

DAMPAK GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL-EMOSIONAL ANAK KELAS 5 SEKOLAH DASAR : SEBUAH STUDI KUALITATIF**Syabila Andini^{1*}, Lenny Herlina², Lalu Ahmad Gamal Arigi³, Arfi Syamsun⁴**Program Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Mataram^{1,2,3,4}**Corresponding Author : syabila.bila789@gmail.com***ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional siswa kelas lima di SD Negeri 16 Mataram. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memengaruhi pola perilaku sehari-hari anak, mengurangi interaksi sosial, serta menyebabkan ketergantungan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis, melibatkan guru wali kelas dan orang tua sebagai informan yang dipilih secara *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi aktivitas belajar. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data diperoleh dari 10 siswa kelas lima, serta wawancara dengan tujuh orang tua dan kepala sekolah. Saturasi data tercapai ketika tidak ada tema baru yang muncul. Hasil analisis tematik mengidentifikasi tiga tema utama: dampak positif penggunaan *gadget*, dampak negatif penggunaan *gadget*, dan solusi untuk anak yang sudah tergantung *gadget*.

Kata kunci : dampak *gadget*, perkembangan sosial emosional, siswa sekolah dasar**ABSTRACT**

This research examines the impact of gadget use on the social-emotional development of fifth grade students at SD Negeri 16 Mataram. Excessive use of gadgets can affect children's daily behavior patterns, reduce social interactions, and cause dependence. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach, involving homeroom teachers and parents as informants selected using purposive sampling. Data collection was carried out through classroom observations, interviews with teachers and parents, as well as documentation of learning activities. Data analysis follows the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data was obtained from 10 fifth grade students, as well as interviews with seven parents and school principals. Data saturation is reached when no new themes emerge. The results of the thematic analysis identified three main themes: the positive impact of using gadgets, the negative impact of using gadgets, and solutions for children who are already dependent on gadgets.

Keywords : elementary school students, gadget impact, social-emotional development**PENDAHULUAN**

Pengguna teknologi yang semakin pesat telah menjangkau berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia, maupun tingkat pendidikan (Putra et al., 2022). Dengan adanya teknologi yang terus berkembang menghasilkan *gadget* yang terdapat banyak fitur media sosial seperti "Tiktok, YouTube, Facebook, Twitter dan Instagram" (Chusna and Al-Muslihun.,2017). *Gadget* dapat digunakan dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang dahulu sulit dilakukan dan hal tersebut mengakibatkan efek yang signifikan terhadap orang di sekitarnya (Swider-Cios et al., 2023). Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah orang Indonesia yang menggunakan internet pada tahun 2024 mencapai 221.563.479 orang dari total populasi 278.696.200 pada tahun 2023. Hal ini terjadi karena teknologi menjadi suatu kebutuhan yang penting dan mendesak karena dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan.

Dengan adanya peningkatan yang signifikan pada penggunaan alat komunikasi seperti *gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap pengguna, khususnya anak-

anak. Adapun dampak positifnya adalah peningkatan wawasan melalui informasi, permainan edukatif yang mendorong perkembangan otak, serta sebagai sarana belajar dan peningkatan pengetahuan. Sementara itu, terdapat pula dampak negatif seperti penurunan prestasi sekolah, rasa malas belajar, dan gangguan emosional (Syafi et al., 2021). Menurut Kemenkes, masa anak-anak dimulai pada usia pra sekolah yaitu pada usia 60-84 bulan dan berlanjut hingga usia 7–10 tahun. Tahap ini merupakan tahap perkembangan yang sangat penting untuk membentuk dasar kesehatan yang baik dan mempengaruhi cara mereka berpikir, membuat keputusan, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Kemampuan mengatur emosi merupakan pondasi penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak sejak usia dini sehingga penting untuk memperhatikan anak agar dapat berkembang dengan optimal (Intan et al., 2018)

Perkembangan sosial dan emosional sangatlah krusial pada masa prasekolah karena dapat berdampak pada kemampuan sosial dan emosional di masa dewasa. Tidak optimalnya perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini dapat membawa dampak negatif terhadap kematangan sosial dan emosional saat remaja dan dewasa. Menurut Pebriana et.al 2017, perkembangan sosio-emosional pada anak prasekolah merupakan elemen krusial dalam membentuk hubungan sosial antara anak dengan teman sebaya mereka. Pada tahap ini, berbagai kemampuan seperti berbahasa, kognisi, kreativitas, dan perkembangan sosio-emosional berkembang dengan cepat dan akan menjadi dasar bagi langkah-langkah perkembangan pada tahap selanjutnya. Apabila seorang anak tidak mampu mencapai perkembangan sosio-emosional dengan baik, hal tersebut dapat berdampak terhadap hubungannya dengan lingkungan sosialnya, termasuk keluarga, sekolah, dan komunitas (Syafi et al., 2021).

Menurut data dari *World Health Organization* (WHO), Dalam beberapa tahun terakhir 5-25% anak usia dini dilaporkan mengalami gangguan perkembangan pada anak usia dini termasuk keterlambatan gerak, bahasa, dan perilaku sosial. Di Indonesia, angka kejadian gangguan perkembangan pada anak usia dini berkisar antara 13% hingga 18%. diperkirakan bahwa setidaknya 9,5% hingga 14,2% anak prasekolah mengalami masalah sosial dan emosional yang berdampak negatif pada perkembangan dan persiapan sekolah mereka (Pebriana, 2017). Adapun penelitian yang dilakukan oleh Halimatu Zuhra di Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dengan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 2-3 tahun menunjukkan aktivitas yang dilakukan seperti membuka aplikasi YouTube, bermain game, dan menggunakan aplikasi TikTok dalam durasi yang bervariasi. Sehingga berdampak negatif terhadap perkembangan sosial, kesejahteraan emosional, dan kesehatan secara keseluruhan (Zuhra, et al).

