

## PSIKOEDUKASI PARENTING BAGI IBU MUDA TENTANG BAHAYA GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA KEDUNGOTOK

**Muhammad Vicky Ferdiansah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Darul Ulum

**Rini Winarsih<sup>2</sup>**

<sup>2</sup>Universitas Darul Ulum

**Afan Maulana Septian<sup>3</sup>**

<sup>3</sup>Universitas Darul Ulum

**Basyid firnanda<sup>4</sup>**

<sup>4</sup>Universitas Darul Ulum

**Bhayu Aji Setiawan<sup>5</sup>**

<sup>5</sup>Universitas Darul Ulum

**Abdulah Mubarak<sup>6</sup>**

<sup>6</sup>Universitas Darul Ulum

**Mohammad Iqbal H<sup>7</sup>**

<sup>7</sup>Universitas Darul Ulum

**Ilham risqi fadilah<sup>8</sup>**

<sup>8</sup>Universitas Darul Ulum

**Lukman Hakim<sup>9</sup>**

<sup>9</sup>Universitas Darul Ulum

**Edi Suprianto<sup>10</sup>**

<sup>10</sup>Universitas Darul Ulum

**Devano Ilham Resaldi A<sup>11</sup>**

<sup>11</sup>Universitas Darul Ulum

**Zanuar Faudino Saputra<sup>12</sup>**

<sup>12</sup>Universitas Darul Ulum

**Intan Sekar Novitasari<sup>13</sup>**

<sup>13</sup>Universitas Darul Ulum

**Fahad<sup>14</sup>**

<sup>14</sup>Universitas Darul Ulum

**Abstract** *Technological advances have an impact on every individual element, both in terms of communication, information development and entertainment. These elements have a positive or negative impact on each user. Nowadays, mothers who don't have more time to spend with their children because they are busy with work choose to give gadgets to their children as a diversion to their children's attention. This causes various positive and negative impacts for children. Positive impacts include easier fulfillment of information, while negative impacts include addiction, impaired concentration, difficulty receiving advice. The dangers of gadgets in early childhood are something that needs to be understood by parents who want to have children with optimal growth and development. The role of parents is very important in preventing these negative impacts by providing several methods such as building good communication with children, setting limits on using gadgets, and creating emotional closeness with children. Parenting psychoeducation is expected*

---

<sup>1</sup> Corresponding author: Muhammad Vicky Ferdiansah. email: ferdianvicky19@gmail.com

*to provide a detailed understanding of the social and clinical impacts. This understanding can be used as a guide for mothers to be more active in supervising their children with the gadgets they use, as a way to maintain their children's growth and development.*

**Key word** | *Technological advances, The dangers of gadgets, Parenting psychoeducation*

**Abstrak** | Kemajuan teknologi memberikan dampak bagi setiap elemen individu, baik secara komunikasi, pengembangan informasi, serta hiburan. Di masa sekarang, Ibu yang tidak memiliki waktu lebih kepada anak karena disibukkan dengan pekerjaan memilih untuk memberikan gadget kepada anak sebagai pengalihan perhatian pada anak. Hal ini menyebabkan berbagai dampak positif maupun negatif bagi anak-anak. Dampak positif meliputi pemenuhan informasi yang lebih mudah, sedangkan untuk dampak negatif meliputi kecanduan, gangguan konsentrasi, sulit menerima nasihat. Bahaya gadget pada anak usia dini merupakan hal yang perlu harus dipahami oleh orang tua yang ingin memiliki anak dengan tumbuh kembang yang optimal. Peran orang tua sangat utama dalam mencegah dampak negatif tersebut dengan memberikan beberapa metode seperti membangun komunikasi yang baik dengan anak, memberikan batasan dalam menggunakan gadget, membuat kedekatan emosi dengan anak. Psikoedukasi parenting diharapkan memberikan pemahaman secara detail terkait dampak secara sosial maupun klinis. Pemahaman tersebut dapat dijadikan pedoman bagi ibu untuk lebih aktif mengawasi anak dengan gadget yang digunakan, sebagai salah satu cara menjaga tumbuh kembang anak.

