



Dampak Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak

Febrian Arifin

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

*Corresponding Author: febrian_arifin@yahoo.co.id

ABSTRAK	
ARTICLE INFO <i>Article history:</i> Received 12 Desember 2021 Revised 06 Januari 2022 Accepted 06 Januari 2022 DOI 10.34007/ppd.v1i1.218 E-ISSN ISBN	Anak-anak pada abad 21 ini berorientasi pada teknologi. Pertumbuhan perkembangan pembelajaran anak terkait erat dengan perjumpaan prbadinya dengan televisi, radio, game elektronik, komputer, ipads, dan teknologi gadget apapun yang ada dirumah maupun disekolahnya. Menurut beberapa orang, penggunaan gadget pada anak usia dini sendiri sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami. Namun gadgetpun dapat menghasilkan dampak yang positif jika dipergunakan dengan lebih bijak. Dengan memperhatikan prinsip prinsip pembelajaran anak usai dini, gadget juga dapat di gunakan sebagai media pembelajaran Anak dengan memperhatikan aspek yang berorientasi pada tumbuh kembang anak . Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang Anak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka atau (library research) dimana peneliti mengumpulkan literatur-literatur yang berkaitan dengan materi lalu menganalisis, mengkomparasi dan menghubungkan sehingga dapat memberi gambaran dampak pemanfaatan gadget pada Anak. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gadget tidak selalu memberikan dampak negatif melainkan dapat memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak jika penggunaannya dilakukan secara tepat.
Kata Kunci	<i>Dampak Gadget; Tumbuh Kembang; Anak.</i>

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi gadget/ smartphone dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (Handphone). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana). Tidak heran jika Anak sekarang sudah sangat ahli bermain gadget dan banyak menghabiskan waktu dengan gadget. banyak orang tua yang memberikan gadget kepada Anak yang

digunakan untuk bermain game, menonton youtube, atau belajar melalui gadget tersebut. Namun dibalik banyak manfaat smartphone untuk penggunaannya, gadget juga memiliki dampak bila digunakan oleh Anak. Penggunaan gadget secara kontinyu akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat ketergantungan. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi

Hasil penelitian lainnya terkait dengan fenomena ini yaitu : Anak usia di bawah delapan tahun didunia sebanyak 72 persen anak sudah mulai menggunakan perangkat mobileseperti smartphone, tablet, dan ipod sejak tahun 2013, dimana mayoritas anak usia dua tahun lebih suka menggunakan tablet atau smartphone setiap harinya. Angka tersebut meningkat dua kali lipat dibandingkan tahun 2011 yang masih berada di angka 38 persen (Fajriana, 2015).

Survei yang dilakukan eMarketer didapatkan data pengguna gadget meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksikan masuk empat besar populasi pengguna gadget terbesar di dunia pada tahun 2016. eMarketer juga memproyeksikan bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna smartphon edi Indonesia akan terus bertambah, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta pengguna (Setyaningsih, 2018). World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat.

Dalam survei yang dilakukan oleh the Asian parent Insights 2014 pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3 – 8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel

orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3 – 8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3 – 8 tahun pengguna gadget tersebut, 67% diantaranya menggunakan gadget milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gadget milik sendiri. Hasil survey ini menunjukkan bahwa pengguna gadget saat ini bukan hanya orang dewasa hingga remaja, namun juga anak-anak. Sebanyak 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan gadget atau perangkat seluler (mobile device), kebanyakan gadget digunakan sebagai media atau alat bermain, yakni untuk memainkan aplikasi permainan (games) (Fajrin, 2015). Jika dalam penggunaan gadget tidak diawasi dan dibatasi maka akan sangat mungkin terjadi perkembangan pada anak seperti timbul masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya dikarenakan anak sangat fokus dengan gadget dan tidak bersosial dengan lingkungan sekitarnya.

Di tengah banyaknya dampak negatif dari penggunaan gadget, namun juga memiliki dampak positif. setidaknya gadget dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan, bahkan dapat menjadi sarana media pembelajaran terutama bagi anak usia dini. Berdasarkan Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan Anak ada beberapa prinsip dalam pembelajaran Anak yaitu: Belajar melalui bermain, Berorientasi pada perkembangan anak, Berorientasi pada kebutuhan anak, Berpusat pada anak, Pembelajaran aktif, Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter, Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, Didukung oleh lingkungan yang kondusif, Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis, Pemanfaatan media belajar, sumber belajar. Untuk itu tulisan ini ingin mengurai secara teoritis bahwa gadget dapat menjadi sarana media pembelajaran terutama pada Anak untuk meningkatkan tumbuh kembang anak dari berbagai aspek.