Penelitian yang dilakukan oleh Maryance F. Tamelab Pada Tahun 2023 menunjukkan bahwa mayoritas anak berusia tiga tahun dalam program pendidikan di PAUD Hosana Usiloa menunjukkan kecenderungan untuk menggunakan perangkat elektronik untuk durasi melebihi delapan jam setiap hari. Penggunaan *gadget* semacam itu secara tidak moderat berpotensi menghambat kemampuan anak untuk memperoleh dan memperbaiki keterampilan berbicara mereka, yang pada akhirnya mengakibatkan konsekuensi yang merugikan seperti ketergantungan yang berlebihan pada perangkat elektronik dan kekurangan dalam keterlibatan interpersonal (Tamelab, 2023). Sejalan dengan penelitian sebelumnya, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak secara signifikan terhadap perubahan tingkah laku dan minat belajar siswa sekolah dasar. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggambarkan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian sebelumnya yang membahas perkembangan kognitif anak(Suryo Bintoro et al., 2021). Sedangkan penelitian ini membahas tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional siswa sekolah dasar. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan di TK Ummul Quro Talun Kidul dan TK Taruna Islam Pekanbaru menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang

rendah dengan perkembangan emosional. Adapun keterbaruan penelitian ini terletak pada menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak kelas V di sekolah dasar negeri 16 kota Mataram. Penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial emosional siswa kelas V sekolah dasar menjadi penting karena pada usia tersebut, anak-anak sedang mengalami perkembangan yang signifikan. Terdapat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar, baik dampak positif maupun negatif (Sofiana et al., 2023). Adapun penelitian yang dilakukan Oleh Halimah Zuhra di Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dengan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 2-3 tahun menunjukkan aktivitas yang dilakukan seperti membuka aplikasi Youtube, bermain game, dan menggunakan aplikasi TikTok dalam durasi yang bervariasi. Sehingga berdampak negatif terhadap perkembangan sosial, kesejahteraan emosional, dan kesehatan secara keseluruhan.

Oleh karena itu, peneliti akan memfokuskan pada dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial- emosional siswa kelas V di sekolah dasar menjadi relevan untuk memahami bagaimana penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak pada usia tersebut. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga dalam upaya memahami dan mengelola dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram.

METODE

Peneliti memilih pendekatan penelitian kualitatif karena pendekatan ini tidak bergantung pada prosedur statistik atau metode kuantifikasi, tetapi lebih fokus pada observasi lapangan dan pemahaman mendalam terhadap keadaan yang ada di lapangan. Dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, penelitian kualitatif menekankan pemahaman tentang masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi nyata atau natural setting yang holistik, kompleks, dan rinci. Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi adalah suatu metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang diamati, sebagaimana yang dijelaskan oleh Bogdan dan Guba. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diamati melalui data-data deskriptif yang diperoleh dari partisipan dan observasi langsung.

Analisis menggunakan metode SCAT (*Steps for Coding and Theorization*) merupakan pendekatan sistematis untuk mengolah data kualitatif. Proses ini dimulai dengan transkripsi verbatim dari rekaman diskusi kelompok terarah, yang kemudian menjadi bahan dasar untuk analisis lebih lanjut. SCAT melibatkan empat langkah utama dalam pengkodean data. Pertama, peneliti mengekstrak kata kunci dari kalimat-kalimat dalam transkrip. Kedua, kata kunci tersebut diparafrasakan menggunakan istilah yang lebih teknis atau profesional. Ketiga, peneliti mengidentifikasi konsep atau tema yang muncul dari kata kunci yang telah diparafrasakan. Terakhir, tema-tema ini dihubungkan untuk membentuk struktur teoritis yang lebih luas. Ekstraksi dan pengolahan data dalam SCAT melibatkan proses dekontekstualisasi dan rekontekstualisasi. Selama dekontekstualisasi, peneliti memecah teks menjadi unit-unit makna yang lebih kecil, mengidentifikasi dan mengkodekan elemen-elemen penting.

Ini memungkinkan peneliti untuk melihat data dari perspektif baru, terlepas dari konteks aslinya. Selanjutnya, dalam proses rekontekstualisasi, kode-kode dan tema yang muncul disusun kembali untuk membentuk narasi yang koheren. Peneliti mengembangkan alur cerita dengan menghubungkan tema-tema yang telah diidentifikasi, menciptakan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti. Proses ini tidak hanya mengorganisir data,

tetapi juga memungkinkan munculnya wawasan dan teori baru dari data mentah, menjembatani kesenjangan antara deskripsi konkret dan abstraksi teoretis.

HASIL

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial- emosional anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram. Data diperoleh dari Jumlah siswa yang diteliti adalah 10 orang dari kelas V. Selain siswa, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara dengan 7 orang tua siswa dan Kepala Sekolah sekaligus Guru Wali kelas V. Kejemuhan data tercapai ketika tidak diperoleh tema baru setelah melalui serangkaian pengumpulan data dari Pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran di kelas, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. dan wawancara yang dilakukan baik terstruktur dan semi terstruktur. Analisis tematik mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perkembangan sosial- emosional anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram. Mengungkapkan 3 tema penting: (1) dampak positif penggunaan *gadget*; (2) dampak negatif penggunaan *gadget*; (3) solusi bagi anak yang sudah ketergantungan *gadget*.

