

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK

Luna Aprilia¹, Miya Intan Sundari², Puspita Rahmawati³ Mahilda Dea Komalasari⁴

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3,4}

Email: lunaaprilias106@gmail.com¹, miyaintansundari2006@gmail.com²,

rahmawatipuspita95@gmail.com³, mahildadea@gmail.com⁴

Keywords	Abstrak
<i>Gadgets, Social Development, Emotional Development, Children, Technology.</i>	<p><i>Article discusses the impact of gadget use on children's social and emotional development. This study used both quantitative and qualitative approaches, depending on the aspect to be investigated. The quantitative approach was used to measure the relationship between gadget use and children's social development, while the qualitative approach was used to gain an in-depth understanding of the emotional impact of gadget use. Research shows that excessive or uncontrolled use of gadgets can hinder social development, such as communication skills, empathy and cooperation, due to a lack of interaction with the surrounding environment. Apart from that, excessive use of gadgets can trigger emotional problems, such as anxiety, stress and emotional regulation disorders. On the other hand, using gadgets wisely and purposefully can provide benefits, such as supporting interactive learning, creativity and digital development. This article emphasizes the important role of parents and educators in guiding children to use gadgets, including managing time for using gadgets, monitoring the content they watch, and continuing to encourage children to have healthy social interactions. With proper supervision and guidance in using gadgets, negative impacts can be minimized, and the benefits of gadgets can be optimized to support children's overall development.</i></p>
<i>Gadget, Perkembangan Sosial, Perkembangan Emosional, Anak-Anak, Teknologi.</i>	<p><i>Penggunaan gadget pada anak-anak menjadi semakin umum seiring berkembangnya teknologi elektronik. Artikel ini membahas tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial dan emosional anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, tergantung pada aspek yang ingin diteliti. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai dampak emosional dari penggunaan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan atau tidak terkontrol bisa menghambat perkembangan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, empati, dan kerjasama, karena kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan bisa memicu masalah emosional, seperti kecemasan, stres, dan gangguan regulasi emosi. Di sisi lain, penggunaan gadget secara bijak dan terarah bisa memberikan manfaat, seperti mendukung pembelajaran interaktif, kreativitas, dan perkembangan digital. Artikel ini menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam membimbing anak menggunakan gadget, termasuk mengatur waktu menggunakan gadget, pengawasan terhadap konten yang ditonton, dan tetap mengajak anak</i></p>

berinteraksi sosial yang sehat. Dengan pengawasan dan bimbingan yang tepat dalam menggunakan gadget, dampak negatif dapat diminimalkan, dan manfaat gadget dapat dioptimalkan untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi elektronik yang pesat telah membuat perubahan dalam kehidupan masyarakat, termasuk cara anak-anak tumbuh dan belajar. Gadget, seperti handphone, tablet, laptop, dan komputer sekarang telah jadi bagian yang tidak bisa terpisahkan dari kegiatan kehidupan anak sehari-hari. Banyak anak-anak yang dari berbagai usia semakin sering bergantung dengan gadget, baik untuk hiburan, belajar, atau komunikasi. Meski gadget memiliki banyak manfaat, seperti akses informasi yang luas, penggunaan yang berlebihan bisa menimbulkan dampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak. Terlepas dari keunggulan teknologi, sebuah studi oleh Rahayu et al. (2021) menemukan bahwa tumbuh kembang anak masih berdampak negatif dari penggunaan gadget. Basis pengguna media sosial paling aktif di Asia ditemukan di Indonesia. Menurut Marketer (2016), jumlah masyarakat Indonesia yang menggunakan gadget meningkat awalnya dari 52,2 juta orang di tahun 2015 menjadi 69,4 juta orang pada tahun 2016, lalu 86,6 juta orang pada tahun 2017, dan juga 103 juta orang pada tahun 2018. Persentase anak yang berusia 5 tahun sudah menggunakan media gadget pada tahun 2015 adalah 80%.

