

## **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI**

**Hikmaturrahmah**

### ***Abstract***

*The 2003 National Education System Law which describes the time of children is 0-6 years of age) and some child education experts provide limitations of 0-8 years. At this time, Children who are in a time of curiosity are very helpful to read and use gadgets and some of the applications in them. With the development of information technology, children today are calling for far more "technology conscious" beyond the generations behind it. Indeed, on the one hand, there are several benefits for children who from the beginning have become acquainted with the gadget. At least since the beginning the child is familiar with technology. Here are summarized a number of gadget gadgets in children: Risk of electromagnetic radiation, reduced psychomotor abilities, difficulty adapting to lesson material. While Positive Impact: Facilitates communication, Increases knowledge, makes it easy to control children.*

***Keywords:*** *Impact of Gadget Use in Early Childhood*

### **PENDAHULUAN**

Seiring perkembangan zaman, teknologi pun akan terus berkembang. Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat mempermudah setiap pekerjaan dan urusan. Teknologi membawa manfaat bagi kehidupan, salah satunya gadget. Hingga saat ini setiap manusia tidak bisa lepas dari alat komunikasi yang satu ini, selain mudah digunakan Gadget. Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Peralnya gadget tidak hanya beredar di kalangan

remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak (usia 3-6) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget.<sup>1</sup>

Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi gadget. Gadget yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli gadget dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala.

Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen-produk gadget sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya. Tidak salah memang gadget pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab gadget pada masa kini sangatlah berbeda jauh dengan gadget pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk telepon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, gadget pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi touchscreen yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula gadget masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam gadget tersebut. Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika gadget sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang

---

<sup>1</sup> Wahyu Novitasari, Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 182-186 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/17261/15693>

sangat senang berlama-lama untuk didepan gadget mereka, sehingga penggunaan gadget menjadi berlebihan.

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambargambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah.

Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media infomasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kawasan kompleks Perumahan Pondok Jati, dari 17 anak-anak yang bertempat tinggal di

kompleks ini semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan gadget. Kebanyakan dari mereka menggunakan gadget berjenis smartphone maupun tablet PC. Anak-anak ini lebih sering menggunakan gadget untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Anak Usia dini**

#### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 menjelaskan Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun. Pengertian anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah melalui UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Soemiarti patmonodewo mengutip pendapat tentang anak usia dini menurut Biecheler dan Snowman, yang dimaksud anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun.

Batasan yang dipergunakan oleh *the National Association For The Eduction Of Young Children (NAEYC)*, dan para ahli pada umumnya adalah : “Early childhood” anak masa awal adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini.<sup>20</sup> Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai golden age karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.

Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam

aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.<sup>2</sup>

### **Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini**

Berdasarkan pendapat para ahli, terdapat sejumlah karakteristik perkembangan pada anak usia dini. Karakteristik yang akan diuraikan berikut meliputi; Perkembangan Fisik-Motorik, Kognitif, Sosio Emosional, dan Perkembangan Bahasa.<sup>3</sup>

#### **a. Perkembangan Fisik-Motorik**

Pertumbuhan fisik pada setiap anak tidak selalu sama. Ada yang mengalami pertumbuhan secara cepat, ada pula yang lambat. Pada masa kanak-kanak pertambahan tinggi dan pertambahan berat badan relatif seimbang. Perkembangan motorik anak terdiri dari dua, ada yang kasar dan ada yang halus<sup>4</sup> Perkembangan motorik kasar seorang anak pada usia 3 tahun adalah melakukan gerakan sederhana seperti berjingkrak, melompat, berlari ke sana ke mari dan ini menunjukkan kebanggaan dan prestasi. Sedangkan usia 4 tahun, si anak tetap melakukan gerakan yang sama, tetapi sudah berani mengambil resiko seperti jika si anak dapat naik tangga dengan satu kaki lalu dapat turun dengan cara yang sama dan memperhatikan waktupada setiap langkah. Lalu, pada usia 5 tahun si anak lebih percaya diri dengan mencoba untuk berlomba dengan teman sebayanya atau orang tuanya.

