



DAMPAK *GADGET* TERHADAP KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM KELUARGA DI TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN LUT TAWAR

Nurliana¹, Nurul Aini²

^{1,2} IAIN Takengon, Aceh Tengah, Indonesia

Email: nurlianajufrizal@gmail.com¹, nurulaini940@yahoo.co.id²

Abstract: The aim of this research is describing the effect of using gadget in parents-students communication at family in kindergarten Pembina, Lut Tawar. This research is qualitative research. Data collection technique is conducted by interview, observation and documentation, data analysis using descriptive approach. The correspondent in this research are teachers and parents of kindergarten Pembina in academic year 2020/2021. The results of this study are below: (1) The Intensity of communication parent and children is reduced; (2) The use of gadget give negative effect in psychomotor and physic aspect of the students of Pembina kindergarten, Lut Tawar, the attitude of the students that show the serious problem in the physic and psychomotor development are health disease, like obesity, addiction, eye ache, and headache; and (3) The use of gadget give negative effect in religion and moral aspect of the students of Pembina kindergarten, Lut Tawar. The effect that mostly shows in the students who often use gadget are easy to be angry, bossy, and introvert. Based on this research, it is expected that parents will closely monitor the use of gadgets in children.

Keywords: Gadget, Communication, Parents and Children

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi serta dokumentasi, analisis data menggunakan pendekatan deskriptif. Koresponden dalam penelitian ini adalah guru dan orang tua murid TK Negeri Pembina kecamatan Lut Tawar tahun ajaran 2020/2021. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Intensitas komunikasi orang tua dan anak menjadi berkurang; (2) Penggunaan *gadget* memberikan dampak negatif pada aspek psikomotorik dan fisik pada murid TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar perilaku yang kerap muncul bahkan menjadi masalah yang sangat mengkhawatirkan bagi perkembangan fisik dan psikomotorik anak adalah gangguan kesehatan, misalnya obesitas, kecanduan, sakit mata dan sakit kepala; dan (3) Penggunaan *gadget* memberikan dampak negatif pada aspek agama dan moral pada murid TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. Dampak yang paling terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget* adalah anak menjadi pemarah, suka mengatur, serta suka menyendiri. Berdasarkan penelitian ini, diharapkan orang tua agar mengawasi ketat penggunaan gadget pada anak.

Kata Kunci: *Gadget*, Komunikasi, Orang tua dan Anak

PENDAHULUAN

Komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dan anak atau anak dengan orang tua akan memiliki dampak terhadap perkembangan fisik dan mental bagi anak. Dengan adanya komunikasi yang tepat, anak akan menjadikan orang tua sebagai tempat untuk menceritakan semua kegiatan yang dilakukan setiap harinya dan menjadikan orang tua sebagai tempat bagi anak untuk menceritakan semua masalah yang terjadi sehingga adanya sikap saling terbuka bagi anak dan orang tua yang akan membuat anak menjadi nyaman untuk menceritakan keluhan kesahnyanya kepada orang tua. Orang tua menjadi tempat mencari solusi terhadap semua permasalahan yang sedang dihadapi anak.

Secara umum, permulaan hidup seorang anak berawal dari sebuah keluarga. Keluarga merupakan anggota terkecil dari masyarakat yang biasanya terdiri dari orang tua (ayah dan ibu) serta anak. Dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari orang tua dan anak seharusnya selalu berkomunikasi dengan intensif. Segala macam permasalahan yang timbul baik masalah yang ringan maupun yang berat hendaknya selalu dikomunikasikan oleh orang tua dan anak. Keluarga yang harmonis akan terbentuk melalui cara komunikasi yang efektif dalam sebuah keluarga. Komunikasi dapat terjadi karena ada pesan yang ingin disampaikan komunikator kepada komunikan, yaitu antara satu orang dengan orang lain, atau antara satu orang dengan banyak orang. Begitu juga komunikasi dalam keluarga, terjadi karena ada pesan yang ingin disampaikan oleh para anggota keluarga. Bisa saja antara ibu dan anak, ayah dan anak, ibu dan ayah atau bahkan antara anak dengan anak.

