



## Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak pada Masa *Early Childhood*

Sri Putri Rahayu Z<sup>1</sup>✉, Mita Fani Tri Mutya<sup>2</sup>, Rahmi<sup>3</sup>, Riska Muliati<sup>4</sup>

<sup>1</sup>UIN Mahmud Yunus Batusangkar

<sup>2,3,4</sup>Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

[sriputri rahayu@iainbatusangkar.ac.id](mailto:sriputri rahayu@iainbatusangkar.ac.id)

### Abstract

Childhood is a very important period in a person's growth and development. Childhood is considered a decisive period for the next period of development, and really needs to be considered, both by parents, the environment, and other parties. During childhood, development occurs both physically, linguistically, socially, and even emotionally. Development, cognitive, language, social and emotional experience very rapid changes at this time, especially in early childhood, therefore this period is also called the period of development. Currently it is very effective to optimize the various potentials of children to become quality individuals. The development of science and technology today has an impact on parenting patterns. Gadgets are one of the results of the development of science and technology that are most popularly used from the elderly, to early childhood who have started using gadgets. The use of gadgets at an early age can affect the growth and development of children. Although gadgets have a positive impact on children, the impact of using gadgets on children is more dominantly negative. Completion of the use of gadgets must include policy principles in character education for children, the ideal use of gadgets, especially for an early age, is carried out by considering age, time, needs, and place. This study uses a library research with data collection methods from books, journals, and articles. The data analysis technique uses descriptive analysis using logical thinking to construct a number of concepts into propositions, hypotheses, postulates, axioms, assumptions or constructs into a theory.

Keywords: gadget, growth, development, early childhood, parents.

### Abstrak

Masa anak-anak merupakan masa yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Masa anak-anak dinilai masa penentu untuk masa perkembangan tahap selanjutnya, dan sangat perlu diperhatikan, baik oleh orangtua, lingkungan, dan pihak lainnya. Pada masa anak-anak terjadi perkembangan baik itu secara fisik, Bahasa, sosial, bahkan emosional. Perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional mengalami perubahan yang sangat cepat pada masa ini terutama pada masa anak usia dini, oleh karena itu masa ini disebut juga masa keemasan. Saat ini sangat efektif untuk mengoptimalkan berbagai potensi anak agar menjadi pribadi yang berkualitas. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berdampak pada pola asuh orang tua. Gadget merupakan salah satu hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang paling populer digunakan mulai dari kalangan lanjut usia, hingga anak usia dini sudah mulai menggunakan gadget. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Meskipun gadget memberikan dampak positif bagi anak, namun dampak penggunaan gadget pada anak lebih dominan berdampak negatif. Penyelesaian penggunaan gadget harus mencakup prinsip-prinsip kebijakan dalam pendidikan karakter pada anak, penggunaan gadget yang ideal terutama untuk anak usia dini dilakukan dengan mempertimbangkan usia, waktu, kebutuhan, dan tempat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pustaka (*library research*) dengan metode pengumpulan data dari buku, jurnal, dan artikel. Teknik analisis data menggunakan deskriptif analisis dengan menggunakan tata fikir logis untuk mengonstruksikan sejumlah konsep menjadi proposisi, hipotesis, postulat, aksioma, asumsi ataupun mengkonstruksi menjadi sebuah teori.

Kata kunci: gadget, pertumbuhan, perkembangan, anak usia dini, orangtua.

*Psyche 165 Journal is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### 1. Pendahuluan

Masa anak-anak merupakan masa yang sangat penting dalam tumbuh kembang seseorang. Perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi mengalami perubahan yang sangat pesat dalam masa ini terutama pada masa anak-anak awal (*early childhood*), karena itu masa ini disebut juga dengan masa *golden age* yang berarti masa keemasan. Pada masa ini sangat efektif untuk dilakukan pengoptimalan berbagai macam

potensi yang dimiliki anak agar menjadi pribadi yang berkualitas, karena Awal masa kanak-kanak (*early childhood*) dianggap sebagai masa yang tepat untuk belajar mencapai berbagai keterampilan [1]. Pertumbuhan dan perkembangan anak tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal tapi juga faktor eksternal. Lingkungan merupakan faktor eksternal yang ikut mempengaruhinya, baik itu lingkungan keluarga, lingkungan bermain ataupun lingkungan sekolah [2].

Dalam lingkungan keluarga, pola asuh orang tua memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap tumbuh kembang anak. Baik buruknya seorang anak tergantung pada pola asuh orang tuannya. Pengasuhan yang tepat dapat menstimulasi perkembangan fisik, bahasa, sosial dan emosi anak sesuai dengan tahapan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan anak jika tidak sesuai dengan tahapan perkembangannya maka akan menimbulkan berbagai macam masalah atau patologi pada anak, jika masalah yang terjadi tersebut tidak diselesaikan pada tahap itu, maka akan mempengaruhi kehidupan anak pada tahap-tahap selanjutnya [3].

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat dewasa ini ikut berdampak pada pola pengasuhan orang tua. Gadget merupakan salah satu hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang paling populer digunakan mulai dari lansia, orang dewasa, remaja sampai anak-anak, bahkan anak-anak awal (*early childhood*) pun sudah mulai menggunakan gadget. Gadget sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat seakan orang tidak bisa lepas dari gadget. Sekitar 80 persen dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya smartphone atau ponsel pintar [4].

Pada masa kanak-kanak awal (*early childhood*), pengasuhan yang dulunya orang tua banyak berinteraksi dengan anak, sekarang banyak orang tua menggunakan gadget sebagai alat pengganti pengasuhan. Kebanyakan anak-anak ketika diberikan gadget mereka bisa diam dan fokus dengan berbagai macam aplikasi menarik yang ada dalam gadget khususnya smartphone sehingga orang tua bisa melakukan pekerjaannya tanpa gangguan anak-anak. Pemberian gadget yang dilakukan oleh orang tua sebagai alat pengasuhan tentu saja memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak [5]. Penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak pengguna gadget pada anak. Penggunaan gadget yang terus menerus dan tidak tepat dapat menimbulkan masalah perilaku, bahasa dan sosial emosi dan gangguan lainnya [6]. Gadget juga memiliki dampak positif, akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak harus diperhatikan lagi agar tidak berdampak pada permasalahan tumbuh kembang anak dimasa sekarang dan masa yang akan datang [7].

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pustaka (*library research*) dengan metode pengumpulan data yaitu dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal dan artikel. Sedangkan teknik analisis data studi pustaka adalah deskriptif analisis dengan menggunakan tata fikir logis untuk mengonstruksikan sejumlah konsep menjadi proposisi, hipotesis, postulat,

aksioma, asumsi ataupun mengkonstruksi menjadi sebuah teori.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Rangkaian hasil penelitian berdasarkan urutan/susunan logis untuk membentuk sebuah cerita. Isinya menunjukkan fakta/data dan jangan diskusikan hasilnya. Dapat menggunakan Tabel dan Angka tetapi tidak menguraikan secara berulang terhadap data yang sama dalam gambar, tabel dan teks. Untuk lebih memperjelas uraian, dapat menggunakan sub judul.

Gadget merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia dalam berinteraksi sosial. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus [8]. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet) [9].

Gadget yang dipasarkan di Indonesia, memiliki sekmentasi pasar tidak hanya orang dewasa tapi juga anak-anak. Masa anak-anak terbagi menjadi dua periode yaitu, masa anak-anak awal (*early childhood*) dengan rentang usia dua sampai enam tahun dan masa anak-anak akhir (*late childhood*) dengan rentang usia enam hingga dua belas tahun. Pada masa anak-anak awal (*early childhood*) merupakan masa *golden age*, dimasa ini pada masa ini tumbuh kembang anak berjalan dengan sangat pesat. [10].

Masa anak-anak awal (*early childhood*) juga disebut sebagai masa prasekolah, yaitu masa persiapan baik secara fisik maupun mental untuk menghadapi tugas-tugas saat mereka mulai mengikuti pendidikan formal. Tekanan dan harapan yang dikenakan terhadap anak pada masa ini sangat berbeda dengan apa yang akan dialaminya saat memulai pendidikan formal [11].

Penggunaan gadget pada masa anak-anak tentu saja memiliki dampak positif dan negatif. Kedua dampak ini akan mempengaruhi tumbuh kembang anak kedepannya. Dampak positif penggunaan gadget bagi 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 [12].

Dampak positif penggunaan gadget pada anak-anak yaitu: (1) Keterampilan motorik anak menjadi lebih baik. Keterampilan motorik adalah keterampilan yang dikaitkan dengan otot-otot kecil gerakan seperti bibir, jari, pergelangan tangan, lidah dan jari kaki. Jadi saat balita bermain game di tablet atau gadget lain yang jari dan tangan mereka dapatkan latihan. Ini adalah latihan yang sehat untuk anak-anak yang sedang tumbuh. Menggunakan keyboard dan keypad modern atau perangkat genggam lainnya yang tidak mereka miliki risiko cedera atau segala jenis ancaman dibandingkan dengan bermain di luar. Akibatnya, mereka tahu lebih

baik menggunakan tangan dan jari mereka dan menjadi sangat efisien dalam waktu singkat, (2) Peningkatan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif adalah kemampuan untuk memproses informasi, penalaran, mengingat dan menghubungkan objek dengan objek lain. Keterampilan ini terkait langsung dengan memori, dan bahasa. Sekarang teknologi sehari membantu pengembangan keterampilan kognitif yang lebih cepat dan lebih baik pada anak-anak. Itu permainan yang mereka gunakan untuk bermain sebelum apakah itu teka-teki atau coretan pada menggambar buku semuanya sekarang dapat dilakukan pada perangkat elektronik. Seperti aplikasi interaktif, permainan video, berbagai jenis tantangan dan program edukatif tersedia di berbagai jenis perangkat. Produk seperti itu akan selalu meningkatkan keterampilan kognitif anak. Gadget modern membantu untuk mengembangkan keterampilan belajar mereka lebih cepat karena mereka lebih tertarik gadget kemudian buku, (3) Tidak ada resiko cedera ketika anak bermain gadget, (4) Gadget sangat menyenangkan bagi anak-anak karena memberikan berbagai macam aplikasi permainan, (5) Mendidik anak karena menyediakan akses Pendidikan, (6) Meningkatkan keterampilan kompetisi. Memungkinkan mereka untuk mengelola diri mereka sendiri dilindungi yang bersaing.

Selain dampak positif diatas penggunaan gadget pada anak-anak juga banyak memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Penggunaan gadget pada anak-anak memiliki dampak positif dan negatif, namun penggunaan gadget lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain [13].

Handphone atau ponsel merupakan salah satu jenis gadget yang populer digunakan dikalangan anak-anak. Dampak ringan penggunaan ponsel yaitu vertigo dan kelelahan menahun (*Cholic Fatigue syndrome*) sedangkan dampak berat nya yaitu: (1) insomnia dimana gangguan ini berhubungan dengan siang hari seperti kelelahan, gangguan konsentrasi dan memori. (2) Leukimia (3) Kanker payudara. (4) berkurangnya produksi hormon melantonin yang mempengaruhi sistem kekebalan tubuh [14]. Senada dengan hasil penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa pengguna handphone lebih rentan terkena kanker otak bila dibandingkan dengan yang tidak pernah menggunakan sama sekali. Semakin lama menggunakan, semakin besar resiko terkena kanker otak [15].

Pada masa anak-anak awal (*early childhood*) otak anak berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan otak supaya optimal dalam menjalankan fungsinya, perlu

distimulasi dengan baik sejak dini. Jumlah dan ukuran saraf otak terus bertambah setidaknya sampai usia remaja. Beberapa penambahan ukuran otak, salah satunya disebabkan oleh myelination. Sebuah proses yang banyak melibatkan sel otak dan sistem syaraf yang diselimuti oleh lapisan-lapisan sel lemak yang bersekat-sekat. Setiap rangsangan yang diberikan pada anak, akan membuat myelin pada otak pusat anak berpikir. Pembangunan myelin ini diharapkan terjadi pada seluruh sel otak berpikir anak, meliputi otak besar dan serebrum. Semakin banyak myelin yang terbagun pada usia 0- 2 tahun, itu akan menentukan kemampuan *abstract thinking*, *scientific thinking* pada tahap formal operasional [16]. Jika pada masa ini anak menggunakan gadget secara berlebihan dan tidak tepat, maka pertumbuhan dan perkembangan otak anak khususnya pada masa kanak-kanak awal (*early childhood*) akan terganggu sehingga perkembangan kognitif anak mengalami penyimpangan perkembangan.

Penggunaan gadget pada masa kanak-kanak awal (*early childhood*) juga berdampak pada berat badan anak. Semakin sering dan lama anak bermain gadget, maka anak semakin berpotensi mengalami kegemukan atau obesitas. Kejadian obesitas pada anak prasekolah lebih banyak terjadi pada anak dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi [17].

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak-anak yaitu [18]: (1) Keterlambatan bicara dan Bahasa. Anak-anak akan belajar berbicara dan berkomunikasi melalui interaksi dengan orang lain. Ketika anak menghabiskan waktu bersama gadget, ini akan mengambil waktu anak untuk berkomunikasi dengan orang lain. Para peneliti menemukan anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar (gadget) mengalami keterlambatan bicara ekspresif. Penelitian menemukan bahwa semakin banyak waktu anak-anak antara usia enam bulan dan dua tahun dihabiskan menggunakan layar genggam seperti pintar telepon, tablet, dan permainan elektronik, semakin besar kemungkinannya mengalami keterlambatan bicara. (2) *Attention Defisit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Merujuk pada masalah seperti gangguan perhatian, aktivitas yang berlebihan, kesulitan mengendalikan perilaku yang terjadi pada anak-anak dan menyebabkan mereka gelisah, tidak focus dan mudah terganggu. Perubahan perilaku ini dapat menyebabkan masalah disekolah ataupun dirumah. (3) Masalah belajar. Anak-anak belajar banyak hal sebelum usia lima tahun bahkan saat balita. Jika mereka menggunakan gadget waktu mereka berkomunikasi dengan orang tua dan belajar jadi dibatasi. Mereka membutuhkan waktu untuk berbicara dengan orang tua mereka sehingga mereka bisa mempelajari kata-kata baru dan cara berkomunikasi. Anak-anak membutuhkan orang tua mereka bukan gadget. Paparan gadget berhubungan dengan keterlambatan kognitif dan gangguan belajar. (4) Kecemasan.

Kecemasan adalah ketakutan akan peristiwa masa depan dan reaksi terhadap peristiwa saat ini. Anak-anak yang menderita kecemasan mengalami kegugupan, rasa malu dan ketakutan. Mereka mencoba untuk menghindari orang tempat dan kegiatan. Anak menunjukkan agresi atau tampak tegang ketika mereka tidak bisa online dan perasaan ini secara ajaib pergi ketika perangkat mereka dikembalikan. (5) Depresi pada anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan depresi dan masalah kesehatan mental pada anak-anak dan remaja. (6) Berdampak negatif pada karakter. Anak-anak menggunakan internet untuk melihat konten dewasa dari pada untuk mencari websites pendidikan. Hal ini berdampak buruk pada karakter mereka. Mereka menjadi lupa nilai-nilai moral.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya juga mengungkap seringnya penggunaan gadget pada anak dapat mempengaruhi sosial diri anak [18]. Penelitian lainnya juga mengungkapkan penggunaan gadget memberikan dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun [19]. Bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian [20].

Proses sosialisasi pada masa awal kanak-kanak awal (*early childhood*) sangatlah penting, Diterima saudara kandung dan teman bermain pada masa kanak-kanak awal (*childhood*) dapat mengembangkan sikap yang baik terhadap berbagai kegiatan sosial [21]. Jika anak menghabiskan waktunya dengan gadget, penerimaan saudara kandung dan teman bermain menjadi minim karena jaranganya interaksi sosial dengan saudara ataupun teman bermain sehingga kanak-kanak awal (*early childhood*) rentan mengalami permasalahan sosial. Kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri, keras kepala [22].

Perkembangan emosional tidak dapat dipisahkan dari pengembangan keterampilan sosial. Karena perilaku dan emosi seseorang akan dinilai dari kehidupan sosial mereka. Anak-anak tidak akan memperoleh berbagai jenis karakter di lingkungan sosialnya dari gadget. Anak-anak tidak akan kecanduan gadget jika pola asuh dan peran orang tua diprioritaskan untuk perkembangan anak. Orang tua dituntut untuk memainkan peran aktif untuk mengawasi dan mengendalikan anak-anak mereka dalam menggunakan gadget sehingga perkembangan mereka tidak tertunda karena menggunakan gadget secara berlebihan [23].

Pada usia dua hingga enam tahun (*Early Childhood*) anak belajar pergaulan sosial, dengan abilitas bahasa dan sikap anak-anak membagi pengalamannya dengan orang lain. Hal ini terlihat dalam permainan-permainannya, “jadi dokter”, “jadi pedagang”, dan sebagainya. Anak harus sopan dan hormat pada orang tua dan saudara, tamu, demikian juga kepada teman-teman sepermainannya. Tingkah laku sosial dan kesopanan awal ini amat besar pengaruhnya dikemudian hari [24].

