



## Pengaruh Penggunaan Gawai Dan Interaksi Ibu-Anak Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah Di PMB Eka Herlina Desa Cikareo

Assyiffa Hernanda<sup>1</sup>, Elfira Sri Fitriani<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Sarjana Kebidanan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Abdi Nusantara, Indonesia

### INFORMASI

Korespondensi:  
[assyiffahernanda@gmail.com](mailto:assyiffahernanda@gmail.com)

Keywords:  
 Gadget, Interaction,  
 Social-Emotional

### ABSTRACT

*The process of early introduction of gadgets to children and toddlers has a big impact on their attitude patterns in daily activities. The ability to think and behave as well as the ability to build a positive concept of identity from an early age will all be negatively affected. . Curiosity tends to be high when they are children, but this will be affected by the bad effects of using gadgets. This research aims to analyze the influence of device use and mother-child interactions on the social-emotional development of preschool children. This research is a quantitative study, using a descriptive analytical design using a cross-sectional method. The population in this study were all preschool children/toddlers (3-6 years) in PMB Eka Herlina, Cikareo Village, Lebak Regency, Banten, in 2023, totaling 35 people. The sample used in this research was a total sampling. The instrument that will be used in this research is a questionnaire. The statistical test used is the Wilcoxon Test. There was a level of increase in social-emotional development before and after using the device, the results of the Wilcoxon test analysis were obtained, a significance value of 0.03 ( $p < 0.05$ ) and there was a decrease in the interaction between mother and child before and after using the device, the results of the Wilcoxon test were obtained significance value 0.00 ( $p < 0.05$ ) Social - Emotional influences the use of devices and there is an influence of mother and child interactions on the use of devices*

## PENDAHULUAN

Teknologi saat ini bergerak semakin canggih dengan pesat. Banyak sekali berbagai inovasi yang telah dikembangkan dan memberikan dampak yang signifikan untuk masyarakat. Contoh teknologi yang sangat bermanfaat dan memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia yaitu perkembangan Gawai. Penggunaan Gawai seringkali kita amati sebagai salah satu alternatif bagi para orang tua untuk mendampingi anak dan balita dalam berbagai aktifitas harian. Para orang tua memilih untuk menggunakan gawai karena gawai memiliki beragam fungsi dan berbagai macam aplikasi yang seru, sehingga ketika fokus anak tertuju pada gawai, maka orang tua bisa melakukan pekerjaan rumah dan aktivitas lainnya tanpa khawatir. (Ayu,2018)

Menurut laporan Digital 2022 *Global Overview Report* yang dirilis oleh *We Are Social & Hootsuite*, dari total populasi dunia yang mencapai 7,91 miliar orang, sebanyak 4,95 miliar atau 62,5% telah mengakses internet. Selain itu, jumlah pemegang telepon genggam mencapai 5,31 miliar orang atau setara dengan 67,1% dari populasi. Sebuah artikel *New York Times* pada tahun 2020 juga menyebutkan bahwa sebanyak 70 persen orang tua mengizinkan anak-anak mereka yang berusia 6 bulan hingga 4 tahun untuk menggunakan perangkat mobile ketika mereka sedang sibuk dengan tugas rumah tangga. Sementara itu, 65 persen orang tua melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak-anak mereka saat berada di tempat umum. Di Indonesia, menurut Badan Pusat Statistik 2020, terdapat 29% anak usia dini (1-6 tahun) yang menggunakan telepon seluler, 0,93% yang menggunakan komputer, dan 12% menggunakan internet dalam 3 bulan terakhir.

Padahal proses pengenalan dini gawai kepada anak dan balita sangat berdampak pada pola sikap mereka dalam kegiatan sehari-hari. Mulai dari kemampuan untuk berpikir dan berperilaku secara mandiri, serta kemampuan mereka untuk membangun konsep jati diri yang positif sedari dini, semua itu akan terpengaruh secara negatif. Bahkan tidak disangkal bahwa saat ini, anak-anak lebih sering menyendiri di kamar mereka sendiri untuk bermain gawai daripada belajar dan bermain dengan lingkungan sekitar. Rasa ingin tahu itu cenderung tinggi ketika mereka masih anak-anak, namun hal ini akan terpengaruh oleh efek

buruk dari penggunaan gawai. Contohnya seorang anak yang akan *throwing tantrum* dengan menangis, marah dan berteriak karena akses penggunaan gawai tersebut dihentikan. (No et all, 2019) Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyebutkan bahwa dampak negatif dari pemberian gawai kepada anak dan balita yaitu fungsi orang tua yang seharusnya menjadi teman bermain anak kini mulai tergantikan oleh gawai. (Puji Asmaul Husna, 2019)

Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sulistiawati, Supratman, dan Nugroho (2019), dimana data yang didapat menunjukkan bahwa terdapat dukungan bahwa bermain gawai pada anak dapat memberikan efek negatif bagi perkembangan mereka dalam bidang sosial dengan persentase 53,3%. Dampak yang dapat muncul antara lain anak cenderung menjadi lebih tertutup, jam tidur terganggu, perilaku agresif meningkat, kurangnya kreativitas, dan rentannya menjadi korban dari tindakan kejahatan dunia maya. Nilai *p value* yang diperoleh dari penelitian ini adalah 0,049, yang menunjukkan terjadinya perubahan perilaku sosial dan emosional yang signifikan pada anak.

Orang tua harus memiliki rasa tanggung jawab untuk membatasi dampak negatif terhadap penggunaan gawai karena orang tua sejatinya merupakan guru, fasilitator, dan penjaga bagi anak-anak mereka sendiri. (John et al, 2021) Efek negatif ini dapat dikurangi dengan cara membatasi gawai, hal ini bisa dimulai dari menghilangkan kesempatan bagi anak untuk menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain gawai. Hal lain yang dapat dilakukan yaitu dengan memperhatikan durasi atau jumlah waktu yang dihabiskan anak ketika bermain gawai. Bahkan, Organisasi Kesehatan Dunia menyatakan bahwa anak-anak yang berusia 3-4 tahun hanya menghabiskan tidak lebih dari satu jam dalam menggunakan gawai. (Heni dan Mujahid, 2018)

Penggunaan gawai bagi anak prasekolah dapat pula memunculkan dampak positif serta negatif. Dampak positifnya, gawai bisa menjadi media pembelajaran bagi anak untuk menambah stimulasi perkembangannya. Vitrianingsih, Khadijahdan Ceria (2018) mengemukakan bahwa kegiatan yang dilakukan anak pada gawai diantaranya bermain games, bermain puzzle, dan menonton video. Hal tersebut apabila dilakukan secara benar akan berefek baik bagi

perkembangan anak. Beberapa penelitian juga mengemukakan bahwa konten tertentu yang terdapat pada gawai bisa mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak (Sundus, 2018; Yenny, 2017). Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pemakaian gawai pada anak prasekolah dengan intensitas yang tinggi berhubungan negatif dengan perkembangan sosial-emosional (Imron, 2017). Novitasari dan Khotimah (2016) juga menemukan bahwa anak yang menggunakan gawai dengan intensitas tinggi memiliki interaksi sosial yang rendah. Sementara itu, penelitian Radesky, Peacock-Chambers, Zuckerman dan Silverstein (2016) menemukan bahwa anak yang rewel kemudian diberikan gawai memiliki risiko yang tinggi mengalami masalah perkembangan sosial-emosional.

