

## Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar

Dewa Nyoman Suardana\*, Ni Ketut Suarni, I Gede Margunayasa

Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Correspondence: suardana.5@student.undiksha.ac.id

**Abstrak.** Penelitian ini memiliki tujuan untuk menyelidiki efek penggunaan gadget yang mempengaruhi perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini diseleksi buat menguasai keadaan natural objek penelitian, dan metode pengumpulan data melalui triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh durasi penggunaan gadget dengan mental emosional dan perilaku anak-anak di sekolah dasar. Pengaruh positif yang ditimbulkan, misalnya menambah wawasan siswa dan mempermudah siswa berkomunikasi dengan guru. Sedangkan pengaruh negatifnya yaitu sulit bersosialisasi, mudah marah, menirukan tingkah laku pada gadget dan kecanduan memainkan gadget. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak-anaknya.

**Kata kunci :** dampak gadget, perkembangan psikologis, siswa sekolah dasar

**Abstract.** This research aims to investigate the effects of gadget use on the psychological development of elementary school-aged children. The method used is a qualitative approach. This approach was selected to master the natural conditions of the research object, and data collection methods through triangulation (observation, interviews, documentation). The results of the study concluded that there was an influence of the duration of gadget use on the mental, emotional and behavior of children in elementary school. The positive influence that arises, for example, broadens students' insight and makes it easier for students to communicate with teachers. Meanwhile, the negative effects include difficulty socializing, irritability, imitating behavior on gadgets and addiction to playing with gadgets. So it is very important for parents to supervise, control and pay attention to all their children's activities.

**Keywords:** impact of gadgets, psychological development, elementary school students

### PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan serta teknologi mempunyai keterkaitan serta bersama berkaitan satu sama lain sebab tanpa ilmu pengetahuan, implementasi teknologi menjadi suatu yang mustahil (Sunita & Mayasari, 2018). Perkembangan teknologi saat ini mengalami lonjakan yang luar biasa dengan menawarkan terobosan dan inovasi yang mengubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan hidup (Chusna, 2017). Kecerdasan buatan semakin meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan mulai dari sistem otomatisasi rumah tangga hingga kendaraan otonom yang mengubah paradigma transportasi. *Internet of Things* (IoT) menghubungkan perangkat secara global yang memungkinkan pertukaran data yang lebih cepat dan integrasi yang lebih erat antara teknologi (Saniyyah dkk, 2021).

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah suatu bidang yang memiliki kaitan dengan semua hal yang terkait dengan kemajuan peradaban manusia. Hal ini mencakup

teknologi serta semua aspek pendukung yang dapat meringankan kehidupan manusia, salah satunya adalah dalam proses pemecahan masalah (Nafaida dkk, 2020). Kemajuan pesat dalam IPTEK memungkinkan manusia berinovasi yang banyak, terutama dalam membuat alat canggih yang bertujuan untuk memudahkan kehidupan sehari-hari (Purwaningtyas dkk, 2023).

Perkembangan suatu pengetahuan memiliki 2 (dua) sisi yang bertentangan, yaitu disatu sisi, kemajuan teknologi membawa akibat yang baik, membantu memperbaiki kualitas hidup manusia dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan. Sementara di sisi yang lain, kemajuan ini juga membawa dampak negatif, seperti adanya tantangan terhadap etika dan pengaruh negatif pada lingkungan (Swatika, 2018). Contoh konkret dari kemajuan iptek, yaitu gadget. Gadget ini mempunyai akibat baik, semacam mempermudah partisipan didik buat berbicara serta tingkatkan pengetahuan mereka dengan

akses gampang ke data (Fitriana dkk, 2021). Tetapi gadget juga membawa akibat negatif, misalnya membuat diri jadi orang yang lebih apatis serta kurang sanggup menghargai waktu.

Pasal 1 Ayat 1 dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mendefinisikan informasi elektronik sebagai data elektronik dalam berbagai bentuk seperti tulisan, suara, gambar, atau bentuk lainnya yang dapat dipahami oleh individu yang bisa dimengerti oleh orang yang sanggup memahaminya. Ini meliputi bermacam-macam wujud informasi elektronik semacam *electronic informasi interchange* (EDI), pesan elektronik (email), telegram, serta telecopy yang mempunyai arti ataupun dapat dipahami oleh orang yang sanggup memahaminya. Sedangkan itu, Ayat 3 yang berbunyi tentang teknologi data merujuk pada teknik-teknik yang digunakan buat mengumpulkan, mempersiapkan menaruh memproses, mengumumkan, menganalisis, serta menyebarkan data, menganalisis, dan menyebarkan informasi. Ini menunjukkan cara-cara teknis yang digunakan dalam mengelola informasi dengan mulai dari pengumpulan hingga distribusi yang diterapkan dengan menggunakan teknologi terkini (Priadi et al., 2021).