Menurut Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) 2018 tentang perkembangan anak, saat ini perkembangan pada sosial-emosional anak di Indonesia naik menjadi 69,9%, tetapi masih kurang dari 91,2% di Vietnam, 82,1% di Kazakhstan, dan 79,4% di Thailand (Yuni Sulistiawati, Supratman, & Nugroho, 2019). Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial rendah mereka jarang sekali diberikan perhatian khusus dari guru, hal ini bisa diakibatkan oleh beberapa faktor misalnya seperti kekurangannya pelatihan guru dalam mengidentifikasi dan menangani anak-anak dengan masalah ini, atau keterbatasan sumber daya yang tersedia di sekolah. Perkembangan bicara dan bahasa anak dapat terhambat oleh gadget. Hal ini terjadi dikarenakan akibat dari anak-anak yang waktunya hanya dihabiskan di depan layar elektronik daripada terlibat dengan orang-orang yang dapat membantu atau mendukung mereka untuk belajar bahasa dan berbicara. Akibatnya dari hal tersebut, anak-anak menjadi jarang dan kurang terlibat dengan interaksi orang lain, sehingga menurunkan kemampuan

berbicara dan bahasa mereka. Kedua, perkembangan karakter anak mungkin menderita karena penggunaan teknologi yang berlebihan.

Menurut Rahayu et al. (2021), menggunakan perangkat dengan konten berbahaya dapat berdampak negatif pada bagaimana anak mengembangkan karakternya. Misalnya, ada sejumlah video di platform YouTube yang dapat mengajarkan anak-anak untuk bertindak dan berbicara kasar terhadap orang dewasa. Terakhir, fungsi korteks prefrontal anak-anak dapat terhambat oleh penggunaan perangkat yang berlebihan. Ketika anak-anak menjadi kecanduan teknologi, otak mereka mungkin melepaskan terlalu banyak dopamin, yang dapat mengganggu kemampuan korteks prefrontal untuk berfungsi. Secara umum, perkembangan sosial anak adalah proses di mana mereka belajar berperilaku dengan cara-cara yang sesuai standar atau hukum yang ada di lingkungan sekitar mereka (Pransiska 2015).

Menurut Laura E. Berk (2007), ketergantungan yang berlebihan, penyesuaian yang berlebihan, partisipasi sosial yang berlebihan, dan pengabaian sosial, dan tidak menyesuaikan diri adalah beberapa risiko sangat umum yang mampu menghalangi upaya anak di usia dini untuk menuju dalam perkembangan sosialnya. Selain itu, emosi juga berdampak signifikan pada bagaimana anak akan mengembangkan penyesuaian diri. Pengabaian Emosional pada anak, lalu Terlalu Banyaknya Kasih Sayang, Penguasaan Emosi yang Kurang Menyenangkan untuk anak, Peningkatan Emosionalitas, Kegagalan Belajar dalam Mengendalikan Emosi, dan bisa juga Kegagalan dalam Belajar Toleransi Emosional adalah beberapa kondisi yang dapat menghambat perkembangan emosional anak dan menghambat kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri. Beberapa bagian-bagian otak dari yang bagian mengatur emosi emosi, pengendalian diri, akuntabilitas, penilaian, lalu juga nilai-nilai moral anak lainnya dapat menderita sebagai akibatnya. Mengingat hal ini, sangat penting untuk memeriksa efek potensial dari penggunaan teknologi pada pertumbuhan sosial dan emosional anak disamping itu langkah-langkah proaktif yang dapat diambil oleh para orang tua dan guru untuk mengurangi efek ini. Tujuan artikel ini adalah untuk mencantumkan banyak kelebihan dan kekurangan penggunaan gadget anak-anak, menawarkan saran untuk penggunaan gadget yang lebih bertanggung jawab, dan mempromosikan perkembangan umum anak-anak.

2. METODE PENELITIAN

Tergantung pada topik yang sedang diselidiki, penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dan kualitatif. Sementara pendekatan kualitatif digunakan untuk

sepenuhnya memahami dampak emosional dari penggunaan gadget, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur bagaimana hubungan di antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan kuisioner untuk mengumpulkan data data dari para orang tua anak dan pendidik tentang penggunaan teknologi pada anak-anak dan keterampilan sosial dan empati mereka.

Hipotesis penelitian kemudian diuji dengan menganalisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Kami juga melakukan wawancara orang tua dan pengamatan partisipatif terhadap perilaku penggunaan perangkat anak-anak untuk mengumpulkan data kuantitatif. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk kita mempelajari lebih lanjut mengenai bagaimana pro dan kontra penggunaan gadget untuk perkembangan sosial anak-anak, konsekuensi emosional dari ketergantungan gadget (seperti kecemasan, depresi, atau perilaku agresif), dan bagaimana mengontrol penggunaan gadget untuk mendorong pertumbuhan sosial dan emosional yang sehat. Untuk menemukan tren dan tema baru, data kualitatif yang dikumpulkan kemudian dikenai analisis tematik. Diharapkan adanya hubungan yang bermakna antara perkembangan sosial dan emosionalnya anak dengan penggunaan gadget dapat ditemukan dengan mengaitkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adanya hasil penelitian yang ada akan menjadi dasar pengembangan kebijakan penggunaan gadget yang lebih baik dalam konteks pendidikan anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Gadget

