JURNAL MASKER MEDIKA
e-ISSN : 2654-8658 p-ISSN : 2301-8631
Volume 9, Nomor 2, Desember 2021
https://jmm.ikestmp.ac.id
10.52523/maskermedika.v9i2.463

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGA PSIKOSOSIAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR : *LITERATURE REVIEW*

Sri Tirtayanti[1], Yudi Abdul Majid[2], Amirul Hajj[3]
[1,2,3]Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Institut Ilmu Kesehatan dan Teknologi Muhammaddiyah Palembang
Email : sri.tirtayanti@gmail.com, majid.Yudi.33@gmail.com, Per8448@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan : Anak merupakan masa di mulainya berinteraksi dengan lingkungan sosial, saat ini juga anak mulai mempelajari dasar-dasar prilaku sosial, salah satu factor-faktor yang mempengaruhi perkembangan prilaku tersebut adalah penggunaan *Gadget.* Penggunaan *gadget* sangat berpengaruh pada perkembangan psikososial pada anak, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental, perubahan prilaku dan menyebabkan gangguan psikososial. **Tujuan** : penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psiksososial pada anak sekolah dasar. **Metode** : penelitan ini menggunakan literature review yaitu meriview dan menganalisa artikel jurnal yang sama dengan tujuan penelitian, dari data base elektronik yang di gunakan adalah *google scholar, Pubmed, Perpusnas* dan *Researchgate* antara tahun 2016-2020. **Hasil :** Hasil penelitian literature review dari 6 artikel tersebut menujukan bahwa ada pengaruh terhadap Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial pada anak sekolah dasar. **Kesimpulan** : Penggunaan gadget berpengaruh pada perkembangan psikososial pada anak, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental dan perubahan prilaku, Oleh karena itu penting peran orang tua dan guru dalam setiap tahap perkembangan psikososial anak.
Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Perkembangan Psikososial, Anak Sekolah

THE EFFECT OF GADGET USE ON PSYCHOSOCIAL DEVELOPMENT IN ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN : LITERATURE REVIEW

ABSTRACT

Introduction : *children are the period when they start interacting with the social environment, at this time children are also starting to learn the basics of social behavior, one of the factors that influence the development of these behaviors is the use of gadgets. The use of gadgets is very influential on psychosocial development in children, excessive use of gadgets can have a negative impact on mental health, change behavior and cause psychosocial disorders.* ***Objective :*** *To determine the effect of using gadgets on psychosocial development in elementary school children.* ***Methods :*** *This research used a literature review, namely reviewing and analyzing the same journal articles with the research objectives, from the electronic database used is Google scholar, Pubmed, National Library and Researchgate between 2016-2020.* ***Results :*** *The results of the literature review of the six articles showed that there was an influence on the use of gadgets on psychosocial development in elementary school children.* ***Conclusion :*** *The use of gadgets has an effect on psychosocial development in children, excessive use of gadgets can have a negative impact on mental health and behavior change. Therefore, the role of parents and teachers is important in every stage of children's psychosocial development.*
Keywords : *Use Of Gadgets, Psychosocial Development, School Children.*

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang bervariasi yang mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapannya. Anak tumbuh dan berkembang baik secara fisik, mental, dan sosial sesuai dengan potensi yang dimiliki masing-masing individu. Anak mengalami

proses pertumbuhan dan perkembangan, dimana proses tersebut merupakan bagian penting bagi masa anak-anak (Setianingsih, 2018).

Pembentukan dasar-dasar prilaku sosial di awali pada usia anak sekolah dasar (6-12 tahun) dimana secara fisik anak lebih kuat dan mempunyai sifat individu aktif. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pemebentukan karakteristik dan kepribadian anak. Selain itu usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu, banyak perubahan-perubahan dan kemajuan yang terjadi pada semua bidang di era gelobalisasi terutama pada perkembangan teknologi dan informasi (Diyantini, et al. 2015).