Komunikasi pada masa modern ini semakin dipermudah dengan adanya Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Komunikasi yang dahulu terkendala karena jarak sekarang menjadi mudah. Penggunaan teknologi oleh masyarakatpun semakin diagung-agungkan. Semakin banyak masyarakat yang dimanjakan oleh fungsi teknologi. Salah satu contoh dari teknologi komunikasi yang sedang berkembang adalah *gadget*. *Gadget* berasal dari bahasa Inggris yang dapat diartikan sebagai alat modern dengan berbagai macam fungsi. Alat tersebut tersambung dengan jaringan internet. *Gadget* sendiri dapat berbentuk *smartphone*, laptop, ataupun komputer. Awal mulanya, *gadget* diciptakan hanya sebagai alat bantu dalam berkomunikasi untuk jarak jauh serta untuk memudahkan berkomunikasi dalam hal pekerjaan. Misalnya sarana untuk berdiskusi, konsultasi, proses belajar jarak jauh, dan aktivitas belajar lain (Sumargono, 2012). Seiring berjalannya waktu, *gadget* pun semakin berkembang. Semakin banyak masyarakat yang menggunakan *gadget* bukan lagi hanya sebagai alat komunikasi, namun penggunaan *gadget* sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat (Marpaung, 2018). Perkembangan *gadget* sekarang ini seperti dua sisi mata uang yang tidak bisa terpisahkan ada dampak positif serta dampak negatif yang ditimbulkannya (Karlina, 2020).

Gadget tidak hanya dipakai oleh orang dewasa, namun anak-anakpun juga sering menggunakan *gadget* baik yang diketahui oleh orang tuanya maupun digunakan secara diam-diam tanpa sepengetahuan dari orang tua. Kebanyakan orang tua memberikan *gadget* kepada anak dengan alasan agar anak menjadi tenang, tidak mengganggu pekerjaan atau aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tuanya. Anakpun merasa senang ketika diberikan *gadget* oleh orang tua karena memang fiturnya yang sangat lengkap. Mulai dari kamera, *youtube*, *facebook* sampai dengan video-video lucu pun ada dalam aplikasi benda yang bentuknya terbilang kecil. Sebahagian orang tua memberikan permainan games melalui *gadget* dengan harapan melatih anak dalam hal *problem solving* (Subarkah, 2019). Orang tua tanpa sadar sesungguhnya telah membuat anak menjadi kurang peduli terhadap lingkungannya. Anak lebih suka menyendiri, sibuk dengan dunianya sendiri, sehingga anak menjadi kurang peka terhadap komunikasi baik dengan orang tuanya maupun dengan orang lain. Lebih jauh dari itu, jika penggunaan *gadget* ini tidak dikontrol oleh orang tua, maka anak akan membuka aplikasi yang tidak seharusnya dibuka oleh anak.

Kehadiran *gadget* bukanlah hal baru di Indonesia, khususnya di Aceh Tengah. Penggunaan *gadget* oleh masyarakat semakin meningkat setiap tahunnya. Menurut Badan

Pusat Statistik (BPS) melalui Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) tahun 2015-2019, data penggunaan *gadget* yang diperoleh untuk Provinsi Aceh pada tahun 2017 adalah sebanyak 22,86%, tahun 2018 adalah 30,69% dan tahun 2019 adalah 35,60%. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan *gadget* setiap tahunnya. Indonesia memiliki 100 juta pengguna *gadget* pada tahun 2018 yang menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat keempat dalam menggunakan *gadget* terbanyak (Rahmandani, Tinus, & Ibrahim, 2018). Penggunaan *gadget* oleh anak-anak di bawah usia 8 tahun lebih besar dari 25% (Zaini & Soenarto, 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryameng, penggunaan *gadget* semakin meningkat pada usia anak usia dini dengan aktivitas menonton video atau bermain *game* yaitu sebanyak 42,1% (Suryameng, 2019).