A. Pengertian Gadget

Di dalam bahasa Inggris, istilah "gadget" menujuk kepada perangkat elektronik kecil yang melayani tujuan tertentu. Menurut Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014), istilah ini biasanya digunakan didalam bahasa Indonesia merujuk kepada alat yang canggih berisikan dengan berbagai macam aplikasi yang dapat menampilkan beragam informasi, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. Jati dan Herawati melanjutkan dengan mengatakan bahwa perangkat berfungsi sebagai sarana komunikasi kontemporer yang memfasilitasi interaksi manusia.

Saat ini, komunikasi berkembang pesat berkat keberadaan gadget. Contoh gadget yang umum digunakan antara lain smartphone seperti Iphone, Android, dan Blackberry, serta notebook. Menurut Ma'aruf dalam Al-Ayoubi (2017), gadget juga

dapat didefinisikan sebagai alat teknologi kecil dengan fungsi khusus yang sering dikaitkan dengan inovasi baru. Gadget tidak hanya dapat berfungsi sebagai alat untuk ber komunikasi saja, namun akan tetapi juga bisa sebagai sarana untuk seseorang mengakses informasi hiburan, menjadikannya bagian penting dari kehidupan sehari-hari.

B. Penggunaan Gadget

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, terutama dengan hadirnya gadget, sangat membantu untuk mempermudah manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Namun, penggunaan gadget juga memiliki sisi positif dan negatif bagi penggunanya. Gadget juga dapat memberikan manfaat bagi penggunanya, tetapi juga dapat menimbulkan dampak buruk jika di gunakan secara tidak bijak.

Manfaat pemakaian gadget kedalam kehidupan sehari hari :

1) Komunikasi

Adanya gadget ini sebagai hasil dari perkembangan teknologi informasi dan juga komunikasi yang semakin canggih dalam berbagai fitur di dan fungsinya untuk melayani manusia dalam mencari berbagai macam informasi dan memudahkan untuk berkomunikasi jarak jauh antara seseorang. Perkembangan ini terlihat pada berbagai aplikasi aplikasi yang tersedia di gadget, seperti Whatsapp, Instagram maupun platform media sosial lainnya. Dengan kemajuan komunikasi yang ditawarkan oleh gadget, Pengguna dapat melakukan panggilan video langsung dengan individu yang jauh selain mengirim panggilan suara, pesan, dan gambar. Komunikasi di era digital ini ditingkatkan dengan fitur video call, yang memungkinkan interaksi tatap muka meskipun jarak fisik.

2) Mencari sumber belajar

Kemajuan teknologi pada gadget tidak hanya mempermudah komunikasi, tetapi juga memudahkan manusia dalam mencari informasi berkat fitur internet yang ada di dalamnya. semua orang, terutama siswa, merasakan manfaat ini karena gadget dapat di gunakan untuk mencari sumber belajar yang mendukung proses pendidikan.

3) Hiburan

Gadget dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat di manfaatkan oleh manusia sebagai sarana untuk menyegarkan pikiran dan menghilangkan kebosanan saat merasa lelah dengan tugas maupun pekerjaan. fitur multimedia yang terdapat pada gadget berfungsi sebagai hiburan, memungkinkan pengguna untuk melihat video atau

mendengarkan musik. Selain itu, banyak aplikasi yang tersedia untuk diunduh gratis, termasuk game seperti Freefire dan Mobile Legends dan platform video seperti YouTube, Metube, dan Video. Selain itu, pengguna dapat menggunakan aplikasi media sosial seperti Whatsaaap, facebook, instagram dan twitter untuk bertemu orang baru atau berteman. Akibatnya, pengguna gadget bebas menginstal dan memanfaatkan sejumlah aplikasi offline dan online yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pengembangan Sosial Siswa SD

Pencapaian kematangan hubungan sosial sebagai proses pembelajaran untuk beradaptasi dengan norma, moral, dan tradisi serta berintegrasi ke dalam kelompok kohesif yang berkolaborasi dan berkomunikasi adalah apa yang didefinisikan Farida Mayar (2013:460) sebagai perkembangan sosial. Umi Latifa membuat klaim ini (2017:194). "Tergantung pada variabel yang memengaruhi perkembangan seseorang, sifat-sifat mereka dapat berubah.

