelisah ini sangat berhubungan dengan merupakan bentuk dari pertahanan diri ketika mengetahui adanya ancaman. Ketika anak mempunyai ingatan yang buruk tentang suatu kejadian maka anak akan otomatis merasa gelisah atau takut. Adapun ekspresi emosi yang akan ditunjukkan anak ketika mengalami gelisah atau takut ini diantaranya adalah adanya sikap gelagapan, lari, menjauhi hal yang membuatnya gelisah atau takut, memalingkan wajah, dan menangis.

2. Adanya rasa malu

Rasa ini timbul ketika anak bertemu seseorang yang tidak ia tahu atau ketika anak bertemu dengan seseorang yang tidak sering ia jumpai ini merupakan salah satu bentuk sikap penarikan diri yang dilakukan oleh anak.

3. Adanya rasa kaku atau canggung

Ketika anak memiliki rasa takut yang timbul tetapi bukan karena adanya suatu objek ataupun suatu keadaan yang membuatnya tidak nyaman melainkan rasa ini timbul akibat dari adanya rasa takut anak kepada seseorang sehingga ini yang menjadi penyebab dari munculnya rasa canggung atau kaku ini.

4. Adanya rasa risau

Rasa ini merupakan suatu khayalan tentang ketakutan yang biasanya timbul tanpa adanya sebab. Rasa ketakutan ini juga merupakan pemikiran yang dihasilkan oleh diri sendiri tanpa adanya dorongan dari lingkungan sekitarnya. Rasa ini juga muncul karena anak mengandaikan suatu peristiwa yang berbahaya.

5. Adanya rasa cemas

Adanya rasa cemas ini dikenali dengan adanya rasa khawatir, ketidaksenangan terhadap sesuatu, dan munculnya rasa yang tidak baik yang tidak bisa dihindari.

6. Adanya rasa marah

Biasanya rasa ini terjadi atau timbul ketika keinginan sang anak tidak terpenuhi. Sehingga ekspresi yang akan ditunjukkan pada anak yang sedang marah ini diantaranya adalah menangis, memukul, memarahi, melempar barang.

7. Adanya rasa cemburu

Rasa ini timbul ketika anak menyadari bahwa adanya seseorang yang menjadi saingannya. Biasanya rasa ini terjadi ketika anak tengah merasa bahwa kasih sayang yang diberikan orang tua kepadanya menjadi berkurang akibat adanya adik. Sehingga ekspresi yang diberikan sang anak ketika merasa cemburu adalah melukai seseorang atau hal yang membuatnya cemburu.

8. Adanya rasa sedih

Rasa ini terjadi ketika sang anak merasa kehilangan sesuatu yang sangat berarti bagi dirinya sendiri. Adapun ekspresi yang di munculkan anak saat merasa sedih ini adalah dengan menangis, sakit hati, kecewa.

9. Adanya rasa senang

Rasa ini timbul atau terjadi ketika sesuatu yang diinginkan, diharapkan sang anak terkabulkan sehingga anak akan menunjukkan perasaan yang senang. Adapun ekspresi yang ditunjukkan sang anak ketika sedang merasa senang adalah dengan tersenyum, tertawa, dan riang gembira.

Adanya Faktor Yang Berdampak Pada Perkembangan Emosi Anak

Adapun faktor-faktor yang menjadi pengaruh atau dampak bagi perkembangan emosi pada anak diantaranya adalah pada faktor yang pertama ketika sang anak merasa bahwa ia dirinya ini memiliki suatu kekurangan yang akan menyebabkan sang anak menjadi rendah diri. Sehingga ketika sang anak merasa memiliki kekurangan yang dimiliki ini akan

sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosialnya. Karena, ini akan mengakibatkan anak menjadi menutup dirinya sendiri dengan lingkungan sekitar.

Adapun faktor yang kedua adalah adanya pengalaman belajar berupa, pengalaman belajar untuk mengikuti seseorang, namun anak akan cenderung merasa terpujau atau kagum dan mengikuti orang yang ia suka saja ataupun orang yang memiliki ikatan emosional yang sama dengannya. Selanjutnya adapun pengalaman belajar anak dalam pengondisian terhadap sesuatu. Lalu ada pengalaman belajar anak dengan cara mengarahkan dan memantau, pada pengalaman belajar ini anak anak diajarkan untuk mengontrol emosinya.

Selanjutnya ada faktor ketiga adapun pada faktor ketiga ini anak-anak mulai di hadapkan dengan adanya konflik-konflik yang terjadi pada lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah. Anak-anak pun akan mengalami beberapa fase yang akan membawanya melewati konflik yang terjadi sehingga anak dapat berhasil melewatinya. Namun, ketika sang anak tidak bisa melewati konflik yang terjadi pada fase perkembangannya maka sang anak akan tidak berhasil dalam melewati konflik yang ada. Adapun bentuk emosi anak yang sudah memasuki usia aktif sekolah ini berupa emosi yang melibatkan fisik.

Faktor yang ada pada lingkungan keluarga ini menjadi faktor terakhir ada perkembangan emosi anak. Ini karena faktor keluarga ini mempunyai pengaruh yang dapat memengaruhi pada perkembangan emosi sang anak. Adapun beberapa faktor yang dapat menjadi pengaruh terhadap perkembangan emosi, yaitu faktor yang terjadi pada lingkungan keluarga seperti misalnya bagaimana pola asuh orangtua kepada sang anak ini juga akan mempengaruhi perkembangan emosi anak. Lalu ada juga adanya perilaku, dan juga peran yang telah diberikan orang tua dimana peran ini telah disesuaikan dengan tempat maupun runtutannya pada lingkungan keluarga ini.

Penggunaan Gadget

Seperti yang kita ketahui bahwa semakin lama semakin meningkat pula teknologi yang ada di dunia ini. Adapun gadget yang menjadi salah satu teknologi yang sudah lazim digunakan. Menurut pendapat Effendi, 2013 (dalam Hasanah, 2017) istilah gadget ini berasal dari bahasa Inggris yang memiliki macam-macam fungsinya tersendiri yang sangat berguna bagi manusia. Yang termasuk kedalam gadget ini diantaranya adalah *smartphone*, laptop, kamera dan lain-lain. Banyak warga negara kita yang belum mengetahui bahwa negara kita negara kelima sebagai negara yang menggunakan *smartphone* terbanyak. Sedangkan pada tahun 2014 terdapat 14% jumlah pengguna *smartphone* atau sama dengan 47 juta orang yang berperan dalam penggunaan *smartphone* ini.

Dengan adanya fenomena orang-orang sangat berperan aktif dalam menggunakan media gadget ini membuat salah satu asosiasi dokter anak yang terdapat di negara Amerika Serikat dan Kanada menegaskan bahwa perlu adanya tindakan bagi anak-anak yang menggunakan gadgetnya. Misalnya perlunya tindakan bagi anak yang berusia 0-2 tahun untuk tidak diberikan gadget agar terhindar dari terpapar dampak radiasi dari gadget ini. Adapun pada anak yang berusia 3-5 tahun anak harus diberi batasan saat bermain gadget seperti adanya waktu penggunaan gadget pada anak usia ini hanya untuk satu jam saja. Namun, pada kenyataannya pemberian waktu untuk bermain gadget pada usia-usia tersebut bisa sampai 4-5 kali lebih sering dibandingkan jumlah waktu bermain gadget yang sudah diberitahukan.

Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosi Pada Anak

Adapun teori menurut Iswidharmanjaya dan agency (dalam buku yang berjudul *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, 2014), teori yang di ungkapkan oleh Iswidharmanjaya ini berisi tentang dampak negatif yang dapat kita lihat pada anak dalam penggunaan gadget ini dimana pengaruh negatif ini berupa saat anak mulai ketagihan untuk terus menerus bermain gadget bahkan anak mulai berfikir bahwa gadget ini merupakan belahan hidupnya. Sehingga ketika anak sudah menjadi anak yang memiliki ketagihan untuk selalu bermain gadget maka ini akan menyebabkan terganggunya koneksi antara anak dengan orang tuanya, anak dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga, dengan adanya teori yang dikemukakan oleh

Iswidharmanjaya ini maka sudah cukup untuk membuktikan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan emosinya.

