

Dampak Teknologi dan Gadget pada Perkembangan Sosial – Emosional pada Anak-anak

Miftakhul Izza Rofiqo¹, Lutfi Hidayati Fauziah²
^{1,2} Fakultas Psikologi | Universitas Merdeka Malang
miftakhul.izza19@gmail.com¹, fauziah.hidayati@unmer.ac.id²

Abstract

The use of technology and gadgets among children is currently widespread and can be said to be commonly used by parents to calm or distract their children. Most parents do not understand the impact of gadget use on children. However, in reality, giving gadgets has an impact on children's social and emotional development. Therefore, this writing aims to determine the impact of the use of gadgets and technology on the social-emotional development of children. In this writing, it involves a literature review using a qualitative research approach method. The data sources listed in this research are taken from literature from research journals that are appropriate to the study to be researched. The results of previous research explain that the use and provision of gadgets and technology to early childhood will have an impact on children's social-emotional abilities.

Keywords: Early Childhood, Gadgets, Social Emotional Abilities

Abstrak

Penggunaan teknologi dan gadget pada anak saat ini marak terjadi dan dapat dikatakan sudah lazim dilakukan oleh para orang tua untuk menenangkan atau mengalihkan perhatian anak. Sebagian besar orang tua kurang memahami terkait dampak dari penggunaan gadget pada anak. Namun, kenyataannya pemberian gadget berdampak bagi perkembangan sosial dan emosional pada anak-anak. Oleh karena itu, dengan adanya penulisan ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget dan teknologi dalam perkembangan sosial-emosional pada anak-anak. Dalam penulisan ini, melibatkan tinjauan literatur dengan metode pendekatan penelitian kualitatif. Adapun sumber data yang tertera dalam penelitian ini, diambil dari kepustakaan dari jurnal-jurnal penelitian yang sesuai dengan kajian yang akan diteliti. Adapun hasil penelitian sebelumnya, menjelaskan bahwa penggunaan dan pemberian gadget dan teknologi pada anak usia dini akan berdampak terhadap kemampuan sosial-emosional anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Gadget, Kemampuan Sosial Emosional

1. Pendahuluan

Anak-anak berada dalam masa perkembangan yang sensitif dan rentan terhadap pengaruh eksternal. Penggunaan teknologi dan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, penurunan keterampilan sosial dan masalah Kesehatan mental. Perkembangan zaman saat ini telah membuat teknologi semakin canggih. Tidak dapat kita pungkiri, bahwasannya penggunaan teknologi hampir diakses setiap hari oleh manusia. Bentuk perkembangan teknologi adalah dengan adanya Gadget yang menyediakan fitur atau aplikasi, yang dapat menarik perhatian semua kalangan dari anak-anak hingga kalangan tua. Saat ini dengan satu genggam saja kita dapat mengakses banyak hal. Seperti aplikasi media

sosial *WhatsApp*, *Instagram*, *X* atau *Twitter*, *Facebook*, dan lain-lain. Aplikasi tersebut dapat mempermudah dan membantu manusia untuk mengirim pesan, memberi kabar, mencari berita terkini, dan bertemu virtual melalui videocall.

Menurut Saputri & Pamdudi, 2018 gadget merupakan bentuk media yang dapat memberikan hiburan bagi semua kalangan Masyarakat, hal ini dikarenakan dengan satu telephone genggam saja atau gadget dapat memberikan semua fitur seperti youtube, music, dan permainan yang dapat mengembangkan dan menumbuhkan kreativitas pada anak-anak dan membuat anak-anak merasa senang saat memainkannya (dalam Keke, Habibi, Rachayani). Hidayat & Maesyaroh, 2020 mengatakan bahwa dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia digital memberikat perubahan yang sangat pesat dengan berbagai macam adanya penemuan teknologi modern yang dapat mempermudah akses ruang lingkup dan ruang gerak manusia setiap harinya (dalam Annisa, Padilah, dkk).