Sejak awal, lingkungan keluarga memiliki dampak besar pada bagaimana anak-anak berperilaku dalam situasi sosial. Dampaknya akhirnya menyebar ke masyarakat dan lingkungan sekolah. Perkembangan sosial anak-anak sangat dipengaruhi oleh cara orang tua mereka memperlakukan dan membimbing mereka dalam banyak aspek kehidupan sosial, termasuk norma sosial. Anak-anak dapat memperoleh manfaat dari bimbingan ini dengan mempelajari bagaimana berperilaku dalam situasi sosial dan menerapkan standar ini dalam kehidupan sehari-hari mereka. "Penggunaan internet di kalangan anak semakin memprihatinkan dan tentunya berdampak negatif pada pertumbuhan mereka," menurut Yusmi Warisyah (2018:131). Dia berpendapat bahwa anak-anak lebih cenderung memahami teknologi lebih cepat dan sering terjerat oleh fitur-fitur canggih dari perangkat yang mereka gunakan.

Anak-anak yang sering menggunakan teknologi secara berlebihan dapat menderita efek yang tidak baik bagi mereka. Terutama ketika mereka terganggu oleh orang-orang, termasuk orang tua, yang mencoba untuk terlibat dengan mereka secara fisik saat mereka bermain game, anak-anak yang menghabiskan banyak waktu pada teknologi memiliki kecenderungan untuk menjadi lebih emosional dan bahkan mungkin menunjukkan sikap memberontak. Selain itu, anak-anak menjadi terlalu malas untuk menyelesaikan tugas sehari-hari seperti belajar, dan mereka bahkan mungkin menjadi sangat bergantung pada makanan dan membutuhkan makan.

Sekolah dasar adalah waktu yang penting untuk perkembangan anak-anak saat mereka bersiap untuk masa depan. "Anak atau siswa adalah individu yang perlu tumbuh dan berkembang menuju kedewasaannya," menurut (Admin Ridwan 2017:2). Dia menggarisbawahi bahwa siswa akan mengalami proses belajar seiring bertambahnya usia yang mengubah mereka dari orang-orang yang tidak mereka kenal sebelumnya.

Dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak diusia Sekolah Dasar

Munculnya perangkat yang semakin kompleks merupakan salah satu indikator laju kemajuan teknologi yang pesat. Laptop, Notebook, Smartphone, Tablet, dan banyak perangkat lainnya adalah contoh perangkat yang paling banyak digunakan. Meskipun mereka bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya, banyak anak pada usia ini sering bermain gadget karena mereka menganggapnya menarik, terutama ketika dipasangkan dengan aplikasi game online. Pada awalnya, gadget gadget ini sangatlah membantu manusia dalam menjalani kehidupan atau kegiatan sehari-hari, di dapat memudahkan komunikasi jarak jauh, baik dalam konteks pekerjaan maupun pendidikan. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan gadget juga memiliki dampak positif dan negatif.

DAMPAK NEGATIF

- 1) Kesehatan Fisik: Menghabiskan terlalu banyaknya waktu di depan layar dagdet dapat menyebabkan beberapa masalah kesehatan fisik seperti gangguan tidur yang disebabkan oleh paparan cahaya biru, obesitas karena tidak aktif, dan gangguan penglihatan akibat penggunaan perangkat yang lama.
- 2) Gangguan tidur: Anak-anak mungkin mengalami dapat kesulitan tidur atau memiliki kualitas tidur yang buruk akibat paparan dari cahaya biru layar perangkat, yang bisa mengganggu proses produksi melatonin, hormon yang mengontrol tidur.
- 3) Terganggunya Perkembangan Sosial dan Emosional: Anak-anak yang menggunakan teknologi secara berlebihan mungkin menjadi lebih individualistik, berjuang dalam situasi sosial, dan merasa lebih sulit untuk terlibat dengan teman dan keluarga. Perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka mungkin dipengaruhi oleh hal ini.

- 4) Daya Ingat dan Konsentrasi: Kecanduan gadget dapat menurunkan daya ingat dan kemampuan konsentrasi anak, membuat mereka lebih sulit untuk fokus pada tugas-tugas di dunia nyata
- 5) Perilaku Negatif: Konten yang tidak sesuai usia di gadget dapat mempengaruhi perilaku anak, seperti berkata kasar atau bersikap kurang sopan terhadap orang dewasa.