**Kata kunci** | Kemajuan teknologi, Bahaya gadget, Psikoedukasi parenting.

## PENDAHULUAN

Di masa sekarang, Hidayat & Maesyaroh (2020), Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat perkembangan berbagai macam penemuan teknologi modern dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia setiap harinya Berbagai inovasi muncul yang menjadi tolak ukur bagi kemajuan zaman. Salah satunya adalah munculnya internet, yang mana sudah menjadi bagian yang tidak bisa terhindarkan dalam kehidupan manusia. Kegunaannya sangat membantu semua orang hampir disemua kalangan dan generasi. Keberadaan internet membantu untuk mencari informasi dengan lebih cepat, misalnya mencari informasi tentang berita terbaru serta memberikan tayangan terhadap berita tersebut. Internet adalah sebuah jaringan komunikasi global yang terbuka. Internet adalah salah satu bukti dari kecanggihan teknologi. Internet bisa memberikan dampak positif ataupun negatif tergantung pada penggunaannya. Internet sudah menjadi komponen utama yang menyokong aktivitas masyarakat modern sekarang.

Dalam konteks kebutuhan manusia, internet berperan sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan diantaranya akses informasi, pendidikan, komunikasi, ekonomi dan bisnis, konektivitas sosial, dan hiburan. Dapat dikatakan internet telah menjadi kebutuhan esensial dalam kehidupan modern karena mendukung segala aktivitas manusia.

Kebutuhan esensial tersebut yang mendorong terciptannya *gadget*. *Gadget* atau Gawai merupakan sebuah elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartphone. *Gadget* merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna. Gadget ini

dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka.

Di zaman sekarang sudah menjadi hal yang biasa ketika anak-anak memiliki sebuah gadget berupa smartphone ataupun handphone sebagai bahan mainan mereka. Umumnya mereka diberikan oleh orang tua yang ingin melihat anaknya diam dan tenang. Alasan lain mengapa orang tua memberikan gadget kepada anak adalah sebagai penenang bagi anak yang terlalu aktif, orang tua memiliki kesibukan, sebagai bentuk hadiah kepada anak.

Anak-anak memiliki ketertarikan yang sangat kuat dalam rasa ingin tahu. Anak-anaknya umumnya mengeksplorasi kemampuan di berbagai bidang permainan. Namun keberadaan gadget memberikan peralihan yang signifikan terhadap cara ekspresi anak. Anak-anak suda tidak tertarik bermain secara langsung. Dan lebih memilih gadget yang memberikan opsi hiburan yang lebih banyak. Badan Pusat Statistik (BPS) melakukan survei selama 3 tahun bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66% yang menyukai membaca maupun belajar, sisanya lebih menyukai menonton televisi atau memainkan gadget yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube yang dikatakan oleh Mobarok (2017).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia yang memiliki rentangan waktu sejak awal lahir hingga mencapai usia enam tahun, dimana dilakukan melalui memberikan stimulasi seperti bidang pendidikan sehingga mampu membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Mutiah, 2012: 2). Masa anak-anak menuntut banyak stimulasi hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Manusia perjalanannya mulai bayi dengan mempelajari dan memahami apa yang ada dilihat disekitarnya. Anak-anak mempelajari sesuai dengan pengalaman yang dialami yang merupakan awal dari sebuah bagian proses belajar mengenal tentang kehidupan.

Dalam pandangan ilmu psikologi anak usia dini memiliki keunikan, karakter khusus, dan kemampuan meniru yang luar biasa serta rasa ingin tahu yang tinggi, dalam pengembangan perilaku memerlukan pembiasaan yang terus menerus. Oleh sebab itu orang tua harus memberi contoh serta pengarahan serta pendampingan saat anak menggunakan gadget. Sehingga orang tua menjadi tahu apa saja video yang sedang anak lihat. Pendampingan tersebut berfungsi sebagai pembatasan bagi anak untuk tidak mengakses sesuatu yang berbahaya bagi anak. Seperti konten kekerasan, pornografi, dan bahasa kasar.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Pengertian Gadget**

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus (Subarkah, 2019). Gadget itu sendiri merupakan suatu alat yang dapat mempermudah seseorang dalam menjalin komunikasi dengan jarak jauh (Nurhakim, 2015).