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kesenangan bagi penggunaannya, karena akses cepat dan terjangkau ke informasi. Namun, bagi generasi muda khususnya para siswa pengaruh negatif dari kemajuan teknologi seperti ini menjadi prihatin. Contoh dalam bidang teekomunikasi dimana gadget yang semakin canggih dan tiap tahunnya mengalami peningkatan fitur. Fitur-fitur yang lengkap memungkinkan siswa mengakses informasi dari seluruh dunia secara cepat dan murah sehingga memperkaya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Meskipun ini dapat meningkatkan prestasi belajar, ada sisi lain yang perlu diperhatikan. Penggunaan gadget juga dapat memiliki pengaruh yang kurang baik bagi prestasi belajar siswa (Chikmah & Fitrianiingsih, 2018).

Anak atau siswa merupakan individu yang memiliki karakter yang unik dan berpotensi untuk berkembang. Dalam proses perjalanan perkembangannya, anak membutuhkan bantuan yang tidak terbatas pada model atau panduan langsung dari guru melainkan proses bantuan yang lebih diarahkan kepada siswa itu sendiri. Proses ini terjadi dalam

konteks kehidupan bersama dengan individu-individu lainnya di mana saat anak berinteraksi, belajar, dan tumbuh secara bersamaan dengan pengaruh dari lingkungan sekitarnya (Juherna & Primawistri, 2017). Proses dalam perkembangan adalah perjalanan yang hanya bergerak ke depan dan tidak bisa diputar balik. Dalam hal manusia perkembangan melibatkan perubahan-perubahan yang bisa sedikit permanen yakni tidak dapat diulang secara identik (Mau & Gabriela, 2021). Fokus perkembangan bukan hanya pada hal-hal materiil tetapi pada aspek fungsional. Proses ini menghasilkan karakteristik baru melalui tahapan dari kegiatan sederhana menuju tingkat yang lebih kompleks. Perkembangan berlangsung secara bertahap yang dimulai sejak masa pemuahan hingga akhir hayat seseorang.

Masa anak-anak diawali semenjak balita dari umur 2 tahun sampai dikala anak menggapai masa berusia Dimana pada rentang umur 11 tahun buat wanita serta 12 tahun buat laki-laki terjalin pergantian signifikan baik dari segi raga ataupun psikologis (Pratiwi & Pritanova, 2017). Fase masa anak-anak dibagi jadi 2 (dua) sesi yaitu masa anak-anak dini (2-6 tahun) serta masa anak-anak akhir (6 tahun sampai 12 tahun). Pertumbuhan anak tidak hanya dalam hal pertumbuhan fisik tetapi juga dalam aspek psikologis. Mereka mulai mengasah keterampilan fisik melalui permainan serta mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis serta berhitung. Tidak hanya itu, pada masa ini pula tercipta ikatan yang penting antara anggota keluarga dan teman sebaya (Lerek, 2014).

Gadget merupakan teknologi yang tengah sangat diminati serta dikala ini digunakan baik oleh orang berusia ataupun anak-anak (Sari dkk, 2020). Banyak produk gadget yang memusatkan penjualan mereka pada anak-anak yang kesimpulannya membuat anak-anak jadi pengguna aktif dari gadget tersebut. Gadget adalah sebutan dalam bahasa Inggris yang merujuk pada suatu fitur ataupun perlengkapan komunikasi (Chusna, 2017). Gadget ataupun "acang," dalam bahasa Indonesia merujuk pada fitur elektronik kecil dengan bermacam guna spesial. Sebutan ini berasal dari bahasa Inggris serta mengacu pada fitur ataupun instrumen yang mempunyai tujuan instan tertentu serta biasanya diberikan kepada perihal baru. Dalam penafsiran biasanya gadget dikira selaku fitur elektronik dengan guna spesial pada masing-masing peranti, seperti komputer, ponsel pintar, permainan, dan lainnya. Namun, saat anak-anak

terlalu tergilagila dengan dunia gadget mereka cenderung melupakan kebutuhan dasar seperti belajar dan berinteraksi sosial dengan baik. Anak-anak sering kali menemukan kesenangan dalam menggunakan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari mereka yang menyebabkan mereka cenderung lebih asyik dengan gadget yang dimiliki (Mayenti & Sunita, 2018).