Perkembangan sosial emosional semakin dipahami sebagai sebuah krisis perkembangan anak. Hal ini diakibatkan karena anak terbentuk melalui sebuah perkembangan dalam proses belajar. Proses belajar pada masa ini akan mempengaruhi perkembangan pada tahap selanjutnya. Masa perkembangan bayi hingga memasuki sekolah dasar menjadi “fondasi” atau dasar belajar yang kuat bagi seorang anak untuk melakukan pengembangan kemampuan sosial emosinya menjadi lebih sehat dan anak siap menghadapi tahapan perkembangan selanjutnya yang lebih sulit. Pada tahap krisis inilah menjadi waktu yang tepat dalam meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan sosial emosional (Briggs, 2012). Perkembangan sosial-emosional yang buruk pada anak usia dini merupakan faktor risiko masalah psikososial seperti depresi dan kesepian, dataran tinggi obat, serta tindakan kriminalitas di usia dewasa.

Interaksi yang baik antara ibu dan anak sangat penting karena dapat memberikan banyak perasaan, pengalaman, dan pembelajaran secara sosial dan emosional sehingga memungkinkan anak untuk memiliki tingkat perkembangan social - emosional yang tinggi (Bocknek, Brophy - Herb, Fitzgerlad & Burns - Jager, 2012; Sirois, Bernier & Lemelin, 2019). Anak yang terbiasa berinteraksi dengan ibu dengan cukup intens dan terjalin kedekatan akan membuat anak belajar secara langsung mengenai kemampuan mengelola emosi, mengontrol diri, dan bertindak yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi. Menurut

Zhang, Chen, Zhang, Zhou dan Wu (2008), kedekatan yang terjalin antara ibu dan anak akan menurunkan risiko anak berperilaku agresif dan antisosial. (Rahmawati dan Latifah, 2020).

Desa Cikareo adalah salah satu desa yang terletak di Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) Kabupaten Lebak jumlah anak dengan usia 0 tahun - 4 tahun (usia pra sekolah) tercatat pada tahun 2022 sebanyak 127.150 jumlah anak dengan jenis kelamin laki- laki sebanyak 65.247 anak dan jenis kelamin perempuan sebanyak 61.903 anak. Sedangkan anak dengan usia 5 tahun sampai 9 tahun sebanyak 125.823 anak dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 64.471 anak dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 61.352 anak.

Hasil observasi awal di PMB Eka Herlina di Desa Cikareo, terdapat 70% anak menggunakan gawai dan kebanyakan anak – anak ini sering menyendiri karena lebih merasa nyaman dengan gawainya ketimbang bermain dengan teman – teman sebayanya. Berdasarkan hal diatas, maka penulis tertarik mengambil judul penelitian: “Pengaruh Penggunaan Gawai dan Interaksi Ibu-Anak Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah di PMB Eka Herlina Desa Cikareo Tahun 2023”

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan menggunakan *desain deskriptif analitik* menggunakan metode *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak/balita prasekolah (3-6 tahun) di PMB Eka Herlina Desa Cikareo, Kabupaten Lebak, Banten, Tahun 2023 sebanyak 35 orang. Sampel yang digunakan di dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Uji statistik yang digunakan adalah *Uji Wilcoxon*.

## HASIL

### Data Umum

### Tingkat Perkembangan Sosial Emosional Sebelum dan Sesudah Penggunaan Dawai

Tabel 1 Tingkat Perkembangan Sosial Emosional Sebelum dan Sesudah Penggunaan Dawai

Variabel	F	%
<b>Penggunaan Dawai</b>		
<b>Sebelum</b>		
Normal	28	80.0
Tidak Normal	7	20.0
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>
<b>Sesudah</b>		
Normal	15	42.8
Tidak Normal	20	57.2
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 1 maka didapatkan bahwa sebelum menggunakan gawai yang sosial emosionalnya normal berjumlah 28 responden (80%), dan yang tidak normal 7 responden (20%). Sedangkan setelah menggunakan gawai tingkat sosial emosional normal menjadi 15 responden (42.8%) dan yang tidak normal menjadi 20 responden (57.2%).