The golden age pada anak, yaitu pada usia 1 sampai 4 tahun sebanding dengan perkembangan anak pada 14 tahun ke depan (Trenggonowati & Kulsum, 2018). Masa inilah yang menjadi penentuan bagi masa depan anak, sehingga perlu adanya kontrol dari orang tua ketika anak menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dalam waktu yang panjang serta berkelanjutan akan menjadikan anak memiliki kepribadian antisosial dan tenggelam dengan kesendiriannya, sehingga banyak menyita waktu berkumpul dengan keluarga ataupun orang lain. Selain itu, anak yang sering menggunakan *gadget* juga susah untuk berkomunikasi serta menjadi kurang peduli saat ada orang lain yang mengajaknya berbicara (Mayenti & Sunita, 2018). Berdasarkan hasil penelitian, bahwa anak yang sering menggunakan *gadget* akan mengurangi intensitas komunikasi dua arah, juga akan berpengaruh terhadap lingkungan sosial (Sobry, 2017).

Orang tua selalu memberikan *gadget* kepada anak dengan alasan sedang melakukan pekerjaan atau sedang sibuk dengan urusan-urusan yang dianggapnya lebih penting. *Gadget* dianggap sebagai orangtua asuh bagi anak ketika orang tua sedang sibuk bekerja (Sulyandari, 2019). Peran orang tua secara optimal dalam pengasuhan anak merupakan fase yang paling penting untuk membentuk dan mengembangkan pribadi anak (Munawar & Amri, 2018). Orang tua juga harus memberikan pendampingan dan pembatasan dalam menggunakan *gadget* (Khotijah, 2013). Pembimbingan, pendidikan, menjaga, mengawasi serta mengembangkan kreativitas anak juga merupakan peran dari orang tua (Ramadhani, Fathurohman, & Fardani, 2020). Selain itu orang tua, lingkungan sekolah juga berperan dalam membimbing dan mendidik anak. Hal ini terdapat pada TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar.

TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar merupakan salah satu TK Negeri di bawah binaan Pemerintah Daerah kota Takengon, Aceh Tengah. Letaknya sangat strategis, di tengah kota Takengon serta memiliki sejumlah sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran. Terdiri dari satu orang Kepala Sekolah, 10 Orang guru kelas serta satu orang bendahara pengelola keuangan dan dua orang tenaga kebersihan. TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar memiliki 87 anak didik untuk tahun ajaran 2020/2021. Dari 87 anak didik tersebut, secara keseluruhan mereka sudah tidak asing lagi bahkan kebanyakan dari anak didik tersebut biasa memainkan aplikasi dari *gadget*. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti dampak *gadget* terhadap komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar.

LANDASAN TEORI

Komunikasi Keluarga

Keluarga merupakan hubungan yang terikat oleh perkawinan, saling memahami, berbagi dan selalu menjalankan kehidupan bersama dalam waktu yang tidak singkat serta memiliki cita-cita untuk hidup di masa yang akan datang, menjalin komunikasi dan saling berinteraksi antar anggotanya. Dalam sebuah keluarga, komunikasi yang baik sangat penting untuk dibangun, dengan tujuan agar terjadi keharmonisan antar anggota keluarga. Ciri-ciri komunikasi yang efektif dalam sebuah keluarga diantaranya adalah adanya kesamaan hak, berlaku adil, tidak membedakan status dalam keluarga, kedekatan emosional dan keakraban antar anggota keluarga, terjalin keterbukaan komunikasi antar anggota keluarga serta memiliki sikap saling menghargai agar selalu menjaga hubungan baik dengan mengesampingkan masalah masalah kecil. Adapun beberapa hal yang menjadi konsep untuk membangun komunikasi yang efektif dalam keluarga adalah adanya perhatian dan dukungan, selalu memberikan empati serta mendukung segala aktivitas yang dilakukan oleh anak, berpikir positif serta memberikan kasih sayang, sikap menerima dan menghargai anak serta memiliki sikap percaya pada anak.

Dampak Gadget pada Anak

Perkembangan pada era digital ini menjadikan *gadget* sudah menjadi kebutuhan primer. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang tua sudah tidak asing dengan *gadget*. Bukan hanya kenal dengan aplikasi *gadget*, namun para generasi zaman sekarang juga sangat pintar dalam mengaplikasikan *gadget*. Semakin hari aplikasi yang ditawarkan oleh perusahaan *gadget* semakin lengkap dan menarik. Aplikasi yang menarik ini menjadikan anak-anak ketergantungan terhadap *gadget*. Hal ini akan menyebabkan anak-anak malas untuk melakukan gerakan-gerakan fisik, malas dalam beraktivitas serta melakukan interaksi sosial (Ningsih, 2019). *Gadget* yang menjadi alat komunikasi yang paling cepat berkembang dalam beberapa tahun terakhir menjadikan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Selain sebagai media dalam berkomunikasi, *gadget* juga merupakan alat yang dapat digunakan untuk bisnis, pencarian informasi, penyimpanan data, sebagai hiburan, sosial media, dan sebagai media dalam mempromosikan barang (Syahudin, 2019). Dewasa ini, *gadget* digunakan oleh semua kalangan, mulai dari kalangan dewasa, remaja sampai anak-anak sudah mulai menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi (Ariston & Frahasini, 2018).

Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* terhadap kesehatan diantaranya adalah: (1) Menjadi seseorang yang memiliki keperibadian tertutup; (2) mengganggu kesehatan; (3) Mengganggu waktu tidur; (4) Sering menyendiri; (5) Adanya gangguan mental; (6) Melakukan tindakan agresi serta adikasi (Dwikurnaningsih & Windrawanto, 2020). Selain itu, dampak negatif lain yang akan ditimbulkan oleh *gadget* adalah akan menjadikan pribadi anak menjadi *introvert* dan menimbulkan kecanduan serta mengasingkan diri dari lingkungan karena terlalu nyaman dengan dunia maya (Aheniwati, 2019). *Gadget* juga dapat mengganggu kesehatan anak baik secara fisik maupun mental serta gangguan psikosomatis yakni gejala gangguan fisik yang diakibatkan peningkatan emosi seperti tantrum pada anak (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020). Penelitian lain juga

menunjukkan bahwa kecanduan yang ditimbulkan oleh *gadget* akan menjadikan anak menjadi malas belajar, malas membantu orang tua serta malas berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya karena anak akan menganggap interaksi cukup dilakukan melalui media sosial (Maknuni, 2020). Kebebasan bagi anak dalam menggunakan *gadget* akan menjadikan sikap agresif (Munisa, 2020). Efek lainnya dapat menimbulkan krisis kepercayaan diri pada anak (Nurhaeda, 2018). Selain itu, *gadget* berdampak terhadap sikap disiplin pada anak. Anak akan menjadi malas untuk melakukan semua aktivitas termasuk belajar dan beribadah (Damayanti et al., 2020). Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* sangat dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman anak terhadap dampak negatif yang akan ditimbulkan oleh *gadget* (Anggraeni, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang mendeskripsikan kejadian-kejadian secara langsung dilapangan melalui hasil observasi di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar dan wawancara yang dilakukan kepada orang tua murid dan tenaga pengajar. Untuk menganalisis data digunakan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian disusun serta dijabarkan dalam bentuk kata-kata serta kalimat bukan dalam bentuk angka-angka. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Januari sampai Maret 2021 dengan melakukan wawancara, observasi serta dokumentasi, untuk menjaga keabsahan data dilakukan triangulasi data, sehingga hasil penelitian ini akan menemukan makna, serta keunikan yang ada didalamnya (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* pada murid di TK Negeri Pembina kecamatan Lut Tawar yaitu terbatasnya komunikasi antara orang tua dan anak, aspek psikomotorik dan fisik, serta aspek agama dan moral.