---

<sup>2</sup> <https://www.silabus.web.id/anak-usia-dini/>

<sup>3</sup> [spek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini](#)

<sup>4</sup> John W. Santrock, *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta: Erlangga, 1995 ) 225

Sebagian ahli menilai bahwa usia 3 tahun adalah usia bagi anak dengan tingkat aktivitas tertinggi dari seluruh masa hidup manusia. Sebab tingkat aktivitas yang tinggi dan perkembangan otot besar mereka (lengan dan kaki) maka anak-anak pra sekolah perlu olah raga sehari-hari. Adapun perkembangan keterampilan motorik halus dapat dilihat pada usia 3 tahun yakni kemampuan anak-anak masih terkait dengan kemampuan bayi untuk menempatkan dan memegang benda-benda.

Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak-anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat seperti bermain balok, kadang sulit menyusun balok sampai tinggi sebab khawatir tidak akan sempurna susunannya.

Sedangkan pada usia 5 tahun, mereka sudah memiliki koordinasi mata yang bagus dengan memadukan tangan, lengan, dan anggota tubuh lainnya untuk bergerak. Hal ini tidak terlepas dari ciri anak yang selalu bergerak dan selalu ingin bermain sebab dunia mereka adalah dunia bermain dan merupakan proses belajar. Mulai sejak si anak membuka mata di waktu pagi sampai menutup mata kembali di waktu malam, semua kegiatannya dilalui dengan bergerak, baik bolak-balik, berjingkrak, berlari maupun melompat. Dalam kaitan ini, anak bukanlah miniatur orang dewasa karena mereka melakukan aktivitas berdasarkan kematangan dan kemampuan yang sesuai usianya.

## 2. Perkembangan Kognitif

Istilah kognitif (cognitive) berasal dari kata cognition atau knowing berarti konsep luas dan inklusi yang mengacu pada kegiatan mental yang tampak dalam pemerolehan, organisasi/penataan dan penggunaan pengetahuan<sup>5</sup> Dalam arti yang luas, kognitif merupakan

---

<sup>5</sup> Paul Henry Mussen, dkk., *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, Terjemahan F.X. Budiyanto, Gianto Widiyanto, Arum Gayatri, Arcan, 1994, 225.

ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak), afeksi (perasaan). Proses perkembangan kognitif ini dimulai sejak lahir. Namun, campur tangan sel-sel otak dimulai setelah seorang bayi berusia 5 bulan saat kemampuan sensorisnya benar-benar tampak. Ada 2 teori utama perkembangan kognitif, yakni: teori pembelajaran dan teori perkembangan kognitif<sup>6</sup> Konsep utama dari teori pembelajaran adalah pelaziman, digunakan untuk memahami bayi. Ada dua bentuk pelaziman, pertama, pelaziman klasik berlangsung ketika suatu stimulus yang semula netral, seperti bunyi bel yang muncul bersamaan dengan stimulus tidak bersyarat seperti susu yang mengalir dari dot ke dalam mulut si anak sehingga si anak akan terbiasa, jika bunyi bel berulang kali dihubungkan dengan pengalaman mendapatkan susu dari dot, maka bayi akan mulai mengisap begitu ia mendengar bunyi bel. Kedua, pelaziman instrumental, seperti bila bayi tersenyum di saat ayah menggelitik perut-nya, lalu bayi tersenyum kembali, maka pelaziman ini mungkin sedang berlangsung. Sementara jika mengacu pada teori yang dikemukakan Peaget, seorang pakar psikologi kognitif dan psikologi anak, dapat disimpulkan 4 tahap perkembangan kognitif, yaitu:

- a. Tahap sensori motor, terjadi pada usia 0-2 tahun
- b. Tahap pra operasional, terjadi pada usia 2-7 tahun
- c. Tahap konkret operasional, terjadi pada usia 7-11 tahun
- d. Tahap formal operasional, terjadi pada usia 11-15 tahun<sup>7</sup>

Khusus untuk anak usia dini, tahapan perkembangan yang paling bisa dilihat adalah tahap 1 dan 2. Terdapat dua bekal kapasitas yang dibawa bayi sejak lahir.