Penggunaan gadget memiliki efek positif dan negatif pada anak-anak, terutama mereka yang masih berusia sekolah dasar. Manfaat positif dari penggunaan gadget pada anak-anak termasuk peningkatan pengetahuan melalui akses informasi, adanya permainan edukatif yang dapat merangsang perkembangan otak serta sebagai alat bantu pembelajaran (Sapardi, 2018). Terdapat dampak negatif seperti mengganggu perkembangan anak, memengaruhi kesejahteraan psikologis, prestasi akademis, dan berpotensi membuat anak sulit berinteraksi sosial dengan baik di lingkungan sekitarnya. Selain itu, banyaknya konten yang tidak sesuai dengan usia anak dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan mental dan pembentukan kepribadian (Susilowati, 2018).

Pertumbuhan anak pada masa sekarang ini tidak dapat terlepas dari pengaruh teknologi, salah satu di antaranya adalah gadget. Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki tugas dan fungsi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya, seperti komputer untuk membuat tugas atau ponsel pintar untuk berkomunikasi (Chusnandari, 2019). Dikala ini, produsen gadget banyak menargetkan partisipan didik ataupun anak-anak selaku pasar utama mereka, sehingga anak-anak jadi pengguna gadget yang sangat aktif dibanding dengan umur yang lain. Namun, fenomena ini juga membawa dampak negatif, di mana anak-anak sering terlalu asyik dengan dunia gadget mereka sehingga mengabaikan kebutuhan esensial, seperti belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Hasanah, 2018).

Penting untuk mencermati bahwa anak-anak era saat ini kerap sangat menikmati pemakaian gadget mereka, sehingga mereka bisa terlalu terpaku pada dunianya sendiri. Beberapa di antara mereka bahkan sampai melupakan kebutuhan esensial seperti belajar dan berinteraksi dengan baik di lingkungan sekitar (Putri & Miranti, 2021). Kasus yang mencemaskan adalah ketika peserta didik cenderung mengabaikan petunjuk guru di sekolah dan saran orang tua di rumah karena terlalu asyik dengan gadget. Hal ini dapat

dibuktikan dengan perilaku partisipan didik yang jadi pemarah serta melawan guru ataupun orang tua sebab ketergantungan pada gadget, yang telah jadi candu dalam kehidupan sehari-hari mereka (Rini dkk, 2021).

Peristiwa tersebut bisa berakibat kurang baik pada kesehatan raga serta mental partisipan didik. Segi kesehatan raga penglihatan partisipan didik bisa tersendat sedangkan dari segi mental, dapat terjadi gangguan kejiwaan pada beberapa peserta didik. Meskipun demikian, jika penggunaan gadget dapat diarahkan dengan baik, gadget dapat memberikan manfaat yang baik (Zahroh & Sholichah, 2022). Oleh karena itu, orang tua dan guru perlu memiliki strategi untuk menghindari pengaruh negatif tersebut. Beberapa kiat yang dapat dilakukan antara lain adalah membuat akun gadget anak berada di bawah pengawasan guru atau orang tua, membatasi penggunaan sosial media hanya dalam lingkup pertemanan anak, menetapkan aturan batas waktu penggunaan gadget, menjadi panutan bagi anak dalam penggunaan gadget, dan menghadapi kesalahan anak dalam menggunakan gadget dengan pendekatan yang humanis dan lembut (Agasi dkk, 2022).

Anak-anak usia dini cenderung lebih tertarik pada gadget daripada mendengarkan instruksi dari orang tua. Kadang-kadang mereka bahkan merespon dengan kekesalan saat diminta oleh orang tua. Ini merupakan wujud kecanduan anak terhadap gadget yang mereka miliki. Membagikan gadget kepada anak tanpa pengawasan orang berusia ataupun yang lebih tua bisa berakibat negatif (Anisah, 2011). Kasus tersebut menunjukkan pengaruh buruk dari gadget terhadap kesehatan fisik dan mental anak mulai dari merusak penglihatan hingga menyebabkan gangguan kejiwaan yang serius. Ketika anak tidak diawasi oleh orang tua saat bermain gadget kondisi anak cenderung semakin buruk. Bermain dengan menggunakan gadget adalah hal yang tidak salah, tetapi penting untuk tidak membiarkan anak terlalu lama terpaku pada permainan yang berpotensi memberikan dampak negatif pada dirinya (Yulanda, 2017).

Penelitian sebelumnya telah banyak dilakukan dan menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa efek negatif dalam perkembangan psikologis anak atau siswa sekolah dasar. Adapun dampak negatif yang ditimbulkannya, diantaranya bisa mempengaruhi pada pertumbuhan psikologi anak, khususnya dalam aspek perkembangan emosi serta pertumbuhan moral. Perihal

perkembangan emosi, anak yang memakai gadget bisa jadi lebih rentan terhadap sikap gampang marah, perilaku membantah, meniru tingkah laku yang ditemui dalam gadget, dan berdialog sendiri pada perangkat tersebut (Asif & Rahmadi, 2017). Sementara itu, pengaruhnya terhadap perkembangan moral dapat tercermin dalam kurangnya kedisiplinan, kecenderungan anak untuk menjadi malas dan mengabaikan kewajibannya, termasuk kewajiban beribadah, serta berkurangnya waktu yang dihabiskan untuk kegiatan belajar karena terlalu sering terlibat dalam permainan dan menonton konten di platform seperti YouTube (Purwaningtyas dkk, 2023). Penelitian ini berfokus pada bagaimana akibat pemakaian gadget terhadap pertumbuhan psikologis pada anak sekolah bawah yang dilihat dari durasi pemakaian gadgetnya.

#### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mempelajari sesuatu keadaan obyek yang bersifat alamiah. Metode pengumpulan data secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi) (Darmalaksana, 2020) yang bertujuan mengeksplorasi akibat pemakaian gadget terhadap pertumbuhan psikologi anak, baik yang bertabiat negatif ataupun positif, di sekolah SD. No. 4 Kuta, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung. Sekolah ini memiliki satu kelas IV dengan total 32 peserta didik dan

melibatkan 12 orang pendidik dan tenaga kependidikan.

#### HASIL

Penelitian ini mencermati 3 (tiga) aspek utama dalam pertumbuhan psikologi anak mengaitkan perkembangan emosi, sikap prososial, serta pertumbuhan moral. Berdasarkan hasil observasi, yang dilakukan pada anak-anak di SD. No. 4 Kuta didapatkan bahwa sebagian besar peserta didik masih merespon saat diajak berbicara, namun ada beberapa yang menunjukkan reaksi marah ketika keinginan mereka tidak terpenuhi. Sejumlah peserta didik juga menunjukkan ketidaknyamanan terhadap keberadaan di dalam kelas dan menginginkan istirahat dengan cepat. Meskipun demikian, sebagian besar partisipan didik sanggup menuntaskan tugas dengan baik. Jumlah 32 partisipan peserta didik, 5 di antaranya memperlihatkan suka melakukan aksi mengusik terhadap teman-temannya, tetapi sebagian besar partisipan peserta didik sanggup menghargai teman-teman mereka kala berdialog di depan kelas. Secara universal sebagian besar partisipan didik sudah menyadari serta sanggup melaksanakan peraturan yang sudah diresmikan oleh guru di kelas ataupun ketentuan sekolah secara totalitas.

Sementara hasil penelitian melalui angket menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget dalam beragam durasi, dengan beberapa di antaranya terkategori dalam pemakaian tinggi hingga rendah.

**Tabel 1**  
**Hasil Angket Penggunaan Gadget Siswa Sehari-hari.**

Jumlah Siswa	Persentase	Waktu Penggunaan	Kategori
19	59,38%	2-12 jam	Tinggi
10	31,25%	30 menit-1 jam	Sedang
3	9,37%	5-30 menit	Rendah

Sumber: data olahan

Tabel 1 terlihat bahwa dari 32 siswa 19 peserta didik, atau setara dengan 59,38% dari total, menunjukkan tingkat aktivitas yang tinggi dalam menggunakan gadget, khususnya handphone. Sementara itu, 10 peserta didik lainnya termasuk dalam kategori tingkat aktivitas sedang karena mereka menggunakan gadget pada malam hari. 3 peserta didik sisanya masuk ke dalam kategori tingkat aktivitas rendah, karena mereka masih menggunakan gadget secara bergantian dengan anggota keluarga lain. Anak-anak pada penelitian ini

memakai gadget untuk mengakses internet, youtube, serta permainan, sehingga tingkatan kecanduan anak bermacam-macam, seperti halnya tangan tidak bisa diam disaat tidak memegang gadget, menangis disaat gadget diambil, dan sering menirukan gerakan yang ada di dalam game yang sering dimainkan, anak-anak bersikap baik kepada orang lain, anak tetap berhati-hati disaat berdialog dan bertingkah laku, anak menuntaskan pekerjaan dengan baik, anak-anak mampu berdialog dengan baik terhadap orang-orang di sekitar, anak-anak

mampu menolong teman yang kesusahan serta memberikan motivasi maupun semangat.

Anak-anak mampu melakukan ajaran agama, anak-anak mampu bersikap sopan santun kepada orang yang lebih tua, meminta maaf disaat melakukan kesalahan, dan berkata jujur. Hasil pengisian angket pada orang tua anak didapatkan jika orang tua setuju apabila anak mengenakan gadget kurang dari 1 jam dalam satu hari maupun disaat waktu luang saja. Semenjak menguasai gadget, anak jadi sering membangkang maupun membantah, lebih senang bermain gadget di rumah dibanding bermain di luar bersama teman-teman, dan sering menunjukkan ekspresi gusar maupun marah,

Wawancara dengan anak-anak mengatakan preferensi pemakaian gadget buat bermain permainan online, menyaksikan youtube, serta sesekali membuka internet buat menolong belajar ataupun berbicara. Mereka juga menunjukkan beberapa pengaruh negatif seperti pusing dan mata merah saat bermain terlalu lama. Meskipun demikian, anak-anak juga menunjukkan kemampuan beradaptasi dan perilaku pro-sosial yang baik. Sedangkan wawancara dengan orang tua menampilkan kalau anak-anak cenderung memakai gadget buat bermain permainan serta menyaksikan YouTube, dengan sebagian kecenderungan sikap negatif semacam pergantian perilaku serta kerutinan. Hasil wawancara dengan guru serta kepala sekolah menyoroti pentingnya penggunaan gadget dengan pengawasan dan batasan waktu yang baik. Mereka juga menunjukkan beberapa pengaruh negatif pada perilaku dan kemampuan belajar anak jika penggunaan gadget tidak diatur dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, beberapa aspek perkembangan psikologis anak yang dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget seperti dalam pertumbuhan emosional anak yang kecanduan bermain gadget secara berlebihan menyebabkan anak menjadi cenderung mudah marah dan frustrasi, terutama ketika waktu penggunaan dibatasi atau ketika mereka terpisah dari gadget. Hasil penelitian ini didukung penelitian sebelumnya bahwa pemakaian gadget yang berlebihan bisa mempengaruhi pertumbuhan psikologis anak dengan potensi mengurangi kreativitas, interaksi sosial, dan kemampuan konsentrasi mereka (Hasanah, 2018).

Segi kognitif dan perkembangan moralnya konten gadget yang ditonton jika tidak

sesuai dapat memberi pengaruh buruk pada anak. Jenis konten yang diakses di gadget dapat memengaruhi pemahaman anak tentang nilai-nilai moral dan etika. Konten yang tidak sesuai atau agresif dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan moral dan kognitif mereka. Hasil penelitian didukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa ketergantungan pada gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi anak secara langsung dengan teman sebaya. Ini dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi mereka (Fitriana et al., 2021).

Aspek identitas dan rasa diri, jika anak-anak terlalu terpaku pada media sosial di gadget, mereka cenderung membandingkan diri mereka dengan orang lain, yang dapat mempengaruhi pembentukan identitas dan rasa diri mereka. Kecanduan gadget juga dapat memengaruhi kesehatan mental anak. Gejala kecanduan seperti isolasi diri, kesulitan tidur, dan perubahan mood mungkin muncul. Selain itu anak-anak yang terlalu lama menggunakan gadget cenderung memiliki gaya hidup yang kurang aktif secara fisik. Hal ini dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik mereka. Dimana anak-anak cenderung duduk diam di satu tempat sembari memantau gadget mereka dan enggan mengambil aktivitas fisik anak-anak pada umumnya seperti bermain dengan teman sebayanya. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu fokus dan konsentrasi anak dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, dan tidak hanya itu anak-anak yang sangat lama memakai gadget cenderung mempunyai gaya hidup yang kurang aktif mengerakkan olah tubuh, yang erakibat negatif pada kesehatan tubuh mereka dan hal ini dapat menggeser waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan lain seperti belajar, bermain fisik, dan berinteraksi dengan keluarga.