METODE PENELITIAN

Makalah ini berjudul “Dampak Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak” ini merupakan Penelitian Pustaka. Penelitian Pustaka dapat juga disebut sebagai kajian pustaka atau studi pustaka. Pengertian studi

pustaka sendiri memiliki arti pengumpulan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, catatan, majalah, skripsi, tesis dan sebagainya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara menggali kerangka deskriptif yang berhubungan dengan dampak pemanfaatan teknologi gadget terhadap tumbuh kembang Anak adalah dengan cara membaca sumber data primer yaitu buku-buku tentang gadget dan Anak dan sumber data sekunder berupa jurnal dan lain-lain.

Data yang telah diperoleh baik itu data primer maupun data sekunder akan diolah dengan cara dihubungkan, dibandingkan dan dipahami, sehingga dapat dikaji dalam penulisan yang lebih sistematis dengan harapan mampu mencapai target yang diinginkan yaitu untuk mengetahui bagaimana dampak pemanfaatan gadget terhadap tumbuh kembang Anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian gadget

Saat ini anak-anak kita lahir, tumbuh dan berkembang di era digital. Era digital adalah suatu masa ketika sebagian besar atau seluruh masyarakatnya menggunakan sistem digital, teknologi computer dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Maka tak heran lagi anak-anak sangat mahir menggunakan perangkat teknologi seperti gadget. Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video game dan juga telepon seluler atau smartphone (Indrawan, 2016).

Pendapat lain datang dari Lewis. Gadget adalah instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu terutama untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia menurut Sagiran. Gadget adalah sebuah aplikasi kecil yang berjalan pada operating system windows. Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang

memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Triastutik, 2018).

Tumbuh Kembang Anak

Tumbuh kembang anak secara umum. Pertumbuhan adalah suatu proses bertambahnya jumlah sel tubuh suatu organism yang disertai dengan penambahan ukuran, berat, serta tinggi yang bersifat irreversible (tidak dapat kembali ke bentuk semula). Kematangan (maturity) adalah suatu keadaan atau kondisi bentuk struktur dan fungsi yang lengkap atau dewasa pada suatu organisasi, baik terhadap satu sifat. Kematangan membentuk sifat dan kekuatan dalam diri untuk bereaksi dengan cara tertentu yang disebut dengan readiness atau keadaan siap (Suharyanto, 2015).

Perkembangan adalah bertambah kemampuan atau skill dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola teratur dan dapat diramalkan sebagai proses pematangan (Sit, 2012). Perkembangan menyangkut adanya proses pematangan sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang dengan menurut caranya, sehingga dapat memenuhi fungsinya. Hurlock menyatakan perkembangan sebagai rangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman (Elizabeth, 1998).

Anak adalah anak yang sedang dalam proses tumbuh kembang. Pada usia ini segala aspek perkembangan anak mengalami kemajuan yang sangat pesat. Aspek perkembangan yang ada pada Anak meliputi aspek intelektual, fisikmotorik, sosio-emosional, bahasa, moral dan keagamaan. Semua aspek perkembangan yang ada pada diri anak ini selayaknya menjadi perhatian para pendidik agar aspek perkembangan ini dapat berkembang secara optimal. Tidak berkembangnya aspek perkembangan anak ini akan berakibat di masa yang akan datang, tidak saja anak mengalami hambatan dalam perkembangan pada masa perkembangan di usia berikutnya, tetapi anak juga akan mengalami kesulitan dalam menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Dampak Positif dan Negatif Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak.