Pertama, bekal kapasitas jasmani yang ditunjukkan dengan dua gerakan refleks, yakni: grasp reflex berupa gerakan otomatis

---

<sup>6</sup>. Ibid 117

<sup>7</sup> Ibid 233

untuk menggenggam; dan rooting reflex berupa gerakan kepala dan mulut yang terjadi secara otomatis jika setiap kali pipinya disentuh, kepalanya akan berbalik atau bergerak ke arah datangnya rangsangan lalu mulutnya terbuka dan terus mencari hingga ketemu puting susu ibu atau puting susu dot untuknya.<sup>8</sup> Lalu, gerakan refleksi ini terjadi pada usia 0 s/d 5 bulan serta belum memerlukan ranah kognitif sebab sel-sel otaknya belum berfungsi matang sebagai alat pengendali.

Kedua, bekal kapasitas sensori berlaku bersamaan dengan berlakunya refleks-refleksi motor tadi bahkan kadang lebih baik. Hal ini terbukti dengan adanya kemampuan pengaturan nafas, penyedotan dan tanda-tanda respons terhadap stimulus. Juga adanya kemampuan mereka untuk membedakan suara keras dan kasar dengan suara lembut ibunya dari pada ayahnya dan orang lain. Dengan demikian, tahap sensori motor yang berlangsung pada usia 0-2 tahun merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang tampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi stimulasi sensorik. Anak membentuk representasi mental, dapat meniru tindakan masa lalu orang lain, dan merancang sarana baru untuk memecahkan masalah dengan menggabungkan secara mental skema dengan pengetahuan yang diperolehnya. Inteligensi anak masih bersifat primitif yakni didasarkan pada perilaku terbuka (tindakan konkret dan bukan imajiner atau yang hanya dibayangkan saja). Hal ini amat penting karena menjadi fondasi untuk tipe-tipe intelegensi tertentu yang akan dimiliki anak kelak. Lalu, pada usia 18-24 bulan muncul kemampuan untuk mengenal objek permanen atau telah menjadi cakap dalam berpikir.<sup>9</sup> Sedangkan usia 2-7 tahun, si anak

---

<sup>8</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosda, 2004),. 61

<sup>9</sup> F.J. Monks, A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: UGM Press, 1992), h. 212



berada dalam periode perkembangan kognitif pra-operasional yakni usia di mana penguasaan sempurna akan objek permanen dimiliki. Artinya, si anak memiliki kesadaran akan eksistensinya suatu benda yang harus ada atau biasa ada. Juga mengembangkan peniruan yang tertunda seperti ketika ia melihat perilaku orang lain seperti saat orang merespons barang, orang, keadaan dan kejadian yang dihadapi pada masa lalu<sup>10</sup>. Di samping itu juga anak mulai mampu memahami sebuah keadaan yang mengandung masalah, setelah berpikir sesaat, lalu menemukan reaksi 'aha' yaitu pemahaman atau ilham spontan untuk memecahkan masalah versi anak-anak. Akan tetapi, si anak belum bisa memahami jika terjadi perbedaan pandangan dengan orang lain.

### 3. Perkembangan Sosio Emosional

Perkembangan Sosio Emosional dapat dilihat berdasarkan 3 tipe temperamen anak menurut para psikolog, yakni:

- a. Anak yang mudah diatur, mudah beradaptasi dengan pengalaman baru, senang bermain dengan mainan baru, tidur dan makan secara teratur dan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan di sekitarnya.
- b. Anak yang sulit diatur seperti sering menolak rutinitas sehari-hari, sering menangis, butuh waktu lama untuk menghabiskan makanan dan gelisah saat tidur.
- c. Anak yang membutuhkan waktu pemanasan yang lama, umumnya terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif dan seringkali menunggu semua hal diserahkan kepadanya<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Muhibbin Syah, Psikologi, 70

<sup>11</sup> [Karakteristik perkembangan anak usia dini](#)

Dari pendapat di atas diketahui bahwa kepribadian dan kemampuan anak berempati dengan orang lain merupakan kombinasi antara bawaan dengan pola asuh ketika ia masih anak-anak. Ketika anak berusia satu tahun, senang dengan permainan yang melibatkan interaksi sosial, senang bermain dengan sesama jenis kelamin jika berada dalam kelompok yang berbeda. Namun, ketika berumur antara 1-1,5 tahun, biasanya menunjukkan keinginan untuk lebih mandiri yakni melakukan kegiatan sendiri, seperti main sendiri, makan dan berpakaian sendiri, cemburu, tantrum (marah jika kemauannya tidak dipenuhi

Sedangkan saat usia 1,5-2 tahun, ia mulai berinteraksi dengan orang lain, tetapi butuh waktu untuk bersosialisasi, ia masih sulit berbagi dengan orang lain, sehingga ia akan menangis bila berpisah dengan orang tuanya meski hanya sesaat.<sup>12</sup> Sedangkan untuk usia 2,5-6 tahun, perkembangan emosi mereka sangat kuat seperti ledakan amarah, ketakutan yang hebat, iri hati yang tidak masuk akal karena ingin memiliki barang orang lain dan biasanya terjadi dalam lingkungan keluarga yang besar. Demikian pula dengan rasa cemburu muncul karena kurangnya perhatian yang diterima dibanding dengan yang lainnya, dan terjadi dalam keluarga yang kecil. Terjadi sebagai akibat dari lamanya bermain, tidak mau tidur siang dan makan terlalu sedikit.<sup>13</sup> Secara jelas kognisi sosial seorang anak yang berumur 0-1 tahun adalah tumbuhnya perasaan sebagai seorang pribadi sehingga lebih menyukai orang yang familiar (obyek ikatan emosinya). Sedangkan usia 1-2 tahun yakni tumbuh pengenalan sosial dengan mengenali perilaku yang disengaja. Lalu untuk usia 3-5 tahun, muncul pemahaman perbedaan antara

---

<sup>12</sup>Ariavita Purnamasari, Kamus Perkembangan Bayi & Balita, Jakarta: Erlangga, 2005, h. 110).

<sup>13</sup> Elizabet B. Hurlock, Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, 11.

kepercayaan dan keinginan seorang anak yakni persahabatan yang didasarkan pada aktivitas bersama. Lalu, ketika anak berusia 6-10 tahun, persahabatan yang terbangun lebih pada kesamaan fisik dan adanya kepercayaan secara timbal balik<sup>14</sup>

#### 4. Perkembangan Bahasa

Kemampuan setiap orang dalam berbahasa berbeda-beda. Ada yang berkualitas baik dan ada yang rendah. Perkembangan ini mulai sejak awal kehidupan. Sampai anak berusia 5 bulan (0-1 tahun), seorang anak akan mengoceh seperti orang yang sedang berbicara dengan rangkaian suara yang teratur, walaupun suara dikeluarkan ketika berusia 2 bulan. Di sini terjadi penerimaan percakapan dan di skriminasi suara percakapan. Ocehan dimulai untuk menyusun dasar bahasa<sup>15</sup>. Lalu pada usia satu tahun si anak dapat menyebut 1 kata atau periode holoprasistik. Kemudian usia 18-24 bulan, anak mengalami percepatan perbendaharaan kata dengan memproduksi kalimat dua atau tiga kata disebut periode telegrafik se bab menghilangkan tanda atau bagian kecil tata bahasa dan mengabaikan kata yang kurang penting. Selanjutnya pada usia 2,5-5 tahun, pengucapan kata meningkat. Bahasa anak mirip orang dewasa. Anak mulai memproduksi ujaran yang lebih panjang, kadang secara gramatik, kadang tidak. Lalu, pada usia 6 tahun ke atas, anak mengucapkan kata seperti orang dewasa. Sementara faktor-faktor yang mempengaruhi banyaknya anak berbicara, antara lain:

- a. Intelegensi, semakin cerdas anak semakin cepat keterampilan bicaranya.
- b. Jenis disiplin, disiplin yang rendah membuat cenderung cepat bicara dibanding dengan anak yang orang tuanya bersikap

---

<sup>14</sup> B. Purwakania Hasan, Psikologi Perkembangan Islami, (Jakarta: Rajawali Press, 2006,)199

<sup>15</sup> ibid. 226

keras dan berpandangan bahwa anak harus dilihat, tetapi tidak didengar.

- c. Posisi urutan, anak sulung didorong lebih banyak bicara dari pada adiknya.
- d. Besarnya keluarga, anak tunggal didorong lebih banyak bicara dibanding anak-anak dari keluarga besar sebab orang tua lebih banyak waktu untuk berbicara dengannya.
- e. Status sosial ekonomi, dalam keluarga kelas rendah kegiatannya cenderung kurang terorganisasi dari pada kelas menengah dan atas.
- f. Status ras, mutu dan keterampilan berbicara yang kurang baik pada kebanyakan anak berkulit hitam sebab ayahnya tidak ada atau sebab keluarga tidak teratur sebab banyak anak dan ibu bekerja di luar.
- g. Berbahasa dua
- h. Penggolongan peran seks, misalnya laki-laki dituntut untuk sedikit bicara dari pada perempuan.<sup>16</sup>

## **2. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian dan sejarah Gadget**

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang

---

<sup>16</sup> Elizabet B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, 115

memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya<sup>17</sup>.

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaanya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

1) Komunikasi

Komunikasi Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

2) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi kabar.

3) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

b. Penggunaan Gadget Pada Anak

Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu, tentunya sangat senang ketika diberi kesempatan bermain-

---

<sup>17</sup> Anonim. Pengertian dan sejarah Gadget.  
[https://www.klikoffice.co.id/blog?journal\\_blog\\_post\\_id](https://www.klikoffice.co.id/blog?journal_blog_post_id)

main dengan *gadget* dan beberapa aplikasi yang ada di dalamnya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi di belakangnya. Memang di satu sisi, ada beberapa manfaat bagi anak yang sejak dini sudah berkenalan dengan *gadget*. Paling tidak sejak awal anak sudah familiar dengan teknologi.

Kemudian beberapa vendor sudah membuat aplikasi game khusus untuk mengasah daya pikir anak Seperti: *puzzle*, game kata, dan game sejenis. Anak-anak yang senang bermain *gadget* juga akan betah di rumah, ini adalah keuntungan buat orang tua yang sibuk. Jika anak berada di rumah, orang tua akan lebih leluasa melakukan kegiatannya. Beberapa orang tua juga membelikan anak-anaknya *handphone*, agar mudah memonitor keberadaan anak mereka. Di daerah-daerah yang rawan terjadi penculikan anak, membiasakan anak untuk berkomunikasi dengan HP akan cukup membantu orang tua mengawasi anak-anaknya. Tapi di sisi lain, pemakaian *gadget* sejak usia dini juga dapat membawa dampak negatif bagi anak-anak, baik bahaya yang langsung kelihatan maupun bahaya yang dampaknya jangka panjang.

Selain itu, Sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah *gadget* digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. sedangkan ibu yang stanbay dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga.

Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian.

Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai menyinggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individuali dan takpeka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuaupun enggan.

**Berikut dirangkum beberapa bahaya gadget pada anak-anak :**

a. Resiko radiasi elektromagnetik.

Berbeda dengan orang dewasa, tubuh anak-anak terutama anak yang berusia di bawah lima tahun sangat sensitif terhadap resiko bahaya dari lingkungannya. Kita ketahui bersama bahwa setiap gadget memiliki paparan elektromagnetik yang dapat mempengaruhi tubuh. Jangankan anak-anak, orang dewasa saja tidak disarankan untuk terpapar radiasi elektromagnetik dalam jangka waktu lama. Untuk anak 1-3 tahun yang saraf-sarafnya sementara berkembang, radiasi elektromagnetik dari lingkungan di sekitarnya dapat menghambat perkembangan tersebut. Akibatnya perkembangan kognitif anak berjalan lambat, anak susah berkonsentrasi dan akibat negatif lainnya.

b. Kemampuan psikomotorik berkurang.

Menghabiskan waktu dengan gadget membuat kemampuan anak yang lain kurang berkembang, salah satunya adalah kemampuan psikomotorik anak. Padahal semestinya usia anak-anak adalah usia untuk mengeksplor seluruh bakat psikomotorik yang dimilikinya, seperti menggambar, bernyanyi, bermain bersama rekan sebaya dan kegiatan lainnya. Saat melakukan aktivitas fisik seperti ini, sejumlah kemampuan lain juga akan diasah sekaligus. Seperti saat menggambar, anak juga belajar mengembangkan otak kanannya. Saat bermain bersama rekan sebaya, anak akan belajar mengasah keterampilan sosialnya.

c. Kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran.