**Tingkat Interaksi Ibu dan Anak Sebelum dan Sesudah Penggunaan Dawai**

Tabel 2 Tingkat Interaksi Ibu dan Anak Sebelum dan Sesudah Penggunaan Dawai

Variabel	F	%
<b>Penggunaan Dawai</b>		
<b>Sebelum</b>		
Ada	22	62.8
Tidak	13	37.2
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>
<b>Sesudah</b>		
Ada	9	25.7
Tidak	26	74.3
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2 maka didapatkan bahwa sebelum menggunakan gawai yang ada interaksi ibu dan anak berjumlah 22 responden (62.8%), dan yang tidak ada 13 responden (37.2%). Sedangkan setelah menggunakan gawai yang ada interaksi ibu dan anak menjadi 9 responden (25.7%) dan yang tidak ada menjadi 26 responden (74.3%).

**Analisis Bivariat**

**Perbedaan Rerata Skor Perkembangan Sosial Emosional Sebelum dan Sesudah Menggunakan Gawai**

Tabel 3 Perbedaan Rerata Skor Perkembangan Sosial Emosional Sebelum dan Sesudah Menggunakan Gawai

Intervensi	N	Mean	STD Deviasi	MIN-MAX	p-value
Skor Sosial Emosional Pres - test	35	14.0	10.5	7-28	0,03
Skor Sosial Emosional Post - test	35	17.32	2.5	15-20	

Tabel 3 menunjukkan perbedaan rerata skor perkembangan sosial – emosional responden pada *pre test* dan *post test* menggunakan gawai. Skor perkembangan sosial – emosional *pre test* menggunakan gawai memiliki nilai mean 14.0 kemudian mengalami peningkatan setelah dilakukan intervensi dengan nilai mean pada skor perkembangan sosial – emosional *post test* menggunakan gawai adalah 17.32. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat tingkat kenaikan perkembangan sosial – emosional sebelum dan sesudah menggunakan gawai, menunjukkan pengaruh sosial – emosional terhadap penggunaan gawai dengan analisis uji Wilcoxon yaitu didapatkan nilai signifikansi 0.03 ( $p < 0,05$ ), dapat disimpulkan terdapat perbedaan secara signifikan, pengaruh Sosial – Emosional terhadap penggunaan gawai

**Perbedaan Rerata Skor Interaksi Ibu Dan Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Gawai**

Tabel 4 Perbedaan Rerata Skor Interaksi Ibu dan Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Gawai.

Intervensi	N	Mean	STD Deviasi	MIN-MAX	p-value
Skor Interaksi Ibu Dan Anak Pres - test	35	16.911	4.50	13-22	0,00
Skor Interaksi Ibu Dan Anak Post - test	35	15.297	8.50	9-26	

Tabel 4 menunjukkan perbedaan rerata skor interaksi ibu dan anak responden pada *pre test* dan *post test* menggunakan gawai. Skor interaksi ibu dan anak *pre test* menggunakan gawai memiliki nilai mean 16.911 kemudian mengalami penurunan setelah dilakukan intervensi dengan nilai mean pada skor interaksi ibu

dan anak *post test* menggunakan gawai adalah 15.297. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat tingkat penurunan interaksi ibu dan anak sebelum dan sesudah menggunakan gawai, menunjukkan pengaruh interaksi ibu dan anak terhadap penggunaan gawai dengan analisis *uji Wilcoxon* yaitu didapatkan nilai signifikansi 0.00 ( $p < 0,05$ ), dapat disimpulkan “terdapat perbedaan secara signifikan, pengaruh interaksi ibu dan anak terhadap penggunaan gawai.”