(Marpaung, 2018), menyatakan bahwa Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Namun, ketika penggunaan gadget secara berlebihan menjadikan seseorang tidak terkendali dan ketergantungan yang berlebihan, dan akan menimbulkan kecenderungan negatif bagi kehidupannya, termasuk pada anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan, lama-kelamaan akan membuat anak menjadi kurang peduli dengan lingkungan di sekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan aktivitas,

menjadi kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan gadget yang ada di tangannya (Chusna, 2017).

Pada awalnya gadget difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini di percanggih dengan beraneka fitur-fitur yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berkomunikasi lewat suara (telepon), berkirim pesan, email, foto selfie dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu, gadget dapat mempengaruhi pertumbuhan emosi dan perkembangan moral terlebih lagi pada anak. Apabila anak memanfaatkan gadget dengan baik, gadget bisa membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila anak menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya bersifat merangsang melatih upaya berpikir serta merangsang anak berpikir kreatif malah menjadikan anak malas belajar, malas keluar rumah, malas melaksanakan ibadah, dan masih banyak lagi.

## **2. Dampak Gadget**

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat, baik akibat positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh juga sering dikaitkan dengan hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Gadget bermanfaat agar anak mengetahui teknologi sejak dini, namun diperlukan kehati-hatian agar anak tidak terpengaruh dan kecanduan menggunakan gadget karena dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan mata serta tumbuh kembang anak (Anggraini, 2019).

Dari penjabaran di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa segala sesuatu yang memiliki pengaruh baik membentuk watak kepribadian, kepercayaan atau perbuatan seseorang akan memiliki timbal balik. Begitu juga dengan penggunaan gadget pada anak usia akhir. Jika anak usia akhir menggunakan gadget dengan tidak bijaksana akan mengakibatkan kerugian bagi dirinya maupun lingkungannya dan sebaliknya jika gadget di gunakan dengan bijaksana, gadget memiliki beraneka ragam manfaat dan kelebihan yang positif. Berikut dampak positif dari penggunaan gadget yaitu:

- a) Media penyebaran informasi  
Gadget memberikan banyak sekali informasi yang berguna bagi penggunaannya. Penyebaran informasi secara massif sangat berpengaruh dalam proses belajar bagi khalayak umum.
- b) Media pembelajaran  
Gadget juga berfungsi sebagai alat pembelajaran bagi siapapun. Akses informasi yang mudah mendorong proses belajar yang efektif dan efisien bagi setiap individu.
- c) Meningkatkan konektivitas  
Konektivitas adalah kualitas hubungan antar sosial. Gadget berfungsi sebagai alat komunikasi dalam interaksi sosial dan membentuk konektivitas atau hubungan antar sosial.
- d) Alat marketing  
Di bidang ekonomi, gadget bisa digunakan sebagai alat marketing untuk menawarkan produk kepada customer secara luas untuk mengembangkan suatu usaha.
- e) Mesin pencarian terbaik  
Dengan gadget, individu dapat dengan mudah mencari informasi, produk yang ingin dibeli, dan akses hiburan.

### 3. Dampak Negatif

- a) Sulit konsentrasi pada dunia nyata  
Gangguan konsentrasi berhubungan dengan kemampuan anak untuk memperhatikan dan berkonsentrasi, kemampuan yang berkembang seiring dengan perkembangan anak. Anak yang sangat terganggu konsentrasinya mengalami kesulitan untuk memfokuskan konsentrasinya, perhatiannya, dan menyelesaikan tugas secara terus-menerus.
- b) Terganggunya fungsi PFC (prefrontal cortex) : bagian otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggungjawab, pengambilan Keputusan dan nilai-nilai moral lainnya,
- c) Adiksi / ketergantungan terhadap gadget, menurut Maulida (2013), tanda tanda anak usia dini kecanduan gadget. Yaitu, kehilangan keinginan untuk beraktivitas, berbicara tentang teknologi secara terus menerus, cenderung sering membantah , sensitif atau gampang tersinggung, egois, sering berbohong.
- d) Gangguan konsentrasi, daya tahan tubuh lemah, kurang waktu tidur
- e) Sulit menerima nasehat.  
Anak yang sudah kecanduan dengan gadget, akan sulit untuk menerima nasehat dari orang lain. Hal ini karena pengaruh gadget yang sudah mengambil sebagian besar perhatian anak.
- f) Munculnya agresivitas / perilaku kejahatan lain  
Agresi pada anak bisa berupa tindakan fisik atau verbal. Contoh tindakan fisiknya adalah memukul, mendorong, mencubit, menendang, dan menggigit. Sementara contoh tindakan verbalnya adalah menghina, mengancam, mencaci maki, berteriak keras, dan berbicara kotor
- g) Pengaruh kuat terhadap perilaku, lupa waktu, kurang interaksi sosial, dsb.
- h) Akses pornografi  
Kecanduan pornografi bisa menimbulkan berbagai masalah pada anak. Contohnya, memicu gangguan perkembangan pada otak hingga gangguan bersosialisasi.

Terkadang, orang tua kurang peka terhadap perkembangan anak-anak mereka, sehingga mereka tidak menyadari potensi keterlambatan atau kecepatan perkembangan anak. Padahal, jika ada tanda-tanda keterlambatan perkembangan, penanganan diperlukan dengan segera agar dampak jangka panjang dapat diminimalkan (Murni, 2017). Gadget menyebabkan anak-anak yang sebenarnya senang bermain dengan teman sebaya mereka menjadi terisolasi, sehingga interaksi sosial yang seharusnya berkembang dengan baik menjadi terganggu.

### 4. Solusi Agar Anak Usia Dini Tidak Ketergantungan Dalam Menggunakan Gadget

- Pilih sesuai usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget - nya, tapi fungsi orangtua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. Yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di gadget juga ada pengenalan warna atau games di mana orang melompat. Namun,

kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

- Batasi waktu

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

- Hindarkan kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget. Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget. Misalnya lupa makan, lupa mandi., lupa tidur. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar.

- Beradaptasi dengan Lingkungan

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut :

1. Membuat aturan terkait batasan waktu kemudian pengkondisian dan dilakukan secara konsisten.
2. Selektif dalam memilihkan aplikasi
3. Menemani anak saat bermain gadget dan games
4. Berikan contoh, tidak sekedar ucapan
5. Memperbanyak komunikasi dan *quality time* dengan anak
6. Melakukan aktivitas lain yang disukai anak
7. Meningkatkan kedekatan fisik dan emosi kepada anak
8. Membangun keterbukaan komunikasi
9. Sebagai orangtua perlu juga mengikuti perkembangan zaman

Berdasarkan uraian mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget diatas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun ada pula kerugian yang ditimbulkan dari penggunaan gadget. Sementara untuk anak-anak yang menggunakan gadget lebih banyak ditemukan dampak negatif nya dari pada dampak positifnya, dikarenakan sebagian orang tua dengan instan memberikan gadget dalam mendidik anak.

## **METODE**

### **1. Metode Observasi**

Observasi yang dilakukan bertujuan untuk menggali data tentang permasalahan pola asuh pada ibu muda di Desa Kedungotok. Ibu Nanik Isnaini (Bidan Desa Kedungotok) menjelaskan bahwa banyak ibu muda di Desa Kedungotok yang memilih bekerja dan tidak memberikan perhatian lebih terhadap anak. Sebagai penggantinya, mereka memberikan HP untuk pengalihan fokus anak.

Berdasarkan pernyataan tersebut, kami mengangkat issue bahaya gadget pada anak usia dini sebagai bentuk persuasi agar orang tua tidak sembarangan memberikan gadget kepada anak.