Orang tua memiliki peranan terhadap kendali pengasuhan anak. Anak mengenal, memainkan ataupun memiliki gedget tergantung pada kebijakan orang tua. Anak-anak tidak akan kecanduan gadget jika pola asuh dan peran orang tua diprioritaskan untuk perkembangan anak. Orang tua dituntut untuk memainkan peran aktif untuk mengawasi dan mengendalikan anak-anak mereka dalam menggunakan gadget sehingga perkembangan mereka tidak tertunda karena menggunakan gadget secara berlebihan [25].

Orang tua ketika memberikan gadget pada anak harus sesuai dosis. Maksud dari dosis disini adalah memberikan ponsel pada anak yang sesuai dengan kebutuhan anak saat itu. Sesuai dengan perkembangan zaman manfaat gadget tidak bisa dihilangkan, tetapi jangan sampai berlebihan. Sehingga, peranan orangtua dalam memberikan gadget pada anak sesuai keperluannya, sehingga orangtua dapat mengarahkan anak untuk menggunakan gadget sebagai edukasi contoh mewarnai, pursel dan lain-lain. Namun, Academy of Pediatrics dalam sebuah konfrensi nasional yang diselenggarakan di San Francisco menyatakan bahwa lamanya menatap waktu layar untuk anak usia 2 tahun keatas adalah 1 jam perhari dan untuk anak usia 18 bulan kebawah disarankan untuk tidak terpapar langsung oleh media digital [26]. Sedangkan penelitian di Universitas Washington mengungkapkan bahwa gadget modern tidak diperlukan dalam perkembangan anak [27].

Ada beberapa cara untuk melindungi anak dari dampak negatif dari layar elektronik atau gedget yaitu: (1) Mengatur waktu penggunaan gadget, (2) Memotivasi anak untuk bermain di luar bersama teman atau saudara mereka, (3) Tidak menggunakan gadget sebagai pengganti babysitters atau pengasuh, (4) Pastikan anak memiliki waktu tidur yang cukup karna tidur yang baik dapat membantu memulihkan ketegangan mata dan untuk membuat otak bekerja lebih efisien [24].

Hal-hal yang bisa dilakukan orang tua apabila anak ketergantungan pada gadget adalah sebagai berikut: (1) Beri waktu batasan menggunakan gadget. Dengan memberi batasan/mengurangi waktu untuk menggunakan gadget maka lama kelamaan anak akan mulai lupa dengan gadgetnya, (2) Kembangkan bakat anak. Misalnya bermain musik, menggambar/melukis,

dan yang lainnya, (3) Sering-seringlah bermain dengan anak. Orang tua yang sering bermain dengan anaknya akan membuat sang anak lebih fokus kepada orang tuanya dibanding dengan gadgetnya, (4) Ajaklah anak bermain di luar rumah. Ini akan mempercepat tumbuh kembang anak, (5) Ajaklah anak ikut beraktivitas dengan orang tua. Misalnya adalah ketika memasak atau aktivitas-aktivitas lain yang memungkinkan anak untuk diajak, (6) Ajaklah anak untuk berekreasi, dengan berekreasi pikiran anak akan fresh dan lupa dengan dengan gadgetnya karena rekreasi membuat anak merasa senang dan gembira [22].

Solusi ideal terhadap penggunaan gadget (*smartphone*) seharusnya termasuk pokok kebijakan dari pada pendidikan karakter. Dengan mengikuti zaman sekarang ini yang serba menggunakan teknologi khususnya gadget. Penting untuk mengeluarkan kebijakan semacam itu. Penggunaan secara ideal yaitu dengan mempertimbangkan usia, waktu, kebutuhan, dan tempat. Pemanfaatan alat semacam itu baik secara ideal akan berdampak pada revolusi pembangunan manusia dari segi mental [28].

Kebahagiaan pada awal masa kanak-kanak (*childhood*) lebih bergantung kepada kejadian yang menimpa anak dirumah daripada kejadian di luar rumah [1]. Ini artinya kebahagiaan seorang anak sangat dipengaruhi oleh peran orang tuannya, jika orang tua memiliki waktu yang berkualitas dengan anak dengan lebih banyak berinteraksi dengan anak, salah satunya mengajak anak bermain dan meminimalisir penggunaan gadget pada masa ini, tentu saja anak akan bahagia pada awal masa kanak-kanaknya (*early childhood*).