Perkembangan teknologi sekarang semakin pesat yang menjadikan semuanya serba digital, sehingga secara langsung maupun tidak langsung perkembangan teknologi dapat memengaruhi terhadap gaya hidup. Dalam kegiatan sehari-hari

baik di rumah ataupun di tempat kerja dapat dipastikan semua aktifitas tidak terlepas dari penggunaan barang-barang elektronik. Penggunaan elektronik tersebut dapat mempermudah pekerjaan dan mendapatkan informasi dari luar serta mendapatkan hiburan. Perubahan teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi digital dimulai tahun 1980. Teknologi mengalami perkembangan mulai dari perkembangan komputer, lahirnya internet, ponsel (seluler), situs jejaring sosial. Adapun contoh perangkat digital adalah televisi, komputer, laptop, jam digital, smartphone, perangkat game permainan genggam. Seiring berkembangnya jaman teknologi pun mengalami perkembangan mulai dari buku-buku elektronik (*ebook*), surat-surat elektronik (email), mesin ketik (komputer), telepon (ponsel), gramofon berkembang menjadi kaset lalu CD lalu berkembang lagi menjadi MP3, jam analog kemudian berkembang menjadi jam digital lalu berkembang lagi menjadi smartwatch (Sukiman, 2016). Perkembangan gadget ini sangat berdampak kepada Anak, dikarenakan anak pada era digital ini sudah sangat akrab dengan smartphone, tablet, komputer dan jenis gadget lainnya (Sirait, 2020).

Ciri-ciri generasi digital bisa kita lihat sebagai berikut: (1) Identitas, generasi digital membuat akun di media sosial untuk membuktikan keberadaan diri mereka. (2) Privasi, generasi digital cenderung lebih terbuka, blak-blakan dan berfikir lebih efektif. (3) Kebebasan Berekspresi, generasi ini cenderung ingin memperoleh kebebasan dalam segala hal selalu ingin memegang kendali dan susah untuk di atur hidupnya. (4) Proses Belajar, dalam proses pembelajaran, generasi digital ini selalu mengakses dengan Google, Yahoo atau menggunakan mesin pencari lainnya, kemampuan belajar generasi digital lebih cepat karena segala informasi mudah diakses. Manfaat teknologi digital dan dampak positif dari teknologi digital tidak dapat diragukan. Hidup menjadi serba mudah, serba cepat. Jika kita lihat fenomena sekarang orangtua sudah membuat akun facebook, twitter, instagram untuk anak yang baru lahir dan tidak jarang juga Anak sudah mahir memainkan beberapa fitur digital seperti youtube, instagram dan sebagainya.

Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak – anak. Padahal

perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini 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. (Syah, 2003). 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.

Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, maka dari itu makalah ini akan membahas dampak positif yang bisa dirasakan tentang kemajuan teknologi berupa gadget terhadap Anak dan dampak negatif yang terjadi jika penggunaannya tidak sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Dampak positif gadget terhadap tumbuh kembang Anak

Kognitif. Gadget dapat membantu anak diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik, Menambah pengetahuan dalam hal pengetahuan anak dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambar sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan). Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).

Bahasa. 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. Anak dapat menggunakan gadget untuk komunikasi dan bekerja sama sehingga

dapat mendukung pembelajaran individu dan kontribusi bagi pembelajaran anak-anak lain.

Kemampuan Sosial. 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. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).

Kemampuan Literasi. Literasi digital atau gadget dapat Mengembangkan kemampuan dalam membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis. Dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa. Terbukti dalam buku george marisson ada seseorang guru bernama kristi meuwe yang mengajar di Taman kanak-kanak menggunakan ipads, kelasnya menggunakan kidblog dalam ipads untuk saling mengirimkan blog milik anak yang bertujuan untuk meningkatkan literasi, kerja sama, dan komunikasi yang lebih intensif dan inovatif (Morisson, 2006).

Mengembangkan Kreativitas dan Sebagai Media Pembelajaran. Di berbagai negara maju, teknologi digital telah menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran. Sarana pembelajaran berbasis teknologi elektronik (*e-learning*). Sarana pengembangan diri Sarana membangun kreativitas. Teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. Gadget juga bisa menjadi media audio visual yang menarik jika penggunaannya dilakukan secara tepat. Karena dengan gadget murid bisa mengakses video atau gambar yang bisa menambah pengetahuan mereka.

Dampak Negatif Pemanfaatan Teknologi Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak.

Dampak Secara kesehatan. Merusak mata. Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel. Tidakmengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terusmenerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat

paling ekstrim bisa menderita infeksi. b) Mengubah postur tubuh. Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya c) Kulit wajah kendur. Dr Sam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. "Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya." d) Mengganggu pendengaran. Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan. apalagi dengan volume yang terlalu besar. e) Mengganggu saat istirahat. Komputer, laptop, tablet. dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak mengganggu istirahat dan membuat sulit tidur (Chusna, 2017). f) merusak otak, Pada alat elektronik seperti gadget biasanya menimbulkan radiasi pada cahaya pada layar. radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak serta mata anak bila anak sering menggunakan gadget.

Dampak Sosial Emosional. Efek kelanjutan dari gadget selain dampak negatif bagi kesehatan. Ada juga dampak sosial emosional .Anak yang hanya fokus pada gadget membuat mereka kurang bergaul bahkan simpati dengan teman-temannya. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya .

Dampak Secara Psikomotori. Menurut Sapardi (2018), yang melakukan penelitian pada salah satu sekolah paud gadget yang dilengkapi berbagai fitur seperti sosial media, video, audio, gambar dan game sebagai sarana hiburan membuat anak-anak tertarik menggunakan gadget. Kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak kecanduan

menggunakan gadget sehingga anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadget dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Keadaan seperti ini membuat anak semakin dimanjakan dengan segala kecanggihan gadget. menggunakan gadget anak kurang mendapatkan stimulasi untuk mencapai perkembangan motorik halus maupun kasar yang sesuai. Ketika menggunakan gadget anak jarang jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun balok anak terlalu lama duduk dan diam pada satu tempat saat menggunakan gadget.

SIMPULAN

Anak-anak kita lahir serta tumbuh dan berkembang di era digital. Era di mana informasi yang mereka dapatkan kadang kalah cepat dari orangtua dan guru berikan. Generasi yang lahir di era tersebut generasi digital native yaitu generasi yang lahir di masa perkembangan teknologi digital berlangsung atau kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet. Mereka memperoleh banyak hal dengan menggunakan media digital tersebut yaitu: computer, internet, gadget dan lain-lain. Banyak penelitian dilakukan untuk melihat dampak penggunaan gadget tersebut terutama pada Anak. Dampak negatif yang ditemukan anak akan mengalami penurunan kesehatan, perkembangan sosial yang buruk dan perkembangan psikomotorik yang tidak optimal, Namun di samping dampak negatif yang ditemukan, tentunya ada dampak positif yang dapat di jadikan acuan. Gadget dapat juga meningkatkan kreativitas dengan berbagai macam fitur yang ada didalamnya dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui game edukatif dan pembelajaran audio visual yang dimiliki gadget. Di negara maju gadget banyak digunakan untuk Anak untuk pembelajaran literasi agar anak lebih berminat membaca, menulis, dan mendengarkan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Untuk bisa mewujudkan itu perlunya peran orangtua dan guru dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi gadget secara efisien dan efektif agar anak-anak pada abad 21 ini tetap seimbang dalam memperoleh ilmu pengetahuan, teknologi serta kemampuan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Dewanti, T. C., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 1(3), 126-131.
- Elizabeth, H., (1998), Psikologi Perkembangan. Terj. Istiwidayanti Dan Soedjarwo, Jakarta: Diponegoro.
- Fajriana, H. N. (2015). Tingkat Kecanduan Gadget Di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan. CNN Indonesia. 4 November. 2015 Tersedia Dalam [Http://Www.Cnnindonesia.Com/Teknologi/20151103093518-185-89078/Tingkat-Kecanduan-Gadget-Di-Uusia-Dini-Semakin-Mengkhawatirkan/#](http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/Tingkat-Kecanduan-Gadget-Di-Uusia-Dini-Semakin-Mengkhawatirkan/#). Diakses 21 Maret 2019
- Fajrin, O.R., (2015), Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, 2(6), 6.
- Morisson, G.S., (2016), Pendidikan Anak, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapardi, V.S., (2018), Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia.
- Sirait, T.F. (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>
- Sit, M., (2012), Psikologi Perkembangan Peserta Didik, (Medan: Perdana Publishing. 2012).
- Styaningsih, S. (2018), Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas, *Stikes Muhammadiyah Klaten*, GASTER XVI(2). 193.
- Suharyanto, A. (2015). Pendidikan dan Proses Pembudayaan dalam Keluarga, *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7 (2) (2015): 162-165.
- Sukiman, Dkk. (2016), Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak Di Era Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Syah, M., (2003), Psikologi Belajar, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Triastutik, Y., (2018), Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun (Di Tk Bina Insani Jombang). Undergraduate Thesis, Stikes Insan Cendekia Medika Jombang.