

## PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL ILMI KOTA BANJARBARU

Rosa Nurafifah Surono<sup>1</sup>, Yunita Lestari<sup>2</sup>

Program Magister Pendidikan Agama Islam

UIN Antasari Banjarmasin, Indonesia

[rosanurafifah.ocha@gmail.com](mailto:rosanurafifah.ocha@gmail.com)

**Abstrak,** Era globalisasi ini, penggunaan gawai dikalangan masyarakat Indonesia bahkan hingga masyarakat dunia. Hal tersebut dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi digital dan internet yang semakin maju. Saat ini, pengguna gawai dan internet di Indonesia sudah cukup tinggi diberbagai belahan dunia. Pada era digital sekarang ini, penggunaan gawai pada anak semakin sulit untuk dihindari dan dipungkiri. Mengingat tuntutan perkembangan zaman semakin maju dan berkembang akan penguasaan teknologi yang kemudian membuat orang tua untuk terdorong mengenalkan kepada anak dengan teknologi sejak dini. Tetapi, di sisi lain penggunaan gawai tanpa arahan dan batasan dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan yang kemudian menyebabkan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena lebih senang bermain gawai. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sampel yang digunakan berjumlah 35 responden yang terdiri dari siswa sekolah dasar di MI Darul Ilmi Banjarbaru. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: Siswa di MI Darul Ilmi berkata baik walaupun sedang marah, Siswa mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik walaupun sedang marah, siswa mampu mengendalikan emosi cukup baik, selain itu siswa mampu terbuka secara sosial dengan baik kepada temannya hal ini terlihat dalam interaksi siswa pada kehidupan sehari-hari. Dari hasil pada grafik respon siswa ditarik kesimpulan jika gawai berpengaruh buruk namun tidak signifikan. Hal ini dikarekan dalam penggunaannya diawasi oleh orang tua sehingga anak masih bisa melakukan kegiatan lain selain menggunakan gawai.

**Kata kunci:** *Gawai, Sosial Emosional, Anak, Madrasah Ibtidaiyah*

### I. PENDAHULUAN

Era globalisasi ini, penggunaan gawai telah tidak asing lagi oleh seluruh masyarakat Indonesia bahkan hingga seluruh dunia. Hal ini semakin didorong oleh pesatnya perkembangan teknologi digital dan internet. Saat ini jumlah pengguna smartphone dan internet di Indonesia cukup besar di berbagai belahan dunia. Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh *United Nations Children's Fund* (UNICEF) dan Kementerian Informasi dan Komunikasi (Kominfo), 84% orang Indonesia memiliki smartphone (Kominfo, 2014). Sementara itu, Asosiasi Pengguna Internet Indonesia (APJII) melaporkan pada

2018, jumlah pengguna aktif Internet di Indonesia mencapai 64,8% atau 171,17 juta dari total penduduk Indonesia (APJII, 2019).

Akan semakin mudah bagi manusia untuk memelihara hubungan sosial, yaitu interaksi sosial, tanpa memerlukan komunikasi langsung, yaitu hanya melalui media perantara seperti penggunaan gawai. Gawai dalam bahasa Inggris adalah media atau alat dengan tujuan dan fungsi praktis yang dirancang khusus agar lebih canggih dari teknologi yang dibuat sebelumnya (Domitila et al., 2021). Gawai datang dalam berbagai bentuk. Menurut Osland (Effendi, 2013), dihipotesiskan bahwa "...gawai itu