Anak atau siswa yang mengalami kecenderungan kecanduan dalam penggunaan gadget dan memengaruhi perkembangan psikologis mereka, maka perlu adanya upaya mengatasi pengaruh negatifnya. Peran orang tua perlu melakukan pembiasaan-pembiasaan untuk anak-anaknya dalam mengurangi pemakaian gadget secara terus-menerus. Orang tua bisa mengawasi pemakaian gadget anak dengan membagikan batas waktu serta konten yang cocok buat untuk memastikan pengalaman digital yang aman dan bermanfaat bagi perkembangan mereka. Komunikasi terbuka juga sangat penting agar orang tua dapat

membimbing anak dalam memahami pentingnya penggunaan gadget yang seimbang dan bertanggung jawab (Irwan, 2017). Sekolah turut membantu dengan memberlakukan larangan membawa gadget ke sekolah karena dianggap mengganggu kesehatan dan interaksi sosial anak (Margaretha, 2022).

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pemakaian gadget mempunyai akibat yang signifikan terhadap pertumbuhan psikologi anak, terutama pada aspek pertumbuhan emosional. Pemakaian gadget yang kelewatan bisa menimbulkan kecanduan, serta ketidakbolehan bermain gadget bisa merangsang respon marah, tangis, apalagi rasa jengkel terhadap orang tua. Anak yang belum siap dalam menggunakan gadget juga cenderung memiliki pola sikap yang sensitif terhadap suasana keadaan yang tidak cocok dengan ekspektasinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, D., & Murni, I. 2022. Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10763–10768.
- Anisah, A. S. 2011. Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 5(1), 70–84.
- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. 2017. Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 148–157.
- Chikmah, A. M., & Fitrianiingsih, D. 2018. Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal. *Siklus: Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295–299
- Chusna, P. A. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Chusnandari, M. 2019. Hubungan antara Pola Asuh Orangtua dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 2(2), 209–230.
- Darmalaksana, W. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan*. 1–6.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. 2021. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182–194.
- Hasanah, M. 2018. Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education (IJECE)*, 2(2), 207–214.
- Irwan, N. Q. 2017. Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4 sampai 5 Tahun di PAUD Kasih Bunda Pontianak. *ProNers*, 3(1), 1–12.
- Juherna, E., & Primawistri, N. 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2), 132–142.
- Lerek, F. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Regulasi Diri Pada Mahasiswa yang Kuliah Sambil Bekerja di Fakultas Ekonomi Program Studi Ekonomi Syariah Universitas Mulawarman Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(3), 190–197.
- Margaretha, L. 2022. Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 871–876.
- Mau, B., & Gabriela, J. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110.
- Mayenti, F., & Sunita, I. 2018. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213.
- Nafaida, R., Nurmasiyah, & Nursamsu. 2020. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. 2017. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis

- Anak dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11–24.
- Priadi, A., Aristina, T., Rachmawati, N., & Harigustian, Y. 2021. Literature Review : Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Jurnal Keperawatan Akademi Keperawatan YKY Yogyakarta*, 13(2), 75–82.
- 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.
- Putri, L. D., & Miranti, P. 2021. Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58–66.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, rik A. 2021. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
- Sapardi, V. S. 2018. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 12(80), 137–145.
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. 2020. Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology* 2.2, 2(2), 267–289.
- Sunita, I., & Mayasari, E. 2018. Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514.
- Susilowati, R. 2018. Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 6(1), 145–158.
- Swatika, P. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1), 49–54.
- Yulanda, N. 2017. Pentingnya Self Regulated Learning Bagi Peserta Didik Dalam Penggunaan Gadget. *Research and Development Journal of Education*, 3(2), 164–171.
- Zahroh, L., & Sholichah, I. F. 2022. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak di Desa Kramat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 169–173