Aplikasi-aplikasi dan sistem operasi pada gadget menyajikan interaksi multimedia yang memikat. Permainan warna, animasi ditambah suara membuat anak betah berlama-lama di depan layar gadget. Pada saat masa sekolah tiba, anak yang terbiasa berinteraksi dengan gadget akan menemui kesulitan untuk menyerap materi pelajaran sekolah yang cenderung statis. Teks hitam putih, tanpa animasi, tanpa suara. Apalagi berhadapan dengan guru yang kurang lihai mengemas mata pelajaran menjadi menarik. Ini bisa menurunkan minat belajar anak. Walau bahaya kecanduan lebih sering terjadi pada pengguna gadget yang usianya lebih dewasa, orang tua juga mesti tetap berhati-hati terhadap resiko kecanduan gadget pada anak-anak. Tanpa pengawasan dari orang tua, ada kemungkinan anak bisa menjadi gadget-holic alias kecanduan gadget. Mengingat resiko-resiko yang bisa terjadi ini, orangtua mesti berpikir lebih bijak sebelum memperkenalkan gadget kepada anak-anaknya.



Sesuai dengan hasil seminar pada tanggal 25 september 2016 oleh Suwarsi ada beberapa perilaku anak terkait dengan gadget ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu:

- a. Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.
- b. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
- c. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget<sup>18</sup>

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gadget. Meskipun sebenarnya bermain gadget memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris. Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkemebangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah: Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.

Selain itu anak yang terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara

---

<sup>18</sup> Suwarsi Hasil seminar pengaruh gadget terhadap perkembangan anak pada tanggal 25 september 2016

(tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.

3. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.

4. Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan gadget akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.

5. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri.

Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat. efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu

bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget. Karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya

Melalui kegiatan bermain belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

**Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:**

1. Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

2. Terganggunya Fungsi PFC Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

### 3. Introvert

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.<sup>5</sup> Bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan gadget yang tergolong gelombang RF. Bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF.

Penelitian lain menunjukkan radiasi nonionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu 'bersentuhan' dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri.

Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadget memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25% anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan tertinggi pada anak usia 5 tahun yaitu 75%. Oleh

karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah ‘akrab’ dengan gadget di usia kurang dari 16 tahun.<sup>6</sup> Seharusnya penggunaan gadget dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak dituntun untuk lebih kreatif. Dengan adanya media visual dan audio maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Misalnya anak browsing buku bacaan yang diinginkan dan nantinya anak-anak ingin mengetahui banyak tentang buku bacaan yang ada. Dan ini bisa menarik minat baca anak-anak. Namun praktiknya tidak demikian. Kebanyakan anak-anak tidak ingin lebih tahu tetapi malah menjadi malas untuk membaca.

Peran orangtua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak. dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.<sup>19</sup>

#### **4. Dampak Positif dan Negatif dari Pemakaian Gadget.**

##### **a. Dampak Positif:**

##### **1) Mempermudah komunikasi**

Dalam hal ini Gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget .

---

<sup>19</sup> Jonathan.dkk. Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya 2015.

2) Menambah pengetahuan

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah meng akses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita Contoh aplikasi: Detik. Kompas.com. dll

3) Menambah Teman

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget yang kita miliki.

4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

Dengan adanya metode pembelajaran ini. dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

b. Dampak negatif Penggunaan Gadget

1) Merusak mata.

Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel. tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terusmenerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.

2) Mengubah postur tubuh.

Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya

3) Kulit wajah kendur.

Seorang ahli dermatologi mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian

wajah khususnya rahang yang mulai menurun. "Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya."

4) Mengganggu pendengaran.

Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan. apalagi dengan volume yang terlalu besar.

5). Mengganggu saat istirahat.