Gambar 1. Observasi wawancara dengan Bodan Desa Kedungotok

### **2. Psikoedukasi Parenting**

Kegiatan penyuluhan dan sosialisasi dalam pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2024 Bertempat di Balai Desa Kedungotok Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang. Penyuluhan dan sosialisasi diberikan kepada Ibu-ibu Di Desa Kedungotok yang memiliki Balita. Penyuluhan ini dilakukan secara tatap muka (on the spot training).



Gambar 2. Pemaparan Materi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode antara lain sosialisasi dengan teknik penyuluhan dalam bentuk Psikoedukasi atau memaparkan materi berupa teori dalam bentuk PPT yang berhubungan dengan tema yang kita ambil serta tanya jawab dengan audience.

## **TEMUAN (HASIL) DAN PEMBAHASAN**

Penyuluhan dan sosialisasi dengan teknik tatap muka (on the spot training) bertempat di balai desa kedungotok bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan edukasi tentang bahaya gadget pada anak usia dini. Agar orang tua lebih mengetahui bahaya dari gadget kepada anak serta lebih bijak dalam menyikapi keinginan anak akan menggunakan gadget. Pelaksanaan sosialisasi ini diberikan di dukung penuh oleh pemerintah desa kedungotok serta posyandu yang ada di desa kedungotok.

Psikoedukasi parenting ini diberikan oleh Ibu Windy Chintya Dewi S. PSI., M. PSI., psikolog, Dosen fakultas psikologi universitas darul ulum jombang. Ibu Windy menjelaskan tentang pengaruh gadget pada anak serta kaitannya dengan dunia psikologi anak.



Gambar 3 Sesi tanya jawab dengan peserta



Gambar 4. Tanya jawab Mahasiswa



Gambar 5. Diskusi permasalahan

Hasil dari diskusi dan tanya jawab menyatakan bahwa peserta hampir tidak mengetahui tentang bahaya serta fenomena psikologi yang disebabkan oleh gadget. Peserta yang merupakan ibu-ibu umumnya memberikan gadget karena ingin anaknya tenang dan tidak meminta banyak hal lain kepada orang tua. Tetapi dengan wawasan yang telah diberikan dapat memberikan pemahaman baru bagi ibu-ibu yang memiliki anak dibawah umur untuk dapat menerapkan pola perilaku baru terhadap anak supaya tidak ketergantungan dengan hal-hal negatif dari gadget.



Gambar 6. Foto Bersama

## KESIMPULAN

Kegiatan psikoedukasi parenting ini telah meningkatkan pemahaman serta kesadaran mengenai bahaya gadget pada anak usia dini. Penggunaan gadget dapat memberikan dampak fisik dan mental pada anak usia dini. Dampak dan pengaruh bersifat positif dan negatif terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, menjaga anak dari pengaruh gadget harus dilakukan oleh orang tua di rumah. Perkembangan agama dan moral, kognitif, sosial, emosional, bahasa dan keterampilan anak juga dapat dipengaruhi oleh gadget. Anak yang terbiasa menggunakan gadget akan berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis dan kreativitasnya, juga dapat merusak nilai moral dan keyakinan agama anak. Gadget mengurangi interaksi sosial anak dengan lingkungan, menyebabkan mereka malas bergerak dan jarang melakukan aktivitas fisik motorik, dan juga dapat memengaruhi kemampuan berbicara mereka. Bila digunakan dengan baik dan benar, gadget dapat menjadi sumber stimulasi yang dapat menunjang segala hal pada aspek perkembangan anak di masa depan juga akan terpengaruh secara negatif oleh penggunaan teknologi yang berlebihan tanpa pengawasan. Untuk perkembangan anak yang lebih baik, wajib bagi orang tua untuk mengawasi, mengontrol, dan mengamati semua kegiatan dengan anak-anak mereka.

## REFERENSI

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356– 368. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159> .
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Maulida, Hidayati. 2013. Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang.

- Murni., (2017)., *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, 20.
- Mutiah. Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurhakim, S. (2015). Dunia komunikasi dan gadget: Evolusi alat komunikasi, menjelajah jarak dengan gadget. Zikrul Hakim Bestari.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan, 15(1).  
<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>