Saat ini tidak dapat di pungkiri bahwa kemajuan teknologi dan informasi membuat perubahan-perubahan yang sangat pesat di era gelobalisasi, perubahan tersebut di tandai dengan kemajuannya pada bidang teknologi dan informasi seperti di Negara indonesia. Indonesia merupakan salah satu dari beberapa negara yang ikut terlibat dalam kemajuan teknologi dan informasi (Desiningrum et al., 2017). Salah satu teknologi yang maju di Indonesia yaitu gadget. *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget* (Fathoni, 2017).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* bersama Samsung Kidstime melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids* pada awal tahun 2017 didapatkan hasil yang mengejutkan yaitu sebanyak 98% responden memperbolehkan anaknya menggunakan *gadget* dengan lama penggunaan lebih dari 1 jam pada setiap kali penggunaan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying* (Desiningrum et al., 2017).

Pengaruh dari gadget itu sendiri yaitu dapat menimbulkan masalah kesehatan mental dan perubahan prilaku hingga depresi pada anak, anak bisa menjadi autis dan sibuk sendiri (gangguan psikososial), serta anak akan menjadi malas untuk belajar, bersosialisasi dengan teman sebaya bahkan dengan lingkungannya. Jika kurang pantauan dari orang tua, anak dapat bermain gadget secara berlebihan dan bisa membuka situs-situs negatif yang tidak seharusnya dilihat oleh anak dibawah umur (Desiningrum et al., 2017).

Sebuah penelitian dikeluarkan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) dengan judul "penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang" Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat dua kali lipat (dari 38 % menjadi 72 %) hanya dalam kurun waktu dua tahun, antara 2011 dan 2013 (Uhls, 2016).

Penggunaan secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku dalam kegiatan keseharian. Anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan dalam kegiatan seharian, tidak dapat dipungkiri penggunaan gadget anak yang berlebihan juga dapat menimbulkan dampak negatif, yaitu membuat kecanduan (Talan, 2017).

Survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) yang di laksanakan oleh *Indonesia Survey Center* (ISC) terkait laporan Survei Internet APJII 2019-2020, pada Penetrasi Pengguna Internet pada anak tahun 2019-2020 berdasarkan usia 5-9 tahun di dapat kan 8,24% atau 21,93 juta jiwa pengguna internet pada anak sedangkan untuk usia 10-14 tahun mengalami peningkatan yang

cukup signifikan yaitu sebesar 8,31% atau 22,18 juta jiwa pengguna internet pada anak dari total populasi 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia, Hal ini disebabkan oleh tinginya nya faktor lingkungan dari luar yang menyebabkan pengguna internet pada anak meningkat (APJII 2020).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Devi nanda okta savira dalam jurnal keperawatan "Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar Usia (11-12 tahun) Di SD Negeri kali wates kabupaten jember" bahwa gadget membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan pada anak, terutama pada perubahan stabilitas emosi dan fungsi kognitif, Hasil uji statistik menggunakan *Spearmean Rho* dengan α=0,05 didapatkan p *value*=0,025 r=0,395 yang artinya durasi waktu penggunaan gadget memiliki hubungan kategori lemah. α=0,05 didapatkan p *value*=0,002 r=0,537 yang artinya frekuensi penggunaan gadget memiliki hubungan sedang. α=0,05 didapatkan p *value*=0,000 r=0,647 yang artinya konten penggunaan gadget memiliki hubungan sedang.

Perkembangan psikososial dipengaruhi jika menggunakan gadget secara berlebihan. Oleh karena itu keluarga dan guru sangat penting berperan dalam setiap tahap perkembangan psikososial anak. Hasil penelitian menunjukan bahwa pengguna gadget dengan perkembangan psikososial memiliki hubungan, Oleh karena itu keluarga sangat penting berperan dalam setiap tahapan perkembangan psikososial pada anak (Savira, 2020).

Hasil studi lapangan yang dilihat dan dilakukan oleh Devi nanda okta savira didapatkan banyak tempat yang dapat menghubungkan *gadget* dengan internet yaitu banyaknya warnet (warung internet) yang menyediakan *WiFi* dan tidak sedikit anak yang bermain *game* secara *online*, sehingga anak meskipun berkumpul tetapi mereka lebih sibuk dengan *gadget* masing-masing daripada teman sebayanya. Durasi penggunaan *gadget* sendiri yaitu anak bisa bermain gadget selama 1-4 jam lebih dalam sehari dengan frekuensi lebih dari 1 kali perhari dