



Gadget dan Anak Sekolah Dasar

Saudur Yusmi Silalahi

Program Studi Teknologi Pendidikan Program Magister,
Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Corresponding Author: saudursilalahi@gmail.com

ABSTRAK	
ARTICLE INFO <i>Article history:</i> Received 06 Januari 2022 Revised 06 Januari 2022 Accepted 06 Januari 2022	Karya ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dunia teknologi khususnya gadget dan pengaruhnya terhadap Anak Sekolah Dasar yang menjadi salah satu penikmat smartphone saat ini. Selain itu, karya ilmiah ini juga bertujuan untuk mengetahui solusi kecanduan gadget pada anak. Penggunaan gadget dapat meningkatkan kreativitas anak jika digunakan dengan tepat. Perkembangan sosial anak bisa saja terganggu bahkan berpengaruh buruk terhadap psikomotorik anak jika penggunaan gadget diberikan secara berlebihan kepada anak. Mengingat lebih besarnya dampak buruk penggunaan gadget terhadap Anak Sekolah Dasar, maka dirasa pentinglah untuk mencari solusi bagaimana agar anak tidak kecanduan terhadap gadget. Salah satu solusinya adalah lebih sering mengajak anak berinteraksi di luar rumah, seperti bermain di luar atau bermain dengan teman-teman seumuran. Selain itu, menyediakan mainan edukatif kepada anak juga dapat mengurangi kecanduan terhadap gadget tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur yaitu dengan melakukan pencarian terhadap berbagai sumber tertulis, baik berupa buku, arsip, majalah, artikel dan jurnal serta dokumen-dokumen yang relevan dengan permasalahan yang dikaji.
DOI 10.34007/ppd.v1i1.219 E-ISSN ISBN	
Kata Kunci	<i>Gadget; Anak Sekolah Dasar</i>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kantong ekonomi penggunanya.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Bantuan teknologi

seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget dan salah satunya adalah dalam kemampuan interaksi sosial.

Anak Sekolah Dasar adalah sosok individu sebagai makhluk sosialkultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu (Suharyanto, 2015). Anak Sekolah Dasar adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan fisikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. (Fadilah, 2020; Abduloh, et al., 2020). Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang pesat. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh Teknologi yang sangat populer adalah gadget. Setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti Televisi, Telepon Genggam, Laptop, Komputer Table, Smartphone, dll. Gadget ini dapat ditemui dimana pun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini jadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk Elektronik dan Gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka.

Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari Anak Sekolah Dasar sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh gadget dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan gadget menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa

khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan gadget dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain.

Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa Anak Sekolah Dasar sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget

dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunanya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat,praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmupengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

Pada dasarnya, gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell (West dan Turner, 2007) adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, gadget jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia dalam berinteraksi social (Kurniawan et al., 2021; Sirait, 2020; Mariyah et al., 2021).

ANAK SEKOLAH DASAR

Anak Sekolah Dasar merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut golden age. Anak Sekolah Dasar sedang dalam perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak Sekolah Dasar belajar dengan caranya sendiri. Menurut sujiono (2007:4) "Anak Sekolah Dasar adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupannya selanjutnya".

Pada masa ini anak memerlukan rangsangan stimulus guna mengembangkan segala aspek yang berkaitan dengan perkembangannya. Rangsangan stimulus bisa diperoleh dari orang tua, guru maupun dari masyarakat sekitar anak (Suharyanto et al., 2017; Suharyanto, 2015). Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat dianalisis bahwa Anak Sekolah Dasar adalah sosok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan yang pesat dan fundamental.

Anak Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah, dkk karakteristik Anak Sekolah Dasar antara lain:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak Sekolah Dasar sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Pada usia 3-4 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Anak juga mulai gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.

- b. Merupakan pribadi yang unik.

Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia dini, setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetik dan juga lingkungan. Untuk itu pendidik perlu menerapkan pendekatan individual dalam menangani Anak Sekolah Dasar.

- c. Suka berfantasi dan berimajinasi.

Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan obyek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Anak Sekolah Dasar sangat

suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Bahkan terkadang mereka dapat menciptakan adanya teman imajiner. Teman imajiner itu bisa berupa orang, benda, atau pun hewan.

d. Masa paling potensial untuk belajar.

Masa itu sering juga disebut sebagai “golden age” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja. Tetapi mengisinya dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

e. Menunjukkan sikap egosentris.

Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.

f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Anak Sekolah Dasar memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya. Sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya memperhatikan hal ini.

g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Anak Sekolah Dasar mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mau menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya. Ia mulai belajar bagaimana caranya agar ia bisa diterima lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini anak mulai belajar untuk berperilaku sesuai tuntutan dari lingkungan sosialnya karena ia mulai merasa membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah studi literatur yaitu dengan melakukan pencarian terhadap berbagai sumber tertulis, baik berupa buku, arsip, majalah, artikel dan jurnal serta dokumen-dokumen yang relevan dengan permasalahan yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar

Gadget tidak hanya memberikan dampak negatif pada tumbuh kembang anak, akan tetapi gadget juga dapat memberikan dampak positif bagi anak jika penggunaan gadget tersebut mendapat pendampingan dari orang tua. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri (Suharyanto et al., 2019; Suharyanto et al., 2021)

Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget. Karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Beberapa dampak negatif dari gadget terhadap perkembangan anak adalah:
Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata.

Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak

merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

Terganggunya Fungsi PFC. Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, Tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

Introvert. Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.

Bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan gadget yang tergolong gelombang RF. Bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF. Penelitian lain menunjukkan radiasi nonionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu 'bersentuhan' dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadget memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25%

anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan tertinggi pada anak usia 5 tahun yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah 'akrab' dengan gadget di usia kurang dari 16 tahun.

Selain dampak negatif, dampak positif juga terdapat pada penggunaan gadget, antara lain:

Mempermudah komunikasi. Dalam hal ini Gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget kita.

Menambah pengetahuan. Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita. Contoh aplikasi: Detik, Kompas.com, dll

Menambah Teman. Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget yang kita miliki.

Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

Solusi Kecanduan Gadget pada Anak Sekolah Dasar

Orang tua memiliki peran penting dalam mengendalikan kecanduan anak terhadap gadget. Hal utama yang harus dilakukan orang tua adalah jangan pernah mengenalkan gadget kepada anak dengan cara tidak menggunakan gadget di depan anak. Ketika hal tersebut telah dilakukan namun pengaruh dari luar tetap ada, maka berikutnya yang harus dilakukan orangtua adalah mendampingi anak ketika bermain gadget. Membrosamai anak dalam menggunakan gadget paling tidak dapat meminimalisir pengaruh negatif yang ada pada gadget terhadap anak.

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menghilangkan kecanduan gadget pada anak antara lain:

Memberikan batasan waktu bermain gadget pada anak. Cara ini bisa mengurangi kecanduan gadget pada anak. Akan tetapi cara ini bukan lah cara yang

mudah bagi orangtua. Antara orangtua dan anak harus memiliki komunikasi yang baik dan ketegasan kepada anak. Hal ini dikarenakan orang tua harus mengurangi kebiasaan anak yang sering bermain gadget.

Memberikan mainan edukatif pada anak. Selain mengurangi durasi bermain gadget, memberikan permainan yang edukatif bagi anak tidak hanya dapat mengurangi, akan tetapi dapat menghilangkan kecanduan anak terhadap gadget. Hal ini dikarenakan anak akan sibuk untuk bermain dengan permainan yang edukatif yang tentunya permainan tersebut menarik perhatian anak.

Mengajak anak bermain bersama. Cara ini lah yang sering kali terabaikan oleh orang tua. Orang tua sering kali memberikan gadget sebagai teman bermain anak sehingga para orang tua merasa nyaman dan aman dari gangguan anak. Usia anak yang masih belia sebenarnya harus mendapatkan pendampingan dari orang tua ketika bermain. Maka, ketika orang tua mengajak anak bermain bersama baik di dalam maupun di luar rumah dapat menjadikan anak lupa terhadap mainan gadget yang ia miliki.

Mencari permainan yang sama seperti gadget namun tidak memiliki pengaruh negatif terhadap perkembangan otak anak. Beberapa anak mungkin akan sangat susah ketika diajak untuk meninggalkan gadget. Ketika semua hal telah dilakukan, namun anak masih saja kecanduan terhadap gadget, maka solusi berikutnya adalah memberikan anak mainan yang serupa dengan gadget yang memiliki fitur-fitur yang sama dengan gadget tetapi tidak memiliki radiasi yang dapat merusak perkembangan otak anak. Permainan yang dapat mengasah otak anak tanpa takut berdampak negatif terhadap anak. Semua cara ini tentunya harus mendapat pendampingan dari orang tua.

SIMPULAN

Dari pemaparan di atas, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah: Gadget tidak hanya memberikan dampak negatif kepada anak, akan tetapi juga memberikan dampak positif. Hal itu tergantung kepada kita sebagai orang tua bagaimana cara mengenalkan gadget yang baik kepada anak. Agar anak terhindar dari kecanduan gadget maka peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak ketika

menggunakan gadget. Anak akan dapat meninggalkan kebiasaan bermain gadget jika orang tua ikut aktif kebersamaan anak di setiap kegiatan anak, baik itu bermain ataupun belajar. Selain itu, memberikan mainan alternatif sebagai pengganti gadget akan mengalihkan perhatian anak dari gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, O. A., Juhadi, A. S., Mohammad Syaifuddin, B. E., Wahid Wachyu Adi Winarto, N. A., Muftadi, W., Hendri Hermawan Adinugraha, A. P., ... & Muhammad Masruri, N. A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951-6973.
- Aisyah, S, dkk. (2010). Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Castelluccio, M. (2007). Gadget An- Essay. <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets-an+essay.-a0170115914> diakses pada 9 April 2019
- Fadilah, R., Parinduri, S.A., Syaumi, K.U., Suharyanto, A. (2020). Islamic Guidance and Counseling to Overcome The Study Difficulty of Junior High School Students in SMP IT Nurul Azizi Medan (Case Study of Students Experiencing Anxiety). *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*.
- Hastuti. (2012). Psikolog Perkembangan Anak. Yogyakarta: Tugu Publisher
- Jonathan, dkk. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya
- Kurniawan, M., Arif, E., & Asmawi, A. (2021). Hubungan antara Konsep Diri, Kepercayaan Diri dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal dalam Proses Pembelajaran pada Mahasiswa. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 485-493. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.683>
- Mariyah, Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959-967. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Novitasari, W. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS.
- Sirait, F.T., (2020). Manusia dan Teknologi: Perilaku Interaksi Interpersonal Sebelum dan Sesudah Media Digital. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(2), 524-532. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i2.366>
- Suharyanto, A. (2015). Pendidikan dan Proses Pembudayaan dalam Keluarga, JUPIIS: *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7 (2) (2015): 162-165.
- Suharyanto, A. (2015). Pendidikan dan Proses Pembudayaan dalam Keluarga, JUPIIS: *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7 (2) (2015): 162-165.
- Suharyanto, A. Devi A.S., Juanda, Supriadi P.P., Syafriyeni T., Toho C.M.S., (2017), Persepsi Masyarakat Nelayan mengenai Pendidikan di Desa Paluh Kurau, Hamparan Perak, Deli serdang, , *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 3 (1): 11-18

- Suharyanto, A., Fernanda, F., Jamaludin, J., Hodriani, H., Wiflihani, W., Muhajir, A., & Lubis, Y.A., (2021), School Readiness in the New Normal Era of Online Teaching and Learning at Junior High School, Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management Sao Paulo, Brazil, April 5 - 8, 2021.
- Suharyanto, A., Nazarudin, Nguyen, P.T., Abrar, A.I.P., Rusli, R. (2019). Preparation the Road Student Future Learning Process Takes in *Vocational Education*. Opcion
- Sujiono, Y.N., (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Sekolah Dasar. Jakarta: PT. Indeks.
- Syah, M. (2003). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003
- West, R dan Turner, L. (2007). Introduction Communication Theory. Analysis and Application. New York: McGraw Hill.