Tabel 1. Tema dan Subtema

Tema	Subtema
Dampak positif penggunaan <i>gadget</i>	Berkembangnya imajenasi Optimasi peroses belajar-mengajar Meningkatkan rasa percaya diri Mengembangkan keterampilan
Dampak negatif penggunaan <i>gadget</i>	Menjadi pribadi yang tertutup Gangguan tidur Gangguan emosional anak Terpapar radiasi
Solusi bagi anak yang sudah ketergantungan <i>gadget</i>	Pilih sesuai dengan usia anak Temani anak dalam bermain Batasi anak untuk bermain <i>gadget</i>

Observasi di Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram

Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, melibatkan 8 narasumber kunci, terdiri dari 1 Kepala Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram dan 7 orang tua siswa. Data yang tidak terungkap melalui wawancara, dilengkapi dengan hasil observasi. Untuk memperkuat substansi hasil wawancara dan observasi, dilakukan penelusuran terhadap dokumen dan arsip yang ada. Maka hasil penelitian tersebut sebagai berikut : Di Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram menerapkan berbagai kegiatan sebagai cara untuk mengembangkan Sosial Emosional peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram yang kegiatan wajib dilakukan adalah kegiatan Pramuka setiap hari sabtu pagi. Adapun ekstrakurikuler yang lain ada tahlidz, karate, pramuka.

Penulis melakukan observasi pada tanggal 28 mei 2024 sampai dengan 13 juni 2024 dengan jumlah peserta didik 10 anak dengan 3 laki-laki dan 7 perempuan. Yang ditemukan oleh penulis bahwa guru sudah menyiapkan RPP sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan sehingga diharapkan tujuan pembelajaran akan memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini dikuatkan dengan penuturan bapak DTM selaku guru wali kelas Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram, Berdasarkan hasil wawancara mengenai penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak kelas V Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram, ditemukan bahwa masih ada beberapa anak yang belum menunjukkan perkembangan sosial-emosional yang optimal. Oleh karena itu, untuk mengetahui perkembangan sosial-emosional anak secara lebih mendalam, perlu dilakukan observasi melalui metode pemberian tugas kelompok. Tujuannya

adalah untuk melihat secara langsung bagaimana anak-anak berinteraksi dan mengelola emosi mereka dalam konteks kelompok.

Guru Terlebih Dahulu Menyusun Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pembelajaran, guru menyiapkan materi, media, dan metode yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak, dengan fokus pada tugas kelompok yang mendorong kerja sama, tolong-menolong, dan tanggung jawab. Guru juga merancang penilaian untuk mengukur perkembangan sosial-emosional anak berdasarkan kinerja mereka dalam tugas-tugas tersebut, dengan tujuan memfasilitasi peningkatan keterampilan sosial dan emosional anak melalui pembelajaran yang terstruktur dan terarah.

Pelaksanaan Pemberian Tugas Kelompok

Perancangan pada fase persiapan, langkah pertama dalam tahap ini adalah guru memberikan penjelasan umum kepada peserta didik mengenai tugas kelompok yang akan mereka kerjakan.

Pembagian Kelompok

Guru membagi anak-anak ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendorong kerja sama, berbagi, dan interaksi. Metode ini bertujuan untuk melatih kemampuan sosial dan mental anak sejak dini. Dengan pembiasaan bekerja dalam kelompok, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan keterampilan bersosialisasi yang baik, sehingga di masa dewasa mereka lebih siap berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sosial yang lebih luas.

Menjelaskan Cara Mengerjakannya

Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas kelompok dan memberikan arahan tentang tata cara kegiatan atau bermain. Anak-anak diberi pemahaman tentang pentingnya berbagi alat permainan, meminjamkan barang, bersosialisasi, dan saling tolong-menolong dalam kelompok. Tujuannya adalah melatih keterampilan sosial-emosional anak seperti berbagi, kerjasama, dan kepedulian terhadap sesama.

Evaluasi

Observasi di kelas V SDN 16 Kota Mataram menunjukkan bahwa setelah pembelajaran, guru melakukan evaluasi dengan mengulang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menanyakan kepada anak-anak tentang pelaksanaan tugas kelompok, kerja sama, dan penyelesaian tugas. Selanjutnya, penulis menyajikan data hasil observasi mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak-anak di kelas tersebut.

Tabel 2. Indikator dan Sub Indikator perkembangan Sosial Emosional Anak Kelas V Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram

Indikator	Sub Indikator
Bersikap kooperatif dengan teman	Dapat bekerja sama dengan teman Dapat melaksanakan tugas kelompok
Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang, sedih, antusias dll)	Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan
Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai Bertanggung jawab atas tugasnya
Menunjukkan sikap toleransi	Mau meminjamkan miliknya Mau berbagi dengan temannya

Berdasarkan penjelasan, tabel yang disajikan sebelumnya merupakan Indikator dan sub-indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak yang diambil dari Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Berdasarkan hasil wawancara,

observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diperoleh hasil akhir mengenai Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelas V Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram. Selanjutnya, penulis akan menguraikan secara lebih terperinci mengenai penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak kelas V Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram yang berjumlah 10 anak. Uraian ini akan memberikan informasi yang lebih rinci dan mendalam terkait bagaimana penggunaan *gadget* mempengaruhi aspek-aspek perkembangan sosial-emosional pada anak-anak di kelas sebagai berikut:

Perkembangan sosial-emosional ASR menunjukkan hasil yang beragam. Dalam aspek kerja sama, ASR memperlihatkan kemajuan positif, mampu berkolaborasi dengan teman-temannya dan berpartisipasi efektif dalam aktivitas kelompok. Namun, ia masih kesulitan menunjukkan antusiasme saat mengikuti kegiatan yang diminati. ASR mulai menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas dan rasa tanggung jawab terhadap pekerjaannya. Meskipun demikian, ia masih perlu bimbingan dalam hal berbagi dan meminjamkan barang miliknya kepada teman. Secara umum, perkembangan sosial-emosional ASR menunjukkan kemajuan di beberapa area, tetapi masih ada beberapa aspek yang memerlukan perhatian dan dukungan lebih lanjut.