1. Terbatasnya komunikasi orang tua dan anak

Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada orang tua murid dan guru, terlihat perilaku anak yang mulai menyimpang dikarenakan penggunaan *gadget* secara berlebihan. Kecanduan bermain *gadget* berasal dari mewabahnya pandemi yang membuat semua aktivitas di luar rumah ditiadakan. Aktivitas belajar mengajar yang biasanya dilakukan di sekolah menjadi aktivitas belajar secara *online* yang mengharuskan anak untuk senantiasa menggunakan *gadget*, hal ini secara tidak langsung membuat anak menjadi terbiasa memegang *gadget* setiap hari. Ketika diberikan tugas oleh guru di sekolah untuk anak, tidak jarang anak membuka aplikasi yang lain seperti *facebook*, atau bermain *game* serta membuka *youtube* disela-sela mengerjakan tugas tersebut.

Berbagai aplikasi hiburan tersebut menjadi pilihan utama bagi anak untuk menghilangkan rasa bosan karena harus berdiam diri di rumah dibandingkan dengan harus berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang tua. Hal ini disebabkan berbagai aplikasi pada *gadget* lebih menarik. Lama kelamaan anak akan merasa kecanduan dengan *gadget*, tidak melihat keadaan yang ada disekitarnya termasuk tidak berkomunikasi dengan anggota keluarga yang lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua murid, menunjukkan bahwa anak yang kecanduan *gadget* akan selalu mengurung diri di dalam

kamar, tidak peka terhadap lingkungan di sekitarnya yang menyebabkan berkurangnya komunikasi dan keharmonisan dalam keluarga.

2. Dampak Pada Aspek Psikomotorik dan Fisik

Hasil wawancara yang dilakukan kepada orang tua murid bahwa perilaku yang kerap muncul menjadi masalah yang sangat mengkhawatirkan bagi perkembangan fisik dan psikomotorik anak adalah gangguan kesehatan. Anak akan mengalami obesitas karena terlalu lama melihat *gadget*, sehingga gerakan tubuh yang dilakukannya sangat berkurang serta anak mengalami gangguan dalam tidur. Pola tidur anak menjadi terganggu diakibatkan sibuk bermain *gadget*. Tidur menjadi terlambat sehingga anak menjadi susah untuk dibangunkan ketika pagi hari. Dari 87 murid yang ada di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar, sebanyak 37 anak susah dibangunkan pagi karena mereka kecanduan bermain *gadget* sampai tengah malam menjadikan waktu tidur anak menjadi berkurang dan mata anak menjadi sering lelah serta sering mengalami sakit kepala. Selain itu, efek radiasi dari *gadget* sangat berbahaya untuk kelangsungan hidup manusia. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menyebabkan kanker. Sejauh ini, memang belum ada murid di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar yang terkena kanker disebabkan oleh bermain *gadget* namun tidak tertutup kemungkinan suatu saat jika anak sudah terlalu kecanduan dengan *gadget* akan berdampak pada penyakit kanker.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar, didapatkan informasi bahwa *gadget* dapat membuat anak meniru segala sesuatu yang dilihat dari internet. Anak menjadi melupakan proses pembelajaran melalui proses secara tradisional. Jika dipahami secara mendalam, maka ada kecenderungan bagi anak yang sering bermain *gadget* untuk menjadi cepat puas dan berpikir dangkal. Semua akan dilakukan secara instan seperti cara berpikir dan bergaul. Sehingga anak menjadi manja dengan teknologi yang berakibat anak akan menghindari setiap masalah, bukan memecahkan masalah. *Gadget* yang digunakan oleh anak dalam jangka panjang memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak, diantaranya hilang konsentrasi dalam belajar dan menjadi kecanduan pada aplikasi yang ada pada *gadget* sehingga kegiatan apapun yang dilakukan akan selalu bergantung pada *gadgetnya* serta menjadikan anak kurang mandiri.

3. Dampak pada Aspek Agama dan Moral

Hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan dibenarkan oleh orang tua murid di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar bahwa beberapa aspek moral yang muncul diakibatkan oleh *gadget* adalah anak sering mengabaikan orang lain, terutama jika berinteraksi dengan guru dan teman sebayanya di sekolah serta sikap anak yang sering menirukan aksi kekerasan dari *game* atau film yang digemari oleh anak. Selain itu, beberapa anak menjadi tantrum jika melihat *gadget* dan menangis sejadi-jadinya jika tidak diberikan *gadget*.