DAMPAK POSITIF

- 1) Kemudahan Komunikasi: Gadget mempermudah anak untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka, bahkan dari jarak jauh. Dengan adanya aplikasi seperti WhatsApp dan video call, interaksi menjadi lebih praktis dan langsung.
- 2) Akses Informasi yang Cepat: Anak-anak dapat dengan mudah mencari informasi melalui internet, yang mendukung proses belajar mereka. Ini memungkinkan mereka untuk mengakses berbagai sumber pengetahuan kapan saja dan di mana saja.
- 3) Peningkatan Keterampilan Sosial: Dengan menggunakan media sosial, anak-anak dapat memperluas jaringan pertemanan dan belajar berinteraksi dengan orang lain, yang penting untuk perkembangan keterampilan sosial mereka.
- 4) Pembelajaran Interaktif: Gadget memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Anak-anak dapat mengikuti kursus online, menonton video edukatif di YouTube, atau menggunakan aplikasi pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi menyenangkan.
- 5) Pengembangan Kreativitas: Gadget dapat merangsang kreativitas anak melalui berbagai aplikasi yang tersedia, seperti alat desain grafis, musik, dan permainan edukatif yang menantang imajinasi mereka

Pada awalnya, orang tua menanggapi kebutuhan anak-anak mereka, terutama selama pandemi COVID-19 dengan menyediakan gadget kepada mereka. Selama pandemi, banyak anak membutuhkan gadget untuk meningkatkan pendidikan online mereka. Sebuah studi tahun 2016 oleh Novitasari menemukan bahwa anak-anak lebih suka atau lebih sering bermain dengan elektronik dibandingkan dengan bermain bersama teman-teman mereka di luar. Ini karena, berbeda dengan permainan tradisional yang dimainkan di lingkungan mereka, aplikasi game di perangkat mereka lebih menarik untuk anak-anak. Ketergantungan mereka terhadap gadget seringkali dikarenakan oleh berapa lamanya waktu penggunaan gadget. Beberapa faktor pemicu

yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini adalah gaya pengasuhan yang sering diterapkan oleh para orang tua kepada anak, pengaruh teman, atau pembelajaran jarak jauh. Gaya pengasuhan yang dilakukan oleh orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola penggunaan gadget anak. Jika penggunaan gadget dalam waktu yang sangat lama lalu dilakukan setiap hari oleh anak-anak akan menjadi antisosial. Pada masa anak usia dini orang tua perlu memperhatikan perkembangan sosial mereka. Namun, riset menunjukkan adanya upaya untuk membatasi penggunaan gadget dan pengawasan untuk mencegah dampak negatif tadi.

Menurut Maulidia dalam Afdalia (2023) tanda-tanda anak kecanduan gadget :

- 1) Kehilangan rasa untuk beraktivitas.
- 2) Membicarakan mengenai topik teknologi terus berulang ulang.
- 3) Saat diperintah atau pertolongan akan membantah jika hal tersebut menghalangi dirinya menggunakan gadget.
- 4) Mudah tersingggung dan mengakibatkan mood berubah ubah.
- 5) Egois, kesulitan membagi waktu antara gadget dan untuk orang lain
- 6) akan melakukan apa pun untuk memungkinkan anak-anak terus menggunakan elektronik bahkan jika itu mengganggu jadwal tidur mereka.

4) KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis mengenai Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial dan emosional anak, maka dapat disimpulkan bahwa. Adanya teknologi yang terus berkembang di saat ini dan seiring berjalannya waktu berkembang semakin pesat, salah satunya yaitu adanya gadget yang semakin canggih ada berbagai macam merek dan tipe yang tersebar saat ini. Gadget sangat bermanfaat untuk manusia gadget dapat memudahkan pekerjaan sehari-hari dari pekerjaan maupun sekolah. Namun anak-anak seharusnya belum diberikan gadget, anak-anak hanya boleh diberikan gadget atas pengawasan orang tua atau kontrol orang tua.

Karena jika penggunaan gadget yang sangat berlebihan oleh anak dapat mempengaruhi bagaimana perkembangan sosial dan emosional anak terdapat efek yang menguntungkan maupun tidak menguntungkan. Penggunaan gadget anak-anak memiliki efek sebagai berikut. Efek buruk dari penggunaan gadget anak-anak antara lain terganggunya kesehatan fisik mereka, pola tidur yang tidak teratur, perilaku antisosial, kehilangan ingatan, dan perubahan perilaku karena konten yang mereka

paparkan. Meskipun ada banyak manfaat menggunakan gadget, mereka juga membantu orang berkomunikasi lebih mudah, membuat informasi lebih mudah ditemukan, meningkatkan keterampilan sosial anak-anak, membuat belajar menjadi menyenangkan, dan mendorong kreativitas pada anak-anak melalui berbagai aplikasi.