Perkembangan sosial-emosional CJN menunjukkan hasil yang positif, mencapai tingkat "Berkembang Sesuai Harapan". CJN menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengekspresikan emosinya pada berbagai situasi, yang tercermin pada penilaian item pertama dan kedua. Lebih lanjut, CJN memperlihatkan ketekunan dan kemampuan menyelesaikan tugas-tugasnya, seperti yang dinilai pada item ketiga. Dalam interaksi sosialnya, CJN juga menunjukkan sikap toleransi terhadap teman-temannya, sesuai dengan penilaian pada item keempat. Berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional CJN secara keseluruhan telah mencapai tahap yang diharapkan.

Perkembangan sosial-emosional NW menunjukkan hasil yang beragam. Dalam aspek kerja sama, NW mulai menunjukkan kemampuan berinteraksi secara kooperatif dengan teman-temannya. Meskipun demikian, ia masih kesulitan menampilkan antusiasme saat mengikuti kegiatan yang diminati. NW juga masih perlu bimbingan dalam hal kemandirian dan tanggung jawab, terutama dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Namun, sisi positifnya, NW telah mampu bersikap toleran terhadap teman-temannya. Secara keseluruhan, perkembangan sosial-emosional NW memperlihatkan kemajuan di beberapa area, tetapi masih ada beberapa aspek yang memerlukan perhatian dan dukungan lebih lanjut untuk mencapai perkembangan yang optimal.

Perkembangan sosial-emosional RF menunjukkan hasil yang positif di beberapa aspek. RF telah menunjukkan kemampuan yang baik dalam berkolaborasi, bekerja sama dengan teman-temannya, dan berpartisipasi efektif dalam kegiatan kelompok. Meskipun demikian, ia masih perlu meningkatkan antusiasmenya saat mengikuti kegiatan yang diminati. Disisi lain, RF telah memperlihatkan ketekunan dan kemampuan menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik. Dalam interaksi sosialnya, RF juga telah menunjukkan sikap toleransi terhadap teman-temannya. Berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional RF secara keseluruhan telah mencapai tahap "Berkembang Sesuai Harapan".

Perkembangan sosial-emosional RA menunjukkan hasil yang memuaskan, mencapai tingkat "Berkembang Sesuai Harapan". RA memperlihatkan kemampuan yang baik dalam mengekspresikan emosinya pada berbagai kondisi, sebagaimana tercermin dalam penilaian item pertama dan kedua. Lebih lanjut, RA menunjukkan ketekunan dan kemampuan menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik, seperti yang dinilai pada item ketiga. Dalam interaksi sosialnya, RA juga telah menunjukkan sikap toleransi terhadap teman-temannya, sesuai dengan penilaian pada item keempat. Berdasarkan indikator-indikator yang telah

ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional RA secara keseluruhan telah mencapai tahap yang diharapkan. Perkembangan sosial-emosional YA menunjukkan hasil yang positif, mencapai level "Berkembang Sesuai Harapan". Dalam aspek ekspresi emosi, yang dinilai pada item pertama dan kedua, YA menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengomunikasikan perasaannya dalam berbagai situasi. Selanjutnya, YA memperlihatkan ketekunan dan kemampuan menyelesaikan tugas dengan baik, seperti yang terlihat pada penilaian item ketiga. Dalam interaksi sosialnya, YA juga telah menunjukkan sikap toleransi terhadap teman-temannya, sesuai dengan penilaian pada item keempat. Berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional YA secara keseluruhan telah mencapai tahap yang diharapkan.

Perkembangan sosial-emosional SFA menunjukkan hasil yang memuaskan, mencapai tingkat "Berkembang Sesuai Harapan". SFA memperlihatkan kemampuan yang baik dalam mengekspresikan emosinya pada berbagai kondisi, sebagaimana tercermin dalam penilaian item pertama dan kedua. Lebih lanjut, SFA menunjukkan ketekunan dan kemampuan menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik, seperti yang dinilai pada item ketiga. Dalam interaksi sosialnya, Siti juga telah menunjukkan sikap toleransi terhadap teman-temannya, sesuai dengan penilaian pada item keempat. Berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional SFA secara keseluruhan telah mencapai tahap yang diharapkan. Perkembangan sosial-emosional RJR memperlihatkan kemajuan yang positif di beberapa area. Dalam aspek kerja sama, RJR mulai menunjukkan kemampuan berinteraksi secara kooperatif dengan teman-temannya. Ia juga mulai mengembangkan kemampuan untuk mengekspresikan emosinya dalam berbagai situasi. Lebih lanjut, RJR mulai memperlihatkan kemandirian dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Meskipun masih terbatas, RJR juga mulai menunjukkan sikap toleransi, setidaknya terhadap satu temannya. Secara keseluruhan, perkembangan sosial-emosional RJR menunjukkan kemajuan yang baik di beberapa aspek yang diamati, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

Perkembangan sosial-emosional ARF menunjukkan hasil yang memuaskan, mencapai tingkat "Berkembang Sesuai Harapan". ARF memperlihatkan kemampuan yang baik dalam mengekspresikan emosinya pada berbagai kondisi, sebagaimana tercermin dalam penilaian item pertama dan kedua. Lebih lanjut, ARF menunjukkan ketekunan dan kemampuan menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik, seperti yang dinilai pada item ketiga. Dalam interaksi sosialnya, Aisyah juga telah menunjukkan sikap toleransi terhadap teman-temannya, sesuai dengan penilaian pada item keempat. Berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional ARF secara keseluruhan telah mencapai tahap yang diharapkan.

Perkembangan sosial-emosional AA menunjukkan hasil yang positif, mencapai level "Berkembang Sesuai Harapan". Dalam aspek ekspresi emosi, yang dinilai pada item pertama dan kedua, AA menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengkomunikasikan perasaannya dalam beragam situasi. Selanjutnya, AA memperlihatkan ketekunan dan kemampuan menyelesaikan tugas dengan baik, seperti yang terlihat pada penilaian item ketiga. Dalam interaksi sosialnya, AA juga telah menunjukkan sikap toleransi terhadap teman-temannya, sesuai dengan penilaian pada item keempat. Berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional AA secara keseluruhan telah mencapai tahap yang diharapkan.

Keterangan: a) Anak dapat bekerja sama dan berkoordinasi dengan baik bersama teman-temannya, b) Anak mampu mengungkapkan emosi yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang dihadapi, seperti senang, sedih, antusias, dan lain-lain, c) Anak memiliki ketekunan dan tidak mudah menyerah dalam melaksanakan tugas atau aktivitasnya, d) Anak mampu menunjukkan sikap menghargai, menerima, dan bersikap terbuka terhadap teman-temannya.

Berdasarkan analisis data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram secara umum telah mencapai tingkat yang diharapkan. Evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah menunjukkan kemajuan yang sesuai dengan standar perkembangan yang ditetapkan untuk usia dan tingkat pendidikan mereka.

Observasi dan Wawancara

Pengguna teknologi yang semakin pesat telah menjangkau berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia, maupun tingkat pendidikan. Dengan adanya peningkatan yang signifikan pada penggunaan alat komunikasi seperti *gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap pengguna, khususnya anak-anak. Secara umum, penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak didominasi untuk bermain game, yang merupakan aktivitas terbanyak dari total penggunaan *gadget* mereka. Selain itu, cukup banyak anak-anak juga menggunakan *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Namun, hanya sedikit dari mereka yang menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan orang tua atau melihat video pembelajaran.

Pemberian nasihat dan pengertian kepada anak-anak harus dilakukan secara perlahan dan bertahap. Hal ini dikarenakan anak-anak pada usia 10-11 tahun ini sedang menjalani proses perkembangan yang sangat pesat dan mendasar, yang akan menjadi pondasi bagi kehidupan mereka di kemudian hari. Anak-anak pada masa ini masih berada dalam fase pertumbuhan yang kritis, sehingga dibutuhkan pendekatan yang tepat agar nasihat dan pengertian yang diberikan dapat diterima dengan baik dan memberikan dampak positif bagi perkembangan mereka. Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orang tua anak Kelas V Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram:

Tabel 3. Hasil wawancara dengan Orang Tua Murid

Nama Anak	Durasi pemakaian	Kepemilikan
ASR	3-4 jam	HP sendiri
CJN	3-4 jam	HP sendiri
NW	4-5 jam	Menggunakan HP ibunya
RF	4-5 jam	HP sendiri
RA	2-3 jam	HP sendiri
YA	3-4 jam	HP sendiri
SFA	3-4 jam	HP sendiri
RJR	4-5 jam	HP sendiri
ARF	3-4 jam	HP sendiri
AA	3-4 jam	HP sendiri

Informasi mengenai penggunaan *gadget* oleh anak-anak kelas V Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram didapatkan dari hasil wawancara dengan beberapa orang tua mereka. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam wawancara tersebut meliputi apakah anak-anak mereka memiliki *gadget*, sejak kapan anak-anak mulai menggunakan *gadget*, serta alasan orang tua memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan orang tua murid, dapat disimpulkan bahwa alasan orang tua memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka cenderung untuk menuruti keinginan anak-anak tersebut.

Tema 1: Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Berkembangnya Imajinasi

Peran orang tua sangat penting dalam memberikan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan imajinasi siswa. Imajinasi siswa sekolah dasar terbentuk dari apa yang mereka lihat dan amati di lingkungan sekitar, termasuk dalam aktivitas bermain mereka. Dalam hal ini imajinasi anak sudah berkembang dengan baik terlihat dari anak yang

mewarnai gambarnya tidak sesuai dengan apa yang dia lihat, melainkan sesuai dengan keinginannya sendiri. Ini menunjukkan bahwa anak telah mampu menggunakan imajinasinya dalam menuangkan ide dan kreativitasnya, tidak hanya sekedar meniru apa yang dia lihat.

Optimasi Proses Belajar-Mengajar

Anak akan pelan-pelan mengetahui sesuatu jika dibiasakan. Semuanya ini tidak terlepas dari peran orang tua yang sangat penting dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan anak, karena orang tua merupakan penentu masa depan anak. Oleh karena itu, sebagai orang tua, mulailah membiasakan anak sejak dini dengan hal-hal yang positif, agar nanti di kemudian hari, orang tua tidak lagi kesulitan untuk mengatur anaknya.

Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Rasa percaya diri anak perlu dilatih. Orang tua bisa meningkatkannya dengan cara memberikan pujian saat anak berprestasi, seperti juara lomba atau menang bermain game. Pujian dan keberhasilan ini membuat anak merasa lebih percaya diri pada kemampuannya. Rasa kepercayaan diri anak tidak hanya dapat dibangun melalui pujian langsung dari orang tua, guru, atau orang-orang di sekitarnya, tetapi juga dapat dibangun melalui kemenangan yang diperoleh anak saat bermain game.

Mengembangkan Keterampilan

Media sosial bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan bersosialisasi dan belajar hal baru. Pengguna dapat memperluas jaringan dan menambah pengetahuan melalui interaksi di media sosial. Anak dapat bersosialisasi melalui platform daring karena orang tuanya pintar melihat perkembangan zaman serta memanfaatkan teknologi canggih sebagai sarana dan prasarana untuk mengembangkan keterampilan dalam bersosialisasi tanpa adanya paksaan dari orang tua lagi karena anak bisa belajar dari hasil eksplorasi sendiri tanpa orang tua.

Tema 2: Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Setelah membahas beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget*, perlu juga dipertimbangkan adanya dampak negatif yang dapat ditimbulkan, antara lain:

Menjadi Pribadi yang Tertutup

Karena khawatir akan keselamatan anak, orang tua sering memberikan *gadget* sebagai alternatif bermain di luar rumah. Hal ini membuat anak tersebut menjadi seorang pribadi yang jarang bersosialisasi dengan orang lain yang disebabkan oleh orang tuanya telah menyediakan berbagai fasilitas yang membuat anak merasa nyaman untuk hanya berada di rumah saja, sehingga anak lebih memilih untuk tidak pergi bermain dengan teman-temannya di luar.

Gangguan Tidur

Penggunaan *gadget* berlebihan oleh anak-anak dapat menyebabkan gangguan tidur. Cahaya dari layar *gadget* mengurangi produksi hormon melatonin, yang mengatur siklus tidur alami tubuh. Akibatnya, anak-anak yang menggunakan *gadget* sampai larut malam sering kesulitan merasa mengantuk, karena tubuh mereka masih menganggap lingkungan terang dan belum waktunya tidur. Orang tua perlu mengambil peran aktif dalam mengawasi dan membatasi penggunaan perangkat elektronik, terutama menjelang waktu tidur. Dengan menetapkan aturan yang jelas tentang kapan *gadget* harus dimatikan, orang tua dapat membantu mencegah anak-anak terjaga hingga larut malam karena terlalu asyik bermain. Pendekatan ini bertujuan untuk menjaga pola tidur yang sehat dan mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Gangguan Emosional Anak

Kecanduan *gadget* pada anak dapat menyebabkan masalah emosional serius. Kehilangan kontrol diri atas penggunaan *gadget* bisa mengakibatkan kecemasan dan depresi. Anak-anak yang kecanduan sering merasa gelisah ketika dipisahkan dari *gadget* mereka. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dalam jangka waktu yang panjang berpotensi menimbulkan dampak negatif yang signifikan terhadap kesehatan mental anak. Efek-efek ini meliputi peningkatan risiko depresi, perilaku agresif, ketidakstabilan emosi yang ditandai dengan ledakan amarah yang sering, serta peningkatan sensitivitas terhadap stimulus eksternal.

Terpapar Radiasi

Penggunaan *gadget* jangka panjang berisiko memaparkan pengguna, terutama anak-anak, pada radiasi elektromagnetik. Meski efeknya tidak langsung terlihat, radiasi ini dapat berdampak negatif pada kesehatan seiring waktu. Radiasi dari layar *gadget* sangat berbahaya, terutama bagi kesehatan penglihatan atau mata. Dampak buruknya dapat sangat mempengaruhi kondisi mata seseorang. Memang, belum semua orang yang sering bermain *gadget* langsung mengalami masalah kesehatan akibat radiasi. Hal ini karena dampaknya tidak bisa langsung dirasakan. Namun, jika penggunaan *gadget* dilakukan secara berkelanjutan, maka bahaya radiasi tersebut akan semakin nyata dan berbahaya. Oleh karena itu, jika tidak ingin terkena paparan radiasi dari layar *gadget*, tindakan preventif yang dapat dilakukan adalah membatasi waktu penggunaan *gadget* bagi anak-anak. Selain itu, perlu diperhatikan juga durasi pemakaian serta mengurangi kecerahan layar saat digunakan di tempat terang. Hindari juga penggunaan *gadget* dalam ruangan yang gelap.

Tema 3: Solusi Bagi Anak yang Sudah Ketergantungan *Gadget*

Kunci utama untuk mengatasi anak yang sudah kecanduan *gadget* adalah peran orang tua. Sikap dan tindakan orang tua sangat menentukan dalam mengontrol dan menangani masalah ini. Beberapa sikap yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak, antara lain:

Pilih Sesuai dengan Usia Anak

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak perlu disesuaikan dengan usia mereka. Untuk anak di bawah 5 tahun, *gadget* dapat digunakan untuk pengenalan warna, bentuk, berhitung sederhana, dan pengembangan kosakata. Anak diatas 5 tahun dapat diberikan akses ke aplikasi yang aman dan edukatif, tanpa konten kekerasan atau seksual. Orang tua disarankan menggunakan platform khusus anak seperti YouTube Kids untuk tontonan.