sendiri bisa berupa ponsel atau smartphone, serta komputer, laptop atau tablet PC” (Desiningrum et al., 2017). Saat ini tidak jarang pengguna smartphone memiliki perangkat yang sudah mereka kenal, tidak hanya orang dewasa, orang tua atau remaja, tetapi juga anak-anak, yang masih duduk di taman bermain, TK, SD, MTs dan MA. Kecanggihan perangkat dewasa ini sangat akrab dikalangan anak-anak diantaranya; perangkat keras, seperti komputer, laptop, tablet, ponsel atau smartphone. Aplikasi yang disertakan dengan perangkat ini diantaranya game petualangan, aplikasi pendidikan seperti buku mewarnai dari permainan menebak, dan aplikasi permainan untuk belajar membaca dan menulis, membangkitkan minat anak-anak dan lebih suka bermain dengan perangkat. Dalam konteks kesehatan penggunaan gawai dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti gangguan penglihatan, gangguan tidur, dan gangguan saraf yang menyebabkan seringnya vertigo, hal ini disebabkan karena seringnya menggunakan gawai dalam game online (I. M. Sari & Prajayanti, 2017). Perubahan sosial yang terjadi di masyarakat antara lain hilangnya semangat sosial untuk berinteraksi dengan sesama, saling menghargai hingga menjadi masyarakat yang sering diabaikan, dan perubahan gaya hidup yang mengakibatkan masyarakat rawan konflik (Efendi, 2014)

Era digital seperti sekarang ini semakin sulit untuk menghindari dan menolak penggunaan gawai oleh anak-anak (Alia, 2020). Memperhatikan kebutuhan zaman yang semakin canggih, kemampuan teknologi berkembang, mendorong para orang tua untuk mengenalkan teknologi sejak dini. Namun di sisi lain, menggunakan perangkat tanpa instruksi dan batasan dapat menyebabkan kecanduan pada anak-anak, yang mengarah pada fakta bahwa anak-anak lebih suka bermain dengan perangkat dan karena itu kurang terhubung dengan

lingkungan mereka. Penelitian Sucipto dan Huda (2016) menemukan bahwa hampir semua anak yang menggunakan gawai lebih suka menyendiri dan kurang berinteraksi dengan orang dekat, padahal pada usia prasekolah, proses interaksi penting untuk perkembangan sosial dan emosional, terutama untuk interaksi peran.

Hal ini karena orang tua merupakan fondasi terpenting bagi perkembangan sosial-emosional anak (Efendi, 2021) Ini karena pentingnya keterampilan sosial dan emosional saat mereka tumbuh. Perilaku menyimpang seperti agresi, seks bebas, kenakalan remaja, dan penyalahgunaan zat diyakini terjadi pada gangguan perkembangan sosial emosional anak yang disebabkan oleh kecanduan penggunaan gawai. Perkembangan sosial emosional anak yang tidak optimal sejak usia prasekolah mempengaruhi pematangan sosial dan emosional remaja dan menjadikan mereka tumbuh menjadi dewasa. Hal ini didukung oleh temuan Gusvani dan Kavuryan (2012) yang berpendapat bahwa kematangan emosi yang lebih rendah pada anak menyebabkan perilaku yang lebih agresif.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis ingin mengetahui tingkat sosial-emosional anak di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi apakah mereka juga terganggu oleh perkembangannya yang disebabkan gawai. Karena tidak jarang anak-anak diusia sekolah yang tidak memiliki gawai pada zaman sekarang ini, peneliti ingin melihat dan mengkaji lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial-emosional anak di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sampel yang digunakan berjumlah 35 responden yang terdiri dari siswa kelas IV, V, dan VI sekolah dasar di MI Darul Ilmi Banjarbaru.

Pegumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada responden. Kuesioner menggunakan skala sikap dengan pilihan setuju dan tidak setuju dengan ketentuan sebagai berikut; apabila responden siswa menjawab setuju dan tidak setuju. Kemudian jawaban responden diolah dengan melakukan rekap serta analisis pada masing-masing kategori pertanyaan. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dari masing-masing indikator pertanyaan dan dilakukan konversi menggunakan persentasi (%) indikator mana yang tergolong memiliki respon positif tentang pengaruh gawai terhadap perkembangan sosial-emosional anak Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi Banjarbaru.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Perkembangan Sosial-Emosional Anak**

Perkembangan sosial-emosional adalah proses perkembangan emosional dan sosial seorang individu. Emosi adalah aspek terpenting yang memotivasi perilaku, dan keterampilan sosial adalah lingkungan sosial atau kemampuan banyak orang untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Agusniatih & Manopa, 2019; Machmud, 2013). Perkembangan emosi dan sosial anak usia sekolah sangat penting dalam proses pembentukan individu yang matang secara emosional dengan keterampilan sosial yang baik untuk membantu mereka beradaptasi dengan lingkungannya. Ini karena anak-anak mulai mengenali emosi yang berbeda, dan semakin tua mereka, semakin mereka dapat mengenali ketika berinteraksi dengan seseorang. Namun, anak-anak belum sepenuhnya sadar bagaimana merasakan dan menafsirkan emosi tersebut, oleh karena itu mengajari anak untuk menerima dan memahami perasaan ini dapat mengarahkan mereka untuk melakukan hal yang benar. Pada tahap otonomi rasa malu/ragu-ragu, anak mulai belajar mengendalikan diri tetapi mulai dikendalikan oleh orang lain,

sedangkan pada tahap inisiatif rasa bersalah, rasa memiliki tujuan atau keinginan untuk melakukan tindakan (Hapsari, n.d.). Oleh karena itu, pada usia ini, anak-anak harus memiliki banyak kesempatan untuk melakukan atau bertindak sendiri, dan orang tua harus dapat membantu anak-anak mereka mengembangkan rasa percaya diri dan emosi positif.

Orang tua juga dapat mengembangkan emosi positif melalui interaksi langsung orang tua-anak. Secara khusus, seorang ibu adalah pengasuh utama atau pelindung anak-anaknya. Seorang ibu yang lebih banyak berinteraksi dengan anaknya dan membangun keintiman yang positif membangkitkan emosi positif pada anaknya karena ibu adalah seseorang yang dapat diandalkan dan anak merasa aman bersamanya. Sebaliknya jika anak tidak berkomunikasi dengan baik dan orang tua lebih banyak menimbulkan emosi negatif, hal ini dapat mempengaruhi perkembangan emosi negatif anak.

#### **b. Pengaruh gawai terhadap perkembangan sosial-emosional kepada anak**

Era digital dewasa ini, penggunaan gawai sudah sangat marak dan tidak bisa dihindari lagi karena tuntutan zaman. Akibatnya, anak-anak pun mudah terpapar penggunaan gawai. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa semua anak usia sekolah memiliki pengalaman menggunakan gawai, dan jangka waktu penggunaan gawai umumnya memakan waktu yang lama. Rata-rata, anak-anak menggunakan perangkat mereka selama lebih dari satu jam sehari, dan beberapa bahkan menggunakan perangkat mereka hingga 8 jam sehari (Delima et al., 2015). Keadaan ini tidak konsisten dengan pedoman *American Pediatric Association 2016*. Pedoman ini merekomendasikan bahwa anak-anak harus selalu membatasi penggunaan perangkat hingga satu jam per hari dan didampingi oleh orang tua untuk pemantauan ketat (Viandika & Husada, n.d.).

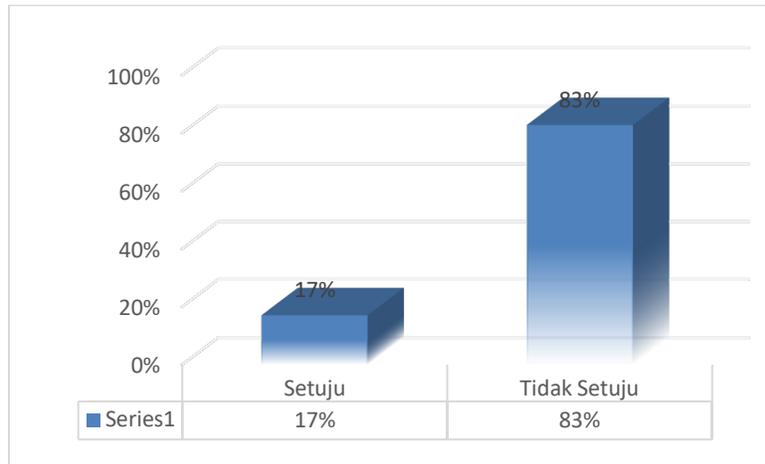
Kontrol orang tua juga cenderung rendah dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak orang tua yang gagal dalam memantau, mengontrol, dan membimbing penggunaan perangkat anaknya. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan perangkat juga terkait dengan konsekuensi penggunaan perangkat tersebut (Sunita & Mayasari, 2018). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hampir seperempat anak memiliki tingkat kecanduan rata-rata dan sebagian kecil anak memiliki tingkat kecanduan yang tinggi. Namun, anak-anak dapat mulai menjadi kecanduan dan mengatakan bahwa mereka membutuhkan perhatian. Studi lain menemukan bahwa tingkat kecanduan perangkat pada anak dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa anak laki-laki yang bermain game di ponsel berisiko lebih tinggi mengalami masalah emosional (Mundy et al., 2017).

Hal ini dapat menimbulkan akibat negatif yang mengganggu perkembangan emosi anak. Prihatiningsih & Wijayanti, (2019) (2019) berpendapat bahwa anak-anak yang menggunakan gawai untuk beberapa waktu berisiko mengalami masalah mental dan emosional. Pebriana (2017) juga mencatat bahwa anak-anak yang menggunakan perangkat sering lebih suka bermain dengan mereka daripada dengan teman sebayanya karena mereka sudah tergantung pada mereka. Faktor-faktor lain juga menunjukkan hasil yang berbeda, tetapi menunjukkan bahwa status pendidikan anak, pendidikan ibu, dan ukuran keluarga memiliki dampak yang signifikan terhadap

perkembangan sosial-emosional anak. Anak yang lebih besar cenderung memiliki perkembangan sosial dan emosional yang lebih tinggi. Selanjutnya menurut Setyowati, dkk (2017) menjelaskan bahwa usia anak mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Selanjutnya dalam penelitian sari (2018) juga menerangkan bahwa anak yang lebih besar cenderung menampilkan emosi yang lebih matang dan lebih mudah dikenali. Dalam penelitian ini, pendidikan ibu menunjukkan efek negatif. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tinggi tidak mengarah pada perkembangan sosial emosional yang tinggi. Hasil ini tidak konsisten dengan Hastuti et al. (2011) dan Wijirahayu dkk. (2016).

Pendidikan seorang ibu dianggap memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Hal ini dikarenakan ibu yang berpendidikan belum tentu memiliki pengetahuan yang baik tentang perawatan dan perkembangan. Di sisi lain, untuk merangsang tumbuh kembang anak secara optimal, diperlukan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan pengasuhan dan perkembangan anak. Selain itu, ukuran keluarga merupakan faktor lain yang sangat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Ukuran keluarga adalah jumlah anggota keluarga yang tinggal bersama anak-anak. Anak-anak yang tinggal dengan lebih banyak anggota keluarga memiliki perkembangan sosial dan emosional yang lebih tinggi. Berikut ini data grafik hasil penelitian yang di lakukan kepada anak MI Darul Ilmi Banjarbaru dalam perkembangan sosial-emosionalnya:

Gambar 1. Respon siswa ketika bertutur kata pada keadaan emosi

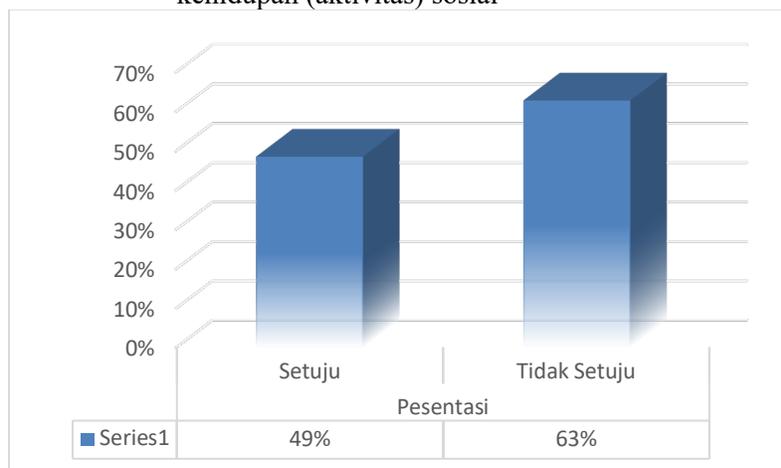


*Sumber: Data Lapangan, 2022*

Berdasarkan gambar 1 dijelaskan terkait sebaran siswa pembelajar yang memberi respon bahwa sikap siswa dalam bertutur kata tidak baik ketika emosi di MI Darul Ilmi digunakan dalam kehidupan sehari-hari mengatakan setuju sebesar 17% dan mengatakan tidak setuju sebesar 83%, ditinjau dari besaran persentase jawaban tidak setuju sangat tinggi, hal ini menyimpulkan bahwa sikap siswa dalam bertutur kata tidak baik ketika emosi di MI Darul Ilmi terlihat tidak banyak

menggunakan kata-kata yang tidak baik di gunakan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dikarekanakan adanya pengawasan langsung dari orang tua siswa saat menggunakan gawai. Sependapat dengan pendapat Vittrup (2009) hal ini masih sangat penting mengingat masih banyak anak yang orang tuanya tidak mengikuti saat menggunakan gawai, dan pengawasan orang tua terhadap penggunaan gawai oleh anak dikaitkan dengan akibat negatif seperti penggunaan kata-kata yang tidak senonoh (kotor).

**Gambar 2.** Respon siswa ketika marah akan mempengaruhi kehidupan (aktivitas) sosial

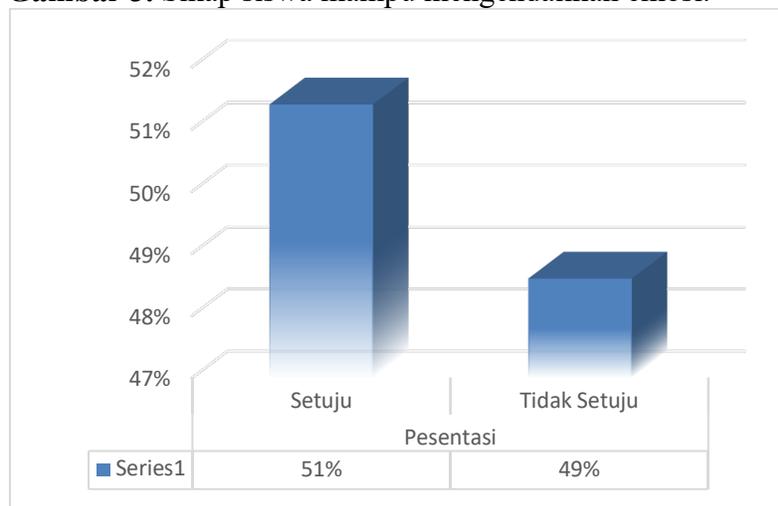


*Sumber: Data Lapangan, 2022*

Berdasarkan gambar 2 dijelaskan terkait sebaran siswa yang memberi respon, siswa ketika marah maka akan berpengaruh tidak baik terhadap sosialnya atau siswa menjadi membatasi interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. di MI Darul Ilmi siswa mengatakan setuju sebesar 49% dan mengatakan tidak setuju sebesar 63%, ditinjau dari besaran persentase jawaban tidak setuju sangat tinggi, hal ini menyimpulkan bahwa sikap siswa dalam

bersosialisasi tidak baik ketika emosi di MI Darul Ilmi terlihat tidak banyak dalam berperilaku yang buruk dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan mereka dapat mengontrol emosinya dan segera meminta maaf kembali. Sependapat dengan pendapat Radesky et al., (2016) menyatakan dari penelitian lain menunjukkan bahwa anak-anak yang sering diberi alat ketika mereka pilih-pilih memiliki masalah sosial-emosional yang serius.

**Gambar 3.** Sikap siswa mampu mengendalikan emosi.

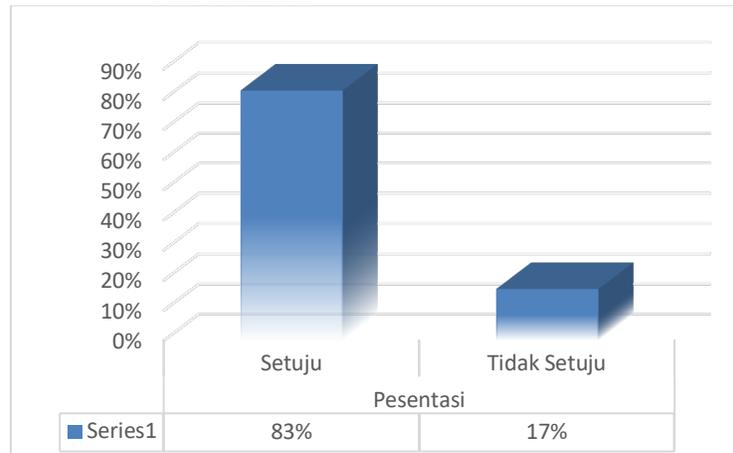


Sumber: Data Lapangan, 2022

Berdasarkan gambar 3 dijelaskan terkait sebaran siswa yang memberi respon jika mereka mampu mengendalikan emosi, Adapun jawaban yang diberikan setuju sebesar 51% dan mengatakan tidak setuju sebesar 49%, ditinjau dari besaran persentase jawaban setuju sangat tinggi, dari hal ini dapat disimpulkan bahwa sikap siswa mampu dalam mengendalikan emosi di MI Darul Ilmi terlihat banyak dan penerapannya cukup baik dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun besaran presentase mampu lebih banyak dapat terlihat juga jika besaran tidak mampu cukup banyak hal ini dikarenakan pada usia

anak MI mereka belum bisa mengelola emosi dengan sangat baik dan belum bisa mempertimbangkan banyak hal karena keterbatasan usia dan tingkat kedewasaan sehingga hal ini harus diperhatikan lebih oleh orang tua atau lingkungan keluarga. Hal ini relevan dengan pendapat menurut Indanah dan Yullisetyaningrum (2019) Anak-anak yang tumbuh dalam keluarga besar memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan lebih banyak orang dan memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar bagaimana berkomunikasi dan mengendalikan emosi mereka.

**Gambar 4.** Siswa mampu terbuka dengan temannya ketika bersosialisasi



Sumber: Data Lapangan, 2022

Berdasarkan gambar 4 dijelaskan terkait sebaran respon sikap siswa yang mengatakan mampu terbuka dengan temannya dalam kehidupan sehari-hari di MI Darul Ilmi sebesar 83% dan mengatakan tidak setuju sebesar 17%, ditinjau dari besaran persentase jawaban setuju sangat tinggi, hal ini menyimpulkan bahwa sikap siswa dalam keterbukaan sosialnya terhadap temannya di MI Darul Ilmi terlihat banyak hal ini menunjukkan jika siswa bersosialisasi terhadap temannya hal ini juga diterapkan dengan sangat baik dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun bermain gawai siswa mendapatkan dorongan baik dari guru atau orang tua untuk senantiasa saling terbuka dengan teman karena anak yang cenderung menggunakan gawai susah bergaul dan terbuka dengan orang lain, Hal ini relevan dengan pendapat Sapardi (2018) menemukan hal yang sama. Anak yang suka bermain *gawai* akan malas untuk bergerak dan berinteraksi dengannya. Kecanduan *gawai* pada anak bisa terjadi karena anak sering berinteraksi dengan *gawai*.

#### IV. SIMPULAN

Pada era globalisasi ini penggunaan gawai tidak asing lagi oleh seluruh rakyat

Indonesia sampai semua global dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi digital dan internet yang semakin maju. Hal tersebut dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi digital dan internet yang semakin maju. Pada masa sekarang, pengguna gawai serta internet di Indonesia telah cukup tinggi. Maka dari itu penggunaan gawai di era sekarang pada anak sudah tidak dapat dipungkiri lagi mengingat zaman semakin canggih dan maju, akan tetapi penggunaan teknologi yang berlebihan tanpa adanya pengawasan orangtua sangatlah rentan. Akibatnya anak berpotensi untuk kurang dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Perkembangan sosial dan emosional anak sangat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua sejak usia dini. Perkembangan emosi dan sosial anak usia sekolah sangat penting dalam proses pembentukan individu yang matang secara emosional dengan keterampilan sosial yang baik untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Ini karena anak-anak mulai mengenali emosi yang berbeda, dan semakin tua mereka, semakin mereka dapat mengenali ketika berinteraksi dengan seseorang. Namun, anak-anak belum sepenuhnya sadar bagaimana merasakan dan menafsirkan

emosi tersebut. Oleh karena itu, mengajari anak untuk menerima dan memahami perasaan ini dapat mengarahkan mereka untuk melakukan hal yang benar.