#### 4. Kesimpulan

Penggunaan gedget di masa awal kanak-kanak (*early childhood*) memang banyak terjadi, hal memiliki dampak pada tumbuh kembang anak, baik itu dampak positif maupun negatif. Pada masa kanak-kanak awal (*early childhood*) sebaiknya anak tidak diberikan gadget, selain karna gadget bukan merupakan kebutuhan anak, penggunaan gadget masa kanak-kanak awal (*early childhood*) lebih dipengaruhi oleh dampak negatif dari pada positif, seperti dapat merusak atau membuat anak mengalami masalah pada perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosi. Anak-anak yang sudah mulai ketergantungan gadget dapat diatasi dengan membatasi durasi dan konten penggunaan gadget.

#### Daftar Rujukan

- [1] Awan, V., & Hasibuan, M. (2020). Penggunaan Media Kartu Angka dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 62–70. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6736>.
- [2] Anisah, Z. (2017). Efektivitas Otak Anak Usia Dini dalam Mengenal Calistung. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early*

- Childhood Islamic Education*, 1(2), 207–222. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i2.14>.
- [3] Husna Afriani, I. (2021). Educational Psychology Understanding Child Development. <https://doi.org/10.54204/6615351>.
- [4] Crow, L. D., & Crow, A. (n.d.). Development of understanding. *Child Development and Adjustment: Study of Child Psychology.*, 178–209. <https://doi.org/10.1037/14399-008>.
- [5] Fahyuni, E. F. (2019). Buku Ajar Psikologi Perkembangan. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-61-4>.
- [6] Mariyati, L. I. (2021). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Manusia. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6292-34-1>.
- [7] Budiman, I. F. (2021). Psikologi Perkembangan: Masa Prenatal. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xfbyn>.
- [8] Muawanah. (2019). Implikasi Psikologi Perkembangan terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31219/osf.io/nvty3>.
- [9] Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(1), 49–60. <https://doi.org/10.31538/aulada.v1i1.209>.
- [10] Situmorang, E. L. (2021). Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kvzr3>.
- [11] Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- [12] Afdila, laili, & Sodik, M. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31219/osf.io/65mk4>.
- [13] FAUZIYAH, R. N. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak. <https://doi.org/10.31219/osf.io/m46jt>.
- [14] Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(1), 49–60. <https://doi.org/10.31538/aulada.v1i1.209>.
- [15] Situmorang, E. L. (2021). Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kvzr3>.
- [16] Rohim, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Pada Saat Pandemi Covid-19. <https://doi.org/10.31219/osf.io/wafvu>.
- [17] Minyati, M. (2016). Pengaruh Handphone Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial pada Anak-anak dan Remaja. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 18(1). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v18i1.9917>.
- [18] Enny, E. (2015). EFEK SAMPING PENGGUNAAN PONSEL. *Gema Teknologi*, 17(4). <https://doi.org/10.14710/gt.v17i4.8938>.
- [19] Firmansyah, F. (2021). Perkembangan Perkembangan Sosial Emosional dan Kreativitas Anak Usia Dasar. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 127–140. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v1i02.661>.
- [20] Muawanah. (2019). Implikasi Psikologi Perkembangan terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31219/osf.io/nvty3>.
- [21] Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek Perkembangan Anak: Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 36–44. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.53>.

- [22] Noorhayati, S., & Dewi, N. F. K. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Anak Usia 4-5 Tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1. <https://doi.org:10.31000/ceria.v10i1.1762>.
- [23] Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org:10.22219/jch.v3i1.7726>.
- [24] Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org:10.24156/jikk.2020.13.1.75>.
- [25] Sundus, M. (2018). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 2018, 7:1. <https://doi.org:10.4172/2167-1044.1000296>.
- [26] Chris, A., Dewi, S. M., & Novendy, N. (2021). Peningkatan Pengetahuan Orangtua Mengenai Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Tkk Tunas Harapan Bogor. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 4(2). <https://doi.org:10.24912/jbmi.v4i2.13021>.
- [27] Syifa, L., Setianingsih, E. S., & 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>.
- [28] Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org:10.17509/ghm.v2i1.23048>.