Temani Anak Dalam Bermain

Pendampingan orang tua saat anak menggunakan *gadget* sangat penting untuk mengontrol dan memantau aktivitas mereka. Meskipun hanya sebentar, meluangkan waktu bersama anak saat bermain *gadget* dapat membantu mereka mengatasi kesulitan, memberi penjelasan, dan menyelesaikan masalah. Memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam permainan dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka. Selain itu, orang tua disarankan memperkenalkan permainan tradisional seperti congklak, yang dapat mengajarkan keterampilan berhitung dan nilai-nilai sosial seperti menunggu giliran, sambil tetap berinteraksi langsung dengan anak.

Batasi Anak Untuk Bermain *Gadget*

Anak-anak sekolah dasar membutuhkan bimbingan orang tua untuk menghindari ketergantungan pada *gadget* melalui penetapan aturan yang jelas. Orang tua disarankan membuat kesepakatan dengan anak tentang durasi penggunaan *gadget*, seperti maksimal 30 menit pada hari sekolah dan 1 jam pada hari libur, serta milarang penggunaan *gadget* saat

makan bersama keluarga dan menjelang tidur. Langkah-langkah ini bertujuan untuk mengajarkan kedisiplinan, mempertahankan komunikasi keluarga yang baik, dan menjamin pola tidur yang sehat bagi anak.

PEMBAHASAN

Di era digital yang terus berkembang ini, *gadget* telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, bahkan bagi anak-anak (Yuza and Ramadan, 2021). Perangkat elektronik portabel ini, yang meliputi ponsel pintar, tablet, dan berbagai perangkat serupa, menawarkan berbagai fungsi yang menarik bagi penggunaan. Meskipun tujuan awal penciptaan *gadget* adalah untuk memudahkan aktivitas dan memberikan manfaat positif, realitasnya tidak selalu demikian (Erliana *et al.*, 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terungkap bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak yang kompleks terhadap perkembangan sosial-emosional anak-anak di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh, mencakup baik aspek positif maupun negatif, yang secara signifikan mempengaruhi cara anak-anak berinteraksi dan mengelola emosi mereka.

Penggunaan *gadget* dapat memberikan efek positif terhadap perkembangan anak, mencakup peningkatan kreativitas, kemampuan komunikasi, dan keterampilan sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa dkk. pada tahun 2018 menunjukkan bahwa pemanfaatan *gadget* berdampak baik pada perkembangan psikologis anak, khususnya dalam aspek kognitif dan afektif. Studi tersebut mengungkapkan bahwa murid-murid Sekolah Dasar dapat dengan mudah mencari informasi terkait pembelajaran dan berinteraksi dengan teman sebaya melalui *gadget*. Kemudahan akses informasi ini berpotensi meningkatkan daya cipta dan memperluas pengetahuan anak-anak. Selain itu, *gadget* juga dapat menjadi media bagi anak-anak untuk mempelajari sikap dan nilai-nilai positif yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk membantu akses informasi serta mempermudah sistem pembelajaran mengajar dirumah. Ungkapan dari narasumber dapat disimpulkan bahwa anak akan pelan-pelan mengetahui sesuatu jika dibiasakan.

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak membawa dampak ganda dalam perkembangan mereka (Waliid *et al.*, 2019). Di satu sisi, terdapat dampak positif yang signifikan. *Gadget* dapat memperluas pengetahuan anak, menjadi sarana untuk membangun dan melatih kreativitas, serta memudahkan komunikasi dan perluasan jaringan pertemanan. Ketika digunakan secara wajar, perangkat ini telah terbukti membantu anak-anak dalam kegiatan sehari-hari, terutama dalam pencarian data dan informasi untuk tugas sekolah (Purwaningtyas *et al.*, 2023). Selain itu, berbagai fitur dalam *gadget* menyediakan sarana hiburan yang menarik bagi anak-anak. Namun, disisi lain, penggunaan *gadget* juga menghadirkan dampak negatif yang perlu diwaspadai. Salah satu risiko utama adalah munculnya ketergantungan anak terhadap *gadget* (Yuhandra *et al.*, 2021). Hal ini dapat mengakibatkan anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya saat menjalankan aktivitas sehari-hari (Jalilah, 2021).

Lebih lanjut, penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi mengganggu kesehatan mata anak. Dampak negatif lainnya termasuk berkurangnya aktivitas fisik anak, di mana mereka cenderung menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Akhirnya, ada kecenderungan anak lebih memilih bermain dengan *gadgetnya* dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman-teman sebayanya (Damayanti *et al.*, 2020). Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini, terungkap bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan dan berbagai terhadap perkembangan sosial emosional anak-anak usia sekolah dasar. Meskipun penelitian ini terutama berfokus pada perspektif guru kelas dan orang tua siswa, temuan-temuannya memiliki implikasi yang lebih luas. Pengaruh ini mencakup aspek-

aspek positif maupun negatif, yang manifestasinya sangat bergantung pada pola penggunaan *gadget* oleh anak-anak tersebut. Kemampuan anak dalam mengelola penggunaan *gadget* secara bijak menjadi faktor kunci dalam menentukan apakah teknologi ini akan mendukung atau justru menghambat perkembangan sosial emosional mereka. Anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) masih dalam proses pembentukan kepribadian yang belum stabil (Magdalena et al., 2021; Wiratman et al., 2023). Pada tahap ini, kemampuan mereka untuk membedakan hal yang bermanfaat dan merugikan masih terbatas. Meskipun penting untuk memperkenalkan anak pada teknologi modern agar tidak tertinggal, pengenalan ini harus dilakukan secara bijaksana dan tidak berlebihan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan anak. Jika anak menjadi terlalu tergantung atau bahkan kecanduan *gadget*, mereka mungkin akan menganggap perangkat tersebut lebih dari sekadar alat, melainkan sebagai teman (Mustikawati, 2018). Hal ini bisa menyulitkan orang tua atau pendidik dalam mengatasi perilaku anak. Sementara orang dewasa umumnya menggunakan *gadget* selama 1-4 jam dalam beberapa sesi per hari, pola ini tidak seharusnya diterapkan pada anak-anak. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak perlu diatur secara berbeda dan lebih ketat dibandingkan orang dewasa. Jika anak-anak dibiarkan menggunakan *gadget* dengan pola yang sama seperti orang dewasa, risiko dampak negatif meningkat, terutama potensi kecanduan yang dapat berkembang lebih cepat (Magdalena et al., 2021).

Dari berbagai dampak yang teridentifikasi, dampak negatif yang paling banyak didapatkan seperti pribadi yang lebih tertutup, penggunaan bahasa yang tidak sesuai usia, gangguan tidur, terpapar radiasi, dan perilaku temperamental menjadi yang paling dominan (Munisa et al., 2020). Penggunaan *gadget* tanpa kontrol dan pengawasan cenderung memunculkan lebih banyak dampak negatif pada anak (Setyaningsih and Setyowatie, 2023). Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi, membimbing, dan mengingatkan anak tentang penggunaan *gadget* yang tepat untuk menjaga perkembangan kepribadian anak tetap seimbang dan sehat.

KESIMPULAN

Penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Mataram mengungkapkan hasil yang berbagai. *Gadget* memberikan dampak positif seperti peningkatan kemampuan kognitif, penguasaan bahasa Inggris, dan perluasan jaringan sosial. Namun, ditemukan juga dampak negatif berupa gangguan pola tidur, kesulitan pengendalian emosi, menjadi pribadi yang tertutup, terpapar radiasi dan risiko kecanduan. Penelitian ini menyoroti pentingnya bimbingan dalam penggunaan *gadget* untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan risiko terhadap perkembangan anak. Kesimpulannya, penggunaan *gadget* pada anak memerlukan pengelolaan yang bijaksana untuk mendukung perkembangan sosial emosional yang sehat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terimakasih kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan saran, dukungan, dan inspirasi selama proses penelitian. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada semua yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Tak lupa, kami juga mengucapkan terimakasih kepada lembaga atau institusi yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam menjalankan penelitian ini. Semua kontribusi dan bantuan yang diberikan sangat berarti bagi kelancaran dan kesuksesan penelitian ini. Terimakasih atas segala kerja keras dan kolaborasi yang telah terjalin.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A. and Artikel, R. (2020) 'Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik Info Artikel Abstrak', 5(2), pp. 146–150. Available at: <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.3432>.
- Chusna, P.A. and Al-Muslihun, S. (2017) *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*.
- Damayanti, E. *et al.* (2020) 'Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak', 4(1), pp. 1–22.,
- Erliana, H. *et al.* (2021) 'Vocational Students' Perception of Online Learning during the Covid-19 Pandemic', *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 27(1), pp. 57–65. Available at: <https://doi.org/10.21831/jptk.v27i1.34283>.
- Intan, C., Putri, H. and Primana, L. (2018) *Gambaran Perilaku Disregulasi Emosi Anak Prasekolah Usia 3-4 Tahun*.
- Pebriana, P.H. (2017) 'Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Purwaningtyas, F.D. *et al.* (2023) 'Fifin Dwi Purwaningtyas, et al, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar" Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 4(1). Available at: <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v%vi%i.84>.
- Setyaningsih, E. and Setyowatie, D. (2023) 'E Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja', *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), pp. 64–71. Available at: <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>.
- Sofiana, S.N.A., Fakhriyah, F.F. and Oktavianti, I. oktavianti (2023) 'Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), pp. 53–59. Available at: <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>.
- Suryo Bintoro, H. *et al.* (2021) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Articleinfo', *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), pp. 254–259. Available at: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>.
- Swider-Cios, E., Vermeij, A. and Sitskoorn, M.M. (2023) 'Young children and screen-based media: The impact on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation', *Cognitive Development*. Elsevier Ltd. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101319>.
- Syafi, I., Noviatus Solichah, E. and Sunan Ampel Surabaya, U. (2021) 'Asessmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Ummul Quro Talun Kidul', *Universitas Hamzanwadi*, 5(02). Available at: <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3106>.
- Syifa, L., Setianingsih, E.S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, pp. 527–533.
- Tamelab, M.F. (2023) 'Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Paud Usia 3 Tahun', *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4. Available at: <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>.
- Website, A. *et al.* (no date) *J u r n a l K e p e r a w a t a n M u h a m m a d i y a h A d a p t a s i L a n s i a D a l a m M e m e n u h i T u g a s P e r k e m b a n g a n P s i k o s o s i a l , J u r n a l K e p e r a w a t a n M u h a m m a d i y a h*.
- Yuhandra, E. *et al.* (2021) *Penyuluhan Hukum Tentang Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Sosial*, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

Yuza, A. and Ramadan, Z.H. (2021) ‘*Elementary School Students’ Character Conditions During Online Learning*’, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), p. 199. Available at: <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2.37264>.

Zuhra, H., Husnaini, N. and Saputri Imran, K. (2022) ‘KIDDO : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat’. Available at: <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.5721>.