Dari penelitian ini dapat dilihat jika gawai berpengaruh terhadap perkembangan emosional sosial anak yang bersekolah di MI Darul Ilmi, hal ini berdasarkan respon yang diberikan oleh siswa, yaitu: *Pertama*, respon siswa menunjukkan bahwa sikap siswa dalam bertutur kata tidak baik ketika emosi, siswa di MI Darul Ilmi terlihat tidak banyak menggunakan kata-kata yang tidak baik di gunakan dalam kehidupan sehari-hari. *Kedua*, respon siswa ketika emosi menunjukkan bahwa sikap siswa dalam

bersosial tidak baik ketika emosi di MI Darul Ilmi terlihat tidak banyak dalam berperilaku yang buruk dalam kehidupan sehari-hari.

*Ketiga*, sikap siswa yang menunjukkan bahwa siswa dalam mengendalikan emosi di MI Darul Ilmi terlihat banyak dalam berperilaku yang baik karena dapat mengendalikan emosinya ketika di gunakan dalam kehidupan sehari-hari, dan *Keempat*, sikap siswa yang menunjukkan bahwa siswa dalam keterbukaan sosialnya terhadap temannya di MI Darul Ilmi terlihat banyak dalam bersosialisasi terhadap temannya ketika di gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

## REFERENSI

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan*. Edu Publisher.
- Alia, T. (2020). *Fenomena partisipasi orang tua dalam menumbuhkan kemampuan dasar literasi media pada anak sejak usia dini*. Universitas Pelita Harapan.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. *JuTISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 1(1).
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati, S. (2017). Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131–141.
- Efendi, M. (2014). *Pengaruh model pembelajaran latihan penelitian terhadap hasil belajar geografi siswa SMA*. Universitas Negeri Malang.
- Efendi, M. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Santri di Pondok Pesantren Darul Ilmi. *Vidya Karya*, 36(2), 92–98.
- Guswani, A. M., & Kawuryan, F. (2012). Perilaku agresi pada mahasiswa ditinjau dari kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(2), 86–92.
- Hapsari, M. I. (n.d.). *Implementasi Kebijakan Pendidikan Inklusif di SDN 3 Karangrejo Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Banyuwangi*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Jember.
- Machmud, H. (2013). Pengaruh pola asuh dalam membentuk keterampilan sosial anak. *Al-MUNZIR*, 6(1), 130–138.
- Mundy, L. K., Canterford, L., Olds, T., Allen, N. B., & Patton, G. C. (2017). The association between electronic media and emotional and behavioral problems in late childhood. *Academic Pediatrics*, 17(6), 620–624.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia*

- Dini*, 1(1), 1–11.
- Prihatiningsih, E., & Wijayanti, Y. (2019). Gangguan mental emosional siswa sekolah dasar. *HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development)*, 3(2), 252–262.
- Sari, I. M., & Prajayanti, E. D. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31–39.
- Sari, P. N. (2018). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kemampuan Sosialisasi Pada Anak Usia 5 Tahun Di TK Teratai Palembang*. Universitas Katolik Musi Charitas.
- Setyowati, Y. D., Krisnatuti, D., & Hastuti, D. (2017). Pengaruh kesiapan menjadi orang tua dan pola asuh psikososial terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 10(2), 95–106.
- Sucipto, S., & Huda, N. (2016). Pola Bermain Anak Usia Dini di Era Gadget Siswa Paud Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo. *Fonema*, 3(6), 285–298.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514.
- Viandika, N., & Husada, Stik. C. (n.d.). Menyambut Buah Hati: Persiapan Ibu Hamil di Masa Pandemi. *Adaptasi Kebiasaan Baru Dalam Kebidanan Di Era Pandemi Covid-19*, 183.
- Vittrup, B. (2009). What US parents don't know about their children's television use: discrepancies between parents' and children's reports. *Journal of Children and Media*, 3(1), 51–67.