## PEMBAHASAN

### Pengaruh Sosial – Emosional Terhadap Penggunaan Gawai

Perbedaan rerata skor perkembangan sosial – emosional responden pada *pretest* dan *posttest* menggunakan gawai. Skor perkembangan sosial – emosional *pretest* menggunakan gawai memiliki nilai mean 14.0 kemudian mengalami peningkatan setelah dilakukan intervensi dengan nilai *mean* pada skor perkembangan sosial – emosional *posttest* menggunakan gawai adalah 17.32. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat tingkat kenaikan perkembangan sosial – emosional sebelum dan sesudah menggunakan gawai. Analisis *uji Wilcoxon* yaitu didapatkan nilai signifikansi 0.03 ( $p < 0,05$ ), dapat disimpulkan “terdapat perbedaan secara signifikan, Sosial – Emosional berpengaruh terhadap penggunaan gawai”

Penelitian ini diperjelas dengan penelitian Lestari (2022) dengan hasil penelitian Siswa di MI Darul Ilmi berkata baik walau sedang marah, Siswa dapat bersosialisasi serta berinteraksi secara baik walaupun sedang marah, siswa mampu mengendalikan emosi cukup baik, selain itu siswa mampu terbuka secara sosial dengan baik kepada temannya hal ini dapat dilihat dalam interaksi siswa di kehidupan sehari-hari. Hasil grafik respon siswa disimpulkan apabila gawai berpengaruh buruk namun tidak signifikan. Hal ini dikarekan dalam penggunaannya di awasi oleh orang tua sehingga anak masih dapat melakukan kegiatan lainnya selain memakai gawai. Lutfi (2022) juga menjelaskan bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184 dan nilai koefisien

determinasi (*R Square*) sebesar 0,082 atau 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal. Akan tetapi, pengaruh tersebut tidak signifikan. Navilaturohmah (2021) menjelaskan bahwa Dari hasil perhitungan diperoleh  $t$  hitung = 4.247  $>$   $t$  tabel 2.007, maka  $H_0$  ditolak. Penggunaan gadget memberikan sumbangan efektif sebesar 25.8% pada perkembangan sosial emosional. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional. Hal ini menunjukkan masih ada 74.2% dipengaruhi oleh variabel lain, bahwa tidak hanya variabel penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional.

Peneliti berpendapat mengenai efek pemakaian gawai (*gadget*) terhadap perilaku social pada anak usia dini memberikan dampak positif maupun negatif. Perilaku sosial anak pra sekolah yang positif anak bisa dilihat saat anak bisa membantu orang lain, kerjasama terlihat ketika anak bermain bersama teman dan berbagi makanan dengan teman maupun keluarga. Kemudian, peneliti juga menemukan perilaku negatif pada anak pra sekolah yaitu ketika anak asyik dengan dunianya sendiri, tidak bisa menghargai milik orang lain sehingga suka mengambil barang temannya, tidak suka bermain dengan teman dan lebih memilih bermain sendiri. Oleh karena itu perlu diperhatikan jadwal penggunaan gawai terhadap anak. Agar anak juga memiliki waktu untuk berinteraksi dengan sesama teman sebayanya dan juga dengan keluarga.

### Pengaruh Interaksi Ibu dan Anak Terhadap Penggunaan Gawai

Perbedaan rerata skor interaksi ibu dan anak responden pada *pretest* dan *posttest* menggunakan gawai. Skor interaksi ibu dan anak *pretest* menggunakan gawai memiliki nilai mean 16.911 kemudian mengalami penurunan setelah dilakukan intervensi dengan nilai mean pada skor interaksi ibu dan anak *posttest* menggunakan gawai adalah 15.297. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat tingkat penurunan interaksi ibu dan anak sebelum dan sesudah menggunakan gawai.