Sejauh penelitian ini dilakukan, belum ada kasus anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar yang melihat situs pornografi. Orang tua masih mengontrol kegiatan yang dilakukan oleh anak ketika memegang *gadget*. Namun, perlu jugaantisipasi bahaya dari situs pornografi. Dampak yang paling terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget* adalah anak menjadi pemarah dan suka mengatur. Anak susah diberikan nasehat oleh orang tua karena kebanyakan waktu anak adalah bersama *gadget* bukan bersama orang

tua. Tidak ada waktu yang efektif untuk memberikan nasehat bagi anak sehingga komunikasi dalam keluarga menjadi terganggu.

KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* yang berlebihan memiliki dampak yang negatif pada komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga. Intensitas komunikasi langsung antara orang tua dan anak menjadi berkurang diakibatkan terlalu kecanduan menggunakan *gadget*. Selain mengganggu intensitas komunikasi orang tua kepada anak dan sebaliknya, pemberian *gadget* yang berlebihan akan mengganggu aspek fisik dan psikomotorik anak. Perilaku fisik yang cenderung muncul pada anak adalah malas bergerak dan berinteraksi sosial dengan orang tua serta lingkungannya sedangkan aspek psikomotoriknya terlihat pada kemalasan dalam beribadah, menjadi pemarah, egois serta suka menyendiri. Dampak lainnya terlihat pada aspek agama dan moral, anak mudah marah dan suka bertengkar dengan temannya akibat menirukan gerakan yang terdapat pada *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aheniwati. (2019). Pengaruh Internet Bagi Anak. *Pengaruh Internet Bagi Anak*, 6, 53–60
<http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/edukasia/index>.
- Alifiani, H., Ningsih, Y., & Studi Ilmu Keperawatan STIKes Faletahan Serang Banten, P. (2019). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 51–55. Retrieved from www.journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68.
<https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Bewu, Y., Dwikurnaningsih, Y., & Windrawanto, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga. *Psikologi Konseling*, 15(2), 462–473
<https://doi.org/10.24114/konseling.v15i2.16195>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Karlina, D. A. (2020). Mengenal Dampak Positif Dan Negatif Internet Untuk Anak Pada Orang Tua. *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 53–56.
<https://doi.org/10.17509/jpdpm.v1i2.24002>
- Khotijah, S. (2013). *Pembatasan Penggunaan Internet Pada Anak-Anak Di Bawah Umur*. 6(3), 241–252. Retrieved From https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/view/236.

- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 55–64. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Mayenti, N. 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. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>.
- Munawar, Dan Amsal Amri, (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini Di Gampong Rumpet Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(3), 1-12. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/8255>.
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>.
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Faktor Presdiposisi Ibu Usia Remaja Terhadap Pemberian ASI Eksklusif Pada Bayi Di Kecamatan Luahagundre Maniamolo Kabupaten Nias Selatan*, 1(2), 70–78. <http://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/ECEIJ/article/view/518>.
- 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), 18-44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>.
- Ramadhani, I. R., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2020). Efek Penggunaan Smartphone berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 96-105. Retrieved from <http://ojs.uho.ac.id/index.php/japend/article/view/13293>.
- Sobry, M. G. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. *M.Gustian Sobry*, 2(2), 24–29. Retrieved from <http://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/222>.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–138. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Sulyandari, A. K. (2019). Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1. 11-20 <http://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/view/2712>.
- Sumargono, S. (2012). Sejarah Perkembangan Internet Dan Kebutuhan Informasi Dalam Dunia Pendidikan. *Teknologi*, 1(1). 1-11 <https://doi.org/10.26594/teknologi.v1i1.43>.
- Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40–49.

- <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD/article/view/764>.
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 272–282. <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/23048/11315>.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538-544. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>