Sehingga ketika anak sudah mulai ketagihan dengan gadgetnya dibanding dengan dunia nyatanya maka kita harus mulai memantau dan juga memberikan perhatian yang lebih kepada anak. Adapun menurut pendapat Jovita Maria Ferliana, 2013 (dalam Imron, 2018) ia mengemukakan bahwa orang tua pun memiliki peran untuk mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain gadget. Adapun cara yang dapat dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut,

1. Memilah umur

Ketika anak yang berusia dibawah 6 tahun - 12 tahun dalam pemberian gadget ini harus melibatkan peran orang tua untuk menyeleksi apa saja yang memang baik di perlihatkan kepada anak sebagai contoh misalnya orang tua hanya memberikan gadget sebagai media untuk memberikan edukasi kepada anak dan itu pun sebaiknya hanya untuk memperkenalkan warna, bentuk, maupun suara. Karena khususnya pada anak usia dibawah 6 ini dalam perkembangannya lebih berorientasi pada perkembangan sensor-motoriknya sehingga walaupun gadget ini sebagai sarana orang tua dalam mengedukasi anaknya tetapi pada gadget ini anak tidak akan mendapatkan kemampuan untuk berinteraksi dengan objek yang nyata secara langsung.

2. Menentukan waktu untuk anak bermain gadget

Peran orang tua juga harus bisa bertindak tegas kepada anak apalagi jika berkaitan dengan gadget karena jika orang tua tidak bersikap tegas pada anak, anak akan kecanduan untuk bermain gadget. Orang tua harus bisa memberikan aturan untuk anaknya bermain gadget, misalnya anak diberikan kebebasan untuk bermain gadget ini hanya seminggu dua kali ataupun seminggu sekali jika hari sabtu minggu ataupun ketika hari libur lainnya. Adanya penerapan aturan seperti ini agar anak disiplin dan tidak terus menerus berinteraksi dengan gadget saja. Karena itu, orang tua lebih baik memilih anaknya untuk bermain bersama teman-temannya karena anak memiliki perkembangan emosi dan sosial yang harus di tempuh dengan cara tidak hanya berinteraksi dengan gadget saja tetapi juga berinteraksi dengan lingkungan disekitar.

KESIMPULAN

Walaupun gadget ini dapat mempermudah kita dalam mencari informasi tetapi penggunaan gadget pada anak ini cenderung menjadi dampak negatif. Seperti yang kita lihat bahwa anak sekarang ini menjadi lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan gadget dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Padahal lingkungan sosial ini sangat berpengaruh dalam perkembangan emosi anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget ini memiliki pengaruh terhadap perkembangan emosi, karena pemakaian gadget ini akan menjadikan anak memiliki kecanduan. Semakin anak sering bermain gadget maka akan memberikan pengaruh pula pada anak dalam perkembangan emosi seperti misalnya anak akan lebih sering meluapkan emosinya, timbul rasa egois dan ingin menang sendiri. Sehingga dalam mengurangi pengaruh yang timbul ketika anak bermain gadget ini maka dibutukannya peran orang tua dalam membimbing anak. Orang tua juga perlu menjauhkan anak dari gadget dan permainan online, karena gadget dan permainan online ini akan mendatangkan emosi yang tidak stabil bagi anak.

SARAN

Sehingga karena gadget ini berpengaruh kepada perkembangan pada anak. Maka dalam pemakaian gadget ini perlunya pengawasan dari orang tua. Pemberian gadget kepada anak pun harus dibatasi seperti hanya 2-3 kali selama seminggu atau memberikan aturan yang lainnya kepada anak. Orang tua pun bisa mengajak anaknya untuk berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya ini bertujuan agar anak tidak menjadi ketergantungan dengan gadgetnya dan juga anak akan menjadi lebih mengetahui dan memahami baik tempat maupun orang-orang lingkungan di sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, U. S., & Maemonah, M. (2020). Analisis Tiger Parenting Bagi Perkembangan Emosional Anak. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 21-31.
- Febriati, L. D., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah di TK Yogyakarta. *The Shine Cahaya Dunia Kebinaan*, 5(1).
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Indonesia Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 207-214.
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148-154
- Labudasari, E., & Sriastria, W. (2018). Perkembangan Emosi Pada Anak Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon*. Novisari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Paud Teratai*, 5(3).
- Novitasari, N. (2019). "Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak." *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Eduvation*, 3(2), 167-188.
- Pangestuti, Retno. (2013). *Psikologi Perkembangan Anak Pendekatan Karakteristik Peserta Didik*. Jogjakarta: BASOSBUD.
- Putri, R. Y., & Hazizah, N. (2019). Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini.
- Radliya, N. R., Aprilia, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. 1.1 (2017): 1-2
- Rahmat, P. S. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Sabana, A. A. (2018). Perkembangan Emosional Pada Anak. *Al- Akhbar*, 1(1)
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1).
- Suparji, S., & PD, M. (2009). Psikologi Perkembangan Anak.
- Suwendra, I. Wayan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Nilacakra.
- Syifa, L. Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.