Komputer, laptop, tablet. dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent. atau jauhkan dari tempat tidur.<sup>8</sup> Penggunaan gadget memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajar anak) tetapi juga ada dampak negatifnya (berdampak pada kemalasan. karena anak-anak lebih mementingkan gadget nya daripada pembelajarannya). Itulah beberapa dampak yang disebabkan penggunaan gadget pada anak-anak.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Seminari International, Pengeruh Media Terhadap Perkembangan Anak,  
1  
November 2017. UIN Malang

## **5. Pengawasan Orangtua dalam Penggunaan Gadget**

Melihat untung ruginya mengenalkan gadget pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain gadget. Karena itu, kepada semua orangtua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan gadget pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gadget. Untuk bisa memanfaatkan gadget dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada gadget. Tanpa adanya pendampingan dari orangtua penggunaan gadget tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orangtua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orangtua ajarkan.

Pertama, berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan gadget untuk belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan gadget pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa gadget mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya. Termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan gadget yaitu memberikararahan kepada anak bagaimana menggunakan gadget dengan benar. Entah posisi duduk dan dengan cara memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata dengan gadget. Karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak.

Kedua, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anakanak. Sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orangtua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut di atas.



Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada gadget. Anak-anak akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan gadget nya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan gadget kita bisa berinteraksi seperlunya baik dengan sesama anggota keluarga ataupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap software. Orang tua harus lebih tau tentang semua konten yang ada pada gadget anak-anaknya.

Ketiga, tempatkan gadget di ruang umum. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan gadget dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orangtua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan gadget. Pilihlah kursi atau meja yang nyaman untuk bermain gadget. karena kebiasaan bermain gadget dengan posisi tidur tidak baik untuk kesehatan mata.

Keempat, mengatur durasi penggunaan gadget. Jangan biarkan anak-anak asik dengan gadget. Semua sarana ini memang mengasikkan hingga anak-anak lupa waktu. Untuk itu orangtua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan gadget pada anak-anaknya. Kemudian orang tua selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya. Kemudian orangtua memberikan contoh penggunaan gadget secara positif. Karena setiap anak yang hingga kini mahir menggunakan gadget pada awalnya mencontoh pada orang tua. Untuk itu. Orang tua bisa memberikan contoh yang baik dalam menggunakan gadget sejak awal.

Kelima, bantu agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Di sini orang tua harus

selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.

## **KESIMPULAN**

Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 menjelaskan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun. Pada usia ini Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu, tentunya sangat senang ketika diberi kesempatan bermain-main dengan *gadget* dan beberapa aplikasi yang ada di dalamnya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi di belakangnya. Memang di satu sisi, ada beberapa manfaat bagi anak yang sejak dini sudah berkenalan dengan *gadget*. Paling tidak sejak awal anak sudah familiar dengan teknologi. Berikut dirangkum beberapa bahaya *gadget* pada anak-anak :Resiko radiasi elektromagnetik, Kemampuan psikomotorik berkurang, Kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran. Sedangkan Dampak Positif: Mempermudah komunikasi, Menambah pengetahuan, memudahkan mengontrol anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- B. Purwakania Hasan, *Psikologi Perkembangan Islami*, Jakarta: Rajawali Press, 2006,
- Elizabet B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*,
- F.J. Monks, A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: UGM Press, 199
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Rosda, 2004
- Paul Henry Mussen, dkk., *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, Terjemahan F.X. Budiyanto, Gianto Widiyanto, Arum Gayatri, Arcan, 1994,.
- Suwarsi Hasil seminar pengaruh gadget terhadap perkembangan anak pada tanggal 25 september 2016
- Ariavita Purnamasari, *Kamus Perkembangan Bayi & Balita*, Jakarta: Erlangga, 2005,
- Jonathan.dkk. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya 2015.
- Seminari International, *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak*, 1 N ovember 2017. UIN Malang
- Wahyu Novitasari, *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 182-186

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/17261/15693>  
<https://www.silabus.web.id/anak-usia-dini/>

Pengertian dan sejarah Gadget.

[https://www.klikoffice.co.id/blog?journal\\_blog\\_post\\_id](https://www.klikoffice.co.id/blog?journal_blog_post_id)