Adapun beberapa faktor-faktor yang dapat mendorong hal tersebut terjadi seperti bagaimana pola asuh orang tua, pengaruh teman atau interaksi sosial. Adapun tanda-tanda anak sudah mulai kecanduan gadget diantaranya yaitu anak menjadi malas beraktivitas dan juga mudah tersinggung. Maka dari hal itu peranan orang tua sangatlah di perlukan dalam pengawasan penggunaan gadget kepada anak.

Dari penelitian tersebut adapun beberapa saran untuk orang tua untuk membatasi bagaimana penggunaan gadget pada anak yaitu:

- A. Orang tua dapat membatasi waktu yang dihabiskan oleh anak-anak dalam bermain dengan gadget, dan memberi banyak waktu untuk belajar, dan bermain bersama temannya di luar.
- B. Pentingnya mencapai keseimbangan antara gaya pengasuhan otoriter, demokratis, dan permisif dikenal sebagai pengasuhan yang seimbang. Pengasuhan yang demokratis dapat membantu anak-anak dalam memahami batas-batas penggunaan gadget.
- C. Anak-anak didorong untuk bersosialisasi oleh orang tuanya dengan mendorong kegiatan kelompok dan mengalokasikan waktu bermain di luar ruangan.
- D. Perlunya pengawasan orang tua, penggunaan gadget perlu diawasi orang tua mengawasi konten apa saja yang diakses mereka.
- E. Memberitahu mengenai gadget dalam konteks positif hal tersebut dapat membantu mereka memahami gadget dan batasan penggunaan gadget.
- F. Mendorong anak untuk beraktivitas diluar ruangan misalnya bermain mainan tradisional atau mendukung hobi anak hal tersebut dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget.
- G. Orang tua perlu membagi waktunya bermain dengan anak, selain itu juga orang tua juga diperlukan dapat menjadi teladan atau contoh untuk anak didalam hal-hal penggunaan gadget, orang tua menunjukkan bagaimana menggunakan gadget dengan produktif dan seimbang.

5) DAFTAR PUSTAKA

Jati dan Herawati.2014.Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget.<http://ejournal.uajy.ac.id/5741/>. Diakses 14 Mei 2018

Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, 1-6

Al-Ayoubi, M Hafiz. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Mayar, Farida. (2013). PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI SEBAGAI BIBIT UNTUK MASA DEPAN BANGSA. AL Ta'lim Journal 20 (3), 459-464

Latifa, Umi (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar:Masalah dan Perkembangannya. Academica: Journal Of Mutlidisciplinary Studies I (2), 185-196

Warisyah, Yusmi. (2015). PENTINGNYA "PENDAMPINGAN DIALOGIS" ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. Seminar Nasional Pendidikan, 130-138.

Ridwan, Admin. (2017). PERAN GURU AGAMA DALAM BIMBINGAN KONSELING SISWA SEKOLAH DASAR. Risâlah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam 4 (1), 1-13.

Komalasari, M. D., Widyaningsih, N., Kassymova, G. K., Yuqi, F., Mustafa, L. M., & Bamiro, N. B. (2023). Exploring the potential of integrating local wisdom into the development of pocket book Learning media: A systematic literature review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(10), 130-151.

Marketer. (2016). 2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones) by 2016.dari https://www.emarketer.com/Article/2_BillionConsumers-Worldwide-Smartphones-by-2016/1011694.

Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1-9.

Aurelia, G. M., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Dampak Keterampilan Sosial Emosional Rendah terhadap Komunikasi Anak Usia 5 Tahun: Studi Kasus. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 546-557.

- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Mahendra, J. P. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 1-6.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Maulida, H. O. (2013). *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Al-Irsyad Al-Nafs: Jurnal Bimbingan dan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87-96.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Syifa, L., Setianingsih, ES, & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Pransiska, Toni. 2015. Kado Istimewa Untuk Anakku, Solusi Dan Tips Praktis Membentengi Anak Dari Sang Predator. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Berk, Laura E. 2007. Development Through the Lifespan. America: Pearson Education.
- Yuni Sulistiawati, Supratman, V. A., & Nugroho, T. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness and Healthy Magazine*, 2(February), 187–192. Retrieved from <https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/v1i218wh>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi* . Jilid 8, (2). <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>.
- Rahayu, NS, Elan, Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia* , Vol.5 No.2.