Analisis *uji Wilcoxon* yaitu didapatkan nilai signifikansi 0.00 ( $p < 0,05$ ), dapat disimpulkan “terdapat perbedaan secara signifikan, pengaruh interaksi ibu dan anak terhadap penggunaan gawai”

Rahmi (2022) memperjelas penelitian ini hasil penelitian mengemukakan bahwa orangtua telah membatasi pemakaian gawai bagi anak-anak prasekolah dengan jalan membatasi waktu anak menggunakan gawai merupakan salah satu strategi yang dilakukan orangtua agar anak tidak bergantung banyak pada gawainya, mengajak anak melakukan aktivitas diluar rumah dan orangtua terlibat secara langsung dalam mendampingi serta membatasi pemakaian gawai pada anaknya sehingga pemakaian gawai pada anak prasekolah menjadi terkontrol dengan baik. Selanjutnya oleh Apsari et.all (2023) mengemukakan hasil penelitian perilaku sosial anak usia dini yang disebabkan karena penggunaan gawai (*gadget*) dapat terlihat dari perilaku anak dalam kerjasama, menghargai, berbagi, serta membantu.

Perilaku sosial anak usia dini menjadi berbeda saat berada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Anak usia dini menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan hanya memikirkan diri sendiri. Sehingga, dalam bertemu dan bermain dengan teman sebaya anak menjadi kesulitan dalam bersosialisasi karena anak menjadi asyik sendiri. Hal itu disebabkan karena ketika di rumah anak terbiasa diberikan gawai (*gadget*) dan bermain gawai (*gadget*) sendiri tidak diajak berkomunikasi oleh orangtuanya. Selain itu, anak juga tidak pernah keluar rumah untuk bermain dengan teman sebayanya.

Dalam hal ini peneliti berpendapat bahwa peran orang tua terutama ibu dalam mengontrol penggunaan gawai pada anak prasekolah, ibu dapat memberikan batasan waktu penggunaan gawai, selektif dalam memilihkan aplikasi untuk anak, menemani anak saat menggunakan gawai, melatih anak untuk bertanggung jawab atas penggunaan gawai, dan ibu berusaha mengawasi anak dalam berinteraksi sosial dengan baik. Dengan pengawasan dari ibu, anak lebih menerima banyak hal-hal positif dan terhindar dari dampak

negatif penggunaan gawai. Hal ini bertujuan agar anak ketika melakukan pemakaian gawai tidak mengakses aplikasi yang tidak baik.

## KESIMPULAN

1. Hasil dari analisis *uji Wilcoxon* yakni diperoleh nilai signifikansi 0.03 ( $p < 0,05$ ), dapat disimpulkan “terdapat perbedaan secara signifikan, Sosial – Emosional berpengaruh terhadap penggunaan gawai”
2. Hasil dari analisis *uji Wilcoxon* yaitu didapatkan nilai signifikansi 0.00 ( $p < 0,05$ ), dapat disimpulkan “terdapat perbedaan secara signifikan, pengaruh interaksi ibu dan anak terhadap penggunaan gawai”

## DAFTAR PUSTAKA

- [APA] American Association of Pediatrics. (2016). American association of pediatrics announce new recommendations for children media use. <https://www.aap.org>
- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131.
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234.
- Alia, T. (2020). Fenomena partisipasi orang tua dalam menumbuhkan kemampuan dasar literasi media pada anak sejak usia dini. Universitas Pelita Harapan.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414.
- Chikmah, A. M., & Fitrianiingsih, D. (2018). Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di tk pembina kota tegal. *Siklus: Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295–299.

- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. *JuTISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 1(1).
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati, S. (2017). Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131–141.
- Efendi, M. (2014). Pengaruh model pembelajaran latihan penelitian terhadap hasil belajar geografi siswa SMA. *Universitas Negeri Malang*.
- Efendi, M. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Santri di Pondok Pesantren Darul Ilmi. *Vidya Karya*, 36(2), 92–98.
- Guswani, A. M., & Kawuryan, F. (2012). Perilaku agresi pada mahasiswa ditinjau dari kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(2), 86–92.
- Hapsari, M. I. (n.d.). Implementasi Kebijakan Pendidikan Inklusif di SDN 3 Karangrejo Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Banyuwangi. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Jember*.
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan, POLTEKES Tantungkarang*, Vol. XIII, No, 2, ISSN. 1907-0357, Oktober.
- Indanah dan Yulisetyaningrum. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu keperawatan Dan Kebidanan*, Vol. 10, No. 1, Universitas Muhammadiyah Kudus.
- Machmud, H. (2013). Pengaruh pola asuh dalam membentuk keterampilan sosial anak. *Al-MUNZIR*, 6(1), 130–138.
- Mundy, L. K., Canterford, L., Olds, T., Allen, N. B., & Patton, G. C. (2017). The association between electronic media and emotional and behavioral problems in late childhood. *Academic Pediatrics*, 17(6), 620–624.
- Manupil, B dan Ismanto, Y. OF. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado 2015. *Ejournal keperawatan Vol 3*.
- Pebriana, P . H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Prihatiningsih, E., & Wijayanti, Y. (2019). Gangguan mental emosional siswa sekolah dasar. *HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development)*, 3(2), 252–262.
- Rahmawati. M dan Latifah. M. (2020). Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen.*, Januari, p : 75-86 Vol. 13, No.1 p-ISSN : 1907 – 6037 e-ISSN : 2502 – 3594. Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen, Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor.
- Sari, I. M., & Prajayanti, E. D. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31–39.
- Sari, P. N. (2018). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kemampuan Sosialisasi Pada Anak Usia 5 Tahun Di TK Teratai Palembang. *Universitas Katolik Musi Charitas*.
- Setyowati, Y. D., Krisnatuti, D., & Hastuti, D. (2017). Pengaruh kesiapan menjadi orang tua dan pola asuh psikososial terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, (2), 95–106.
- Sucipto, S & Huda, N. (2016). Pola Bermain Anak Usia Dini di Era Gadget Siswa Paud Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo. *Fonema*, 3(6), 285–298.
- Sukmawati. B. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3

- Tahun Di TK Buah Hati Kita. *PLB IKIP PGRI JEMBER*, Vol. 3, No. 1, Juli.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514.
- Viandika, N., & Husada, Stik. C. (n.d.). Menyambut Buah Hati: Persiapan Ibu Hamil di Masa Pandemi. *Adaptasi Kebiasaan Baru Dalam Kebidanan Di Era Pandemi Covid-19*, 183.
- Vittrup, B. (2009). What US parents don't know about their children's television use: discrepancies between parents' and children's reports. *Journal of Children and Media*, 3(1), 51–67.
- Wardhani. D. K. (2016). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Bagi Anak Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPPPAUD FKIP UNTIRTA)*, Vol. 3, No. 2, November 2016, ISSN: 2355-830X.
- Chikmah, A. M., & Fitriyaningsih, D. (2018). Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di tk pembina kota Tegal. *Siklus: Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295 – 299
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36 (2015), 11 - 17.  
Doi: 10.1016/j.appdev.2014.12.001
- Li, Y., Liu, L., Lv, Y., Xu, L., Wang, Y., & Huntsinger, C. S. (2015). Mother child and teacher – child relationships and their influences on Chinese only and non – only children's early social behaviors: The moderator role of urban – rural status. *Children and Youth Services Review*, 51 (2015), 108 - 116.  
Doi:10.1016/j.chilyouth.2015.01.023
- Martí, M., Bonillo, A., Jané, M. C., Fisher, E. M., & Duch, H. (2016). Cumulative risk, the mother – child relationship, and social - emotional competence in latino head start children. *Early Education and Development* 27 (5), 590 - 622.  
Doi:10.1080/10409289.2016.1106202
- Wulandari, R., Ichsan, B., & Romadhon, Y. A. (2016). Perbedaan perkembangan sosial anak usia 3 - 6 tahun dengan Pendidikan usia dini dan tanpa pendidikan usia dini di Kecamatan Peterongan Jombang. *Biomedika*, 8 (1), 47 - 53. Doi:10.23917/biomedika.v8i1.2900