Saat ini dengan adanya teknologi manusia dengan mudah mengakses banyak hal, sehingga sulit jika manusia tidak berkomunikasi atau menyampaikan informasi tanpa adanya teknologi. Subarkah, 2019 mengatakan bahwa gadget merupakan alat komunikasi atau elektronik yang memiliki berbagai jenis layanan fitur dan aplikasi yang dapat menyajikan teknologi terbaru dan membantu keberlangsungan hidup manusia untuk lebih praktis dan memiliki fungsi (dalam Annisa, Padilah, dkk). Namun, penggunaan teknologi dan gadget juga memiliki dampak positif dan negatif, jika manusia dapat menempatkan atau memosisikan dirinya dalam memonitor untuk tidak berlebihan dalam penggunaan gadget. Hal ini juga berlaku bagi penggunaan gadget pada kalangan anak-anak.

Perkembangan anak menuntut banyak stimulasi yang dapat membantu perkembangan mereka, sehingga dapat mencapai perkembangan yang optimal. Mubarok, 2017 mengatakan bahwa menurut Badan Pusat Statistik (BPS) yang telah melakukan survei kurang lebih selama 3 tahun, mengungkapkan bahwa anak-anak di Indonesia yang menyukai membaca atau belajar berada pada angka 17,66%, sisanya menunjukkan hasil bahwa anak-anak lebih menyukai untuk bermain gadget yang dapat memberikan hiburan, seperti film kartun, sinetron atau tontonan video youtube dan televisi (dalam afidah, Putri 2021).

Menurut Syifa, et al (2019) dampak positif dalam penggunaan gadget diantaranya yaitu dapat membantu melatih kecerdasan saat belajar, hal ini dikarenakan melalui gadget yang memiliki banyak fitur aplikasi yang dapat membantu mempermudah para orang tua terutama untuk proses belajar pada saat anak mulai merasakan bosan menulis di buku, atau pada saat anak bosan menghitung di buku, sehingga fitur yang ada di dalam gadget dapat memberikan solusi dan mempermudah akses belajar anak (dalam Keke, Habibi, Rachmayani 2022). Selain dampak positif juga terdapat dampak negatif dalam penggunaan teknologi dan gadget pada anak-anak. Bentuk dari dampak negatif yaitu anak akan merasa kenyamanan pada penggunaan gadget dan meminta untuk terus menerus ingin bermain gadget, selain itu anak memiliki rasa penasaran yang tinggi untuk mengakses dan mencoba aplikasi lain yang pada akhirnya dapat membuat kecanduan gadget pada kalangan anak-anak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengetahui dampak penggunaan teknologi dan gadget pada perkembangan sosial – emosional anak-anak. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa dampak penggunaan teknologi dan gadget pada perkembangan sosial – emosional anak-anak. Jenis penelitian yang kami gunakan yaitu termasuk jenis penelitian kepustakaan (*Library Reasearch*), atau bisa disebut dengan studi literasi karena sumber data yang didapatkan mengarah pada Pustaka.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai dampak penggunaan teknologi dan gadget pada perkembangan sosial-emosional anak-anak. Pertumbuhan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya, dan penting untuk memahami implikasi sosial dan emosional dari eksposur mereka terhadap teknologi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan studi pustaka (*study literatur*). Tinjauan Pustaka atau *study literature* adalah langkah penting dalam sebuah penelitian, terutama penelitian akademis yang memiliki tujuan utama untuk mengembangkan aspek teoritis dan praktis. Data akan diperoleh dari berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal, artikel, dan sumber literatur terkait lainnya. Pemilihan sumber data dilakukan dengan selektif, fokus pada literatur yang memiliki relevansi tinggi dengan dampak penggunaan teknologi dan gadget pada perkembangan sosial-emosional anak-anak. Prosedur pengumpulan data didapatkan berdasarkan melalui identifikasi dan mengumpulkan literatur dari berbagai sumber seperti perpustakaan, database jurnal online, dan sumber-sumber pustaka terpercaya lainnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Bentuk Penggunaan Teknologi dan Gadget pada Anak-anak

Penggunaan gadget pada anak-anak sekolah dasar, menyebabkan anak menjadi memiliki sifat antisosial terhadap lingkungan sekitarnya, termasuk pengelolaan emosional yang kurang stabil. Penggunaan gadget pada anak-anak sering kali mengakibatkan sikap mengabaikan lingkungannya, fokus terhadap apa yang dimainkan pada gadget, serta mengakibatkan gaya bahasa yang cenderung lebih kasar. Hal ini juga diungkapkan dalam penelitian Syifa, dkk (2019) bahwa penggunaan gadget pada anak lebih dari 2 jam per hari mengakibatkan anak akan mengalami perubahan dalam segi sikap ataupun perkembangan moralnya (dalam Maola, Lestari).

Pebrina (2017), mengatakan gadget dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang yang menggunakan dengan merasa kecanduan karena menyediakan fitur aplikasi yang dapat diakses dengan mudah oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan kesehariannya (dalam Maola, Lestari). Penggunaan

gadget pada kalangan anak-anak sering kali digunakan untuk mengakses fitur-fitur aplikasi yang telah di download atau yang telah tersedia dalam gadget, googling, dan bermain game online. Afidah, dkk (2022) mengungkapkan bahwa berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, terkait penggunaan gadget pada siswa, yang hanya dipergunakan untuk mengakses aplikasi-aplikasi, halaman pencarian, dan game online dari sekian banyak total pengguna gadget.

Dari beberapa pendapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Andriyani, Arifin dan Wahyuningsih(2021) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak-anak atau anak sekolah dasar akan berdampak bagi perkembangan sosial mereka. Sehingga dalam hal ini, diharapkan peran orang tua dan guru, agar dapat membantu anak-anak dalam mengontrol serta mengawasi dan memberikan bimbingan pada anak terkait penggunaan gadget.

Sudut pandang dalam ilmu Kesehatan jiwa mengatakan proses tumbuh kembang anak akan terganggu karena penggunaan gadget (dalam Putri, Handayani, dkk 2023). Penggunaan gadget hanya dapat melakukan komunikasi satu arah, yaitu merespon sehingga adanya keterbatasan dalam kesempatan untuk belajar. Hal ini yang dapat mengakibatkan anak-anak tidak dapat belajar secara langsung dalam kegiatan berkomunikasi dan sosialisasi, anak juga tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya. Oleh karena itu penggunaan teknologi dan gadget pada anak-anak dapat mengganggu perkembangan kemampuan sosial dan emosional serta kemampuan untuk bergaul dan beradaptasi.

Perkembangan teknologi dan gadget telah membawa perubahan dalam membantu serta memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Penggunaan gadget sendiri dapat memberikan dampak positif jika pengguna bijak dalam menggunakannya, dan akan berdampak negatif jika penggunaanya menyalahgunakan penggunaan gadget yang tidak tepat (dalam Miranti, Putri, 2021). Berikut manfaat penggunaan gadget bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari:

a. Komunikasi

Gadget merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempermudah manusia untuk dapat mengakses dan berbagi informasi dan mempermudah komunikasi antar manusia. Adapun fitur atau aplikasi yang merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti WhatsApp, Instagram, X atau Twitter, Facebook, Line, dan media sosial lainnya. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi akan mempermudah manusia untuk mendapatkan, membagikan dan mencari informasi atau berita” terkini, selain itu hal ini juga dapat mempermudah manusia untuk melakukan komunikasi melalui panggilan jarak jauh melalui fitur video call yang tidak hanya mendengar suara saja, tetapi dapat melihat dan bertatap muka secara langsung walaupun berada pada jarak yang sangat jauh.

b. Sumber belajar

Perkembangan internet yang dapat di akses melalui gadget, laptop, computer, tab dapat membantu manusia untuk kegiatan belajar mengajar. Manusia akan dengan mudah mendapatkan informasi

pembelajaran terkait agar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar dan mempermudah guru mencari bahan ajar sekaligus data bahan ajar sebagai penunjang pengajaran. Hal ini juga sebagai bentuk dampak positif jika dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

c. Hiburan

Tidak dapat kita pungkiri bahwasannya perkembangan teknologi ini dapat memberikan sarana hiburan bagi penggunaannya. Gadget memiliki banyak fitur aplikasi yang dapat membantu menghilangkan rasa penat, jenuh serta bentuk refreking. Fitur aplikasi yang menjadi sarana hiburan diantaranya: Tiktok, Youtube, Snapvideo, PUBG, Mobile Legend, Video, WeTv, Vidio, Disney, Netflix, dan fitur aplikasi lainnya yang dapat di unduh melalui Playstore atau IOS.

Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Perkembangan sosial – emosional merupakan proses perkembangan sosial dan emosional seorang individu. Emosi merupakan aspek terpenting dalam memotivasi perilaku, sedangkan keterampilan sosial merupakan kemampuan banyak orang untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Agusniatih & Manopa dalam Surono, Lestari 2022). Menurut Farida Mayar, mengatakan “Perkembangan sosial adalah bentuk pencapaian kematangan dalam hubungan sosial”. Pernyataan tersebut diartikan bahwasannya perkembangan sosial menjadi proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap, moral, norma, dan tradisi, sehingga dapat meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang memiliki ikatan dalam berkomunikasi dan bekerja sama (dalam Julaeha, 2022).

Menurut Umi Latifa Karakteristik perkembangan seseorang memiliki perbedaan atau berbeda-beda, hal ini dikarenakan banyak sekali faktor yang memengaruhi perkembangan seseorang (dalam Julaeha, 2022). Lingkungan keluarga akan menjadi tempat belajar pertama anak, sehingga tingkah laku sosial anak juga dapat dipengaruhi dari lingkungan keluarga. Selain keluarga perkembangan anak juga dapat dipengaruhi dari lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Bimbingan dan tingkah laku atau perlakuan orang tua kepada anak juga sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak yang berkaitan dengan aspek kehidupansosial atau norma-norma kehidupan masyarakat yang dapat memberikan contoh kepada anak bagaimana hidup sebagai makhluk sosial, selain itu juga dapat mendorong anak untuk menerapkan dan menanamkan nilai-nilai norma kehidupan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan internet pada kalangan anak-anak dapat dikatakan prihatin dan memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak (Yusmin dalam Julaeha, 2022). Anak-anak akan lebih mudah dan cepat beradaptasi dengan adanya perkembangan teknologi yang membuat mereka menjadi kecanduan dan terlena dengan kecanggihan dari fitur-fitur aplikasi yang mereka dapatkan dari gadget. Penggunaan gadget inilah yang berlebihan inilah yang dapat menimbulkan efek negatif yang buruk bagi perkembangan anak-anak. Anak lebih memilih untuk menghabiskan waktunya dihadapan gadget dan hal ini membuat anak akan jauh lebih mudah emosional, bahkan dapat menumbuhkan sikap berontak karena mereka merasa

waktu mereka diganggu oleh orang lain atau orang tua mereka sendiri.

Hal ini juga sering terjadi pada kalangan anak-anak pada saat melakukan interaksi atau berbicara dengan orang lain, mereka cenderung tidak memperhatikan dan sibuk dengan gadget yang mereka gunakan. Selain itu mereka juga akan dihadapkan dengan fase malas pada saat melakukan kegiatan aktifitas seperti belajar. Dan banyak kita temui bahwa anak-anak juga memilih untuk disuap pada saat makan, dan mereka akan melakukan aktifitas bersama gadgetnya seperti bermain game. Tentu, hal ini merupakan bagian dari dampak negatif dari penyalagunaan perkembangan teknologi dan gadget pada anak-anak.

Tahap perkembangan anak usia sekolah dasar menjadi tahapan perkembangan dimana anak-anak akan dihadapkan dengan mempersiapkan dirinya demi kelangsungan hidup mereka yang akan mendatang. Menurut Amin Ridwan (2017) mengatakan bahwa anak atau peserta didik merupakan pribadi yang tumbuh dan berkembang menuju kedewasaan (dalam Julaela, 2022). Perkembangan pada anak juga diiringi dengan bertambahnya usia pada anak, hal ini mereka akan mempelajari banyak hal dari yang mereka tidak tahu, menjadi tahu.

Bermain merupakan bentuk aktifitas yang dapat mendukung anak untuk bertumbuh secara fisik, intelektual, moral dan emosional. Perkembangan sosial – emosional, anak tidak dapat dipisahkan dari orang lain dalam masa perkembangannya (dalam Putri, dkk 2023). Dalam artian lain, perkembangan emosional harus berkesinambungan dengan adanya perkembangan sosial pada anak (Kaffa & Neviyarni dalam Putri, dkk 2023). Perkembangan emosional dan perkembangan sosial menjadi peranan yang penting dan saling terikat dalam kerangka kognitif yang komprehensif.

Perkembangan sosial-emosional pada anak memberikan kemampuan pada anak dalam berinteraksi dengan orang lain dan dapat belajar lebih efisien. Dalam hal ini anak-anak diharuskan dapat memiliki kemampuan yang baik dalam menjalin hubungan positif dengan lingkungan sekitarnya seperti teman sebaya, guru, dan orang dewasa. Perkembangan emosional terbentuk dimulai pada saat masa bayi, prasekolah, dan tahapan perkembangan lainnya.

Perkembangan emosi memiliki dampak positif dan negatif bagi anak. Dampak positif dari perkembangan emosi bagi anak adalah emosi akan menjadi bentuk komunikasi anak kepada orang lain. Akan tetapi, emosi ini juga bisa menjadi bentuk komunikasi non-verbal. Bentuk komunikasi non-verbal merupakan bentuk komunikasi yang dapat kita amati dari bahasa tubuh anak. Sedangkan dampak negatif dari perkembangan emosi yaitu mengancam kecakapan motoric anak dan mengancam aktivitas atau kehidupan anak. Hal ini terjadi ketika emosi sang anak meningkat, maka akan menyebabkan terganggunya kemampuan motoric anak.

Bentuk komunikasi dalam perkembangan anak yang terjadi merupakan bentuk salah satu faktor emosi. Emosi akan menjadikan anak memiliki kepribadian dan orientasi anak dengan lingkungan sosialnya. Perasaan gelisah, marah, sedih, cemas, rasa bersalah, rasa ingin tahu, kasih dan sayang menjadi

bentuk komunikasi yang dipengaruhi emosi dan hal ini biasa terjadi pada anak-anak (dalam Wulandari, Lestari 2021). Retno (2013) mengatakan bahwa bentuk emosi merupakan ketika seseorang menunjukkan dan mengungkapkan adanya perasaannya terhadap bentuk pengungkapan perasaan terhadap suatu peristiwa atau suatu kejadian (dalam Wulandari, Lestari 2021).

Dampak Teknologi dan Gadget dalam Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat gadget memiliki banyak sekali fitur aplikasi yang dapat membantu kegiatan keseharian manusia. Teori yang diungkapkan Iswidharmanjaya dan agency mengatakan bahwa dampak negatif yang dapat kita lihat pada anak dalam penggunaan gadget saat ini dimana pengaruh gadget ini akan berdampak pada anak yang mulai ketagihan terus menerus pada saat bermain gadget, bahkan anak sudah mulai beranggapan bahwa gadget ini merupakan belahan hidup yang tidak dapat dipisahkan (dalam Wulandari, Lestari 2021).

Penggunaan teknologi dan gadget ini tentunya juga memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan anak. Namun, perlu kita garis bawahi jika peran orang tua, dan guru juga ikut juga ikut serta dalam membantu memonitor anak-anak agar dapat menggunakan gadget dengan bijak dan sesuai dengan kebutuhan serta kepentingan sesuai dengan usia Batasan mereka,

Dampak Positif dari penggunaan dan pemanfaatan teknologi dan gadget pada anak-anak, diantaranya adalah:

- a. Menumbuhkan perkembangan imajinasi anak
- b. Menambah pengetahuan dan kreatifitas
- c. Memperluas jaringannya pertemanan dan persahabatan dalam berkomunikasi
- d. Mudah dalam mendapatkan, mencari, dan memberikan informasi
- e. Hiburan

Adapun dampak negatif dari penggunaan dan pemanfaatan teknologi dan gadget pada anak-anak, diantaranya adalah:

- a. Kecanduan
- b. Kurangnya interaksi sosial dengan orang lain
- c. Menirukan sikap, tingkah laku dari hasil tontonan yang mereka lihat
- d. Pemalas
- e. Berkata kasar
- f. Kurang perhatian
- g. Kesulitan beradaptasi dengan mata Pelajaran
- h. Gangguan Kesehatan
- i. Menghalangi eksplorasi dalam masa perkembangan anak
- j. Ketergantungan terhadap gadget
- k. Cenderung individualis

Solusi dari Kecanduan Gadget dalam Perkembangan Sosial-Emosional pada Anak

Dalam penggunaan teknologi dan gadget pada anak, tentunya memiliki sekali banyak efek yang mengakibatkan dampak negatif dalam masa perkembangan sosial-emosional pada anak-anak. Solusi dari kecanduan gadget dalam perkembangan sosial-emosional pada anak, diantaranya adalah:

- a. Membatasi penggunaannya
- b. Memberikan jadwal
- c. Memberikan contoh yang baik dalam penggunaan gadget dihadapan anak
- d. Memberikan edukasi terkait bahaya penggunaan gadget terlalu lama
- e. Memberikan kegiatan pengganti yang dapat mengalihkan perhatian anak

4. Simpulan

Dalam era teknologi modern, penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Meskipun teknologi menyediakan akses ke informasi dan hiburan yang luar biasa, dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak-anak tidak dapat diabaikan. Pertama, kecanduan gadget dapat menyebabkan isolasi sosial, mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk interaksi sosial langsung dengan teman sebaya dan keluarga. Anak-anak yang terlalu fokus pada layar mungkin mengalami kesulitan membangun keterampilan komunikasi interpersonal yang penting dalam perkembangan sosial.

Selanjutnya, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan emosi anak-anak. Konten yang tidak sesuai atau berlebihan di dunia maya dapat memengaruhi kesejahteraan mental mereka, meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan masalah kesehatan mental lainnya. Ketidakmampuan mengelola emosi secara sehat juga dapat berkaitan dengan eksposur yang berlebihan terhadap stimulus digital yang intens. Dalam beberapa kasus, anak-anak dapat menggunakan gadget sebagai pelarian dari konflik sosial atau masalah emosional, mengurangi kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan kehidupan nyata.

Sementara itu, ketergantungan pada teknologi juga dapat mengubah dinamika keluarga. Interaksi keluarga yang sehat seringkali terganggu oleh kehadiran gadget, menyebabkan kurangnya waktu berkualitas bersama dan komunikasi yang efektif. Orang tua perlu berperan aktif dalam mengawasi dan mengelola waktu yang dihabiskan anak-anak di depan layar, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial-emosional yang seimbang. Kesadaran akan dampak negatif ini penting agar kita dapat membimbing anak-anak menuju penggunaan teknologi yang bijak, memungkinkan mereka untuk tumbuh dan berkembang secara holistik.

Saran

Mendorong orang tua untuk mengambil peran aktif dalam mengawasi dan membatasi waktu penggunaan gadget anak-anak, serta menjadi model perilaku yang sehat dalam penggunaan teknologi.

Ajarkan anak-anak tentang penggunaan yang bertanggung jawab terhadap teknologi dan dampaknya pada kesehatan mental dan sosial. Dorong anak untuk terlibat dalam aktivitas sosial offline guna membangun keterampilan sosial dan interpersonal. Orang tua dan caregiver perlu menjadi contoh positif dalam penggunaan gadget, menunjukkan keseimbangan yang sehat antara teknologi dan interaksi sosial. Pantau konten yang diakses oleh anak-anak dan pastikan mereka terlindungi dari konten yang tidak sesuai untuk usia mereka. Menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial-emosional yang sehat bagi anak-anak, mengoptimalkan manfaat teknologi sambil mengurangi risikonya terhadap aspek-aspek penting dalam perkembangan mereka. Merangsang penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak teknologi tertentu, seperti media sosial, pada perkembangan sosial-emosional anak-anak, dan mencari solusi yang lebih spesifik.

Daftar Pustaka

- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed*, 13(2), 104-114.
- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 175-185.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(09), 837-849.
- Julaeha, S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar Di SDN 2Sukahurip. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 127-132.
- Keke, M., **Habibi, M.**, & **Rachmayani, I.** (2023). Dampak Penggunaan Gadget di Era New Normal Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 109-113.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219-225.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Putri, R. S., & Yarni, N. (2023). ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2551-2559.
- Putri, Y. Z., Handayani, S., Saputera, S. A., Erwandi, Y., & Luthfi, F. (2023). SOSIALISASI DAMPAK GADGET TERHADAP ANAK SEKOLAH DASAR DI SD 13 KOTA BENGKULU. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 8882-8885.

Surono, R. N., & Lestari, Y. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL ILMI KOTA BANJARBARU. PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi), 4(1),7-15.

Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. Jurnal pendidikantambusai, 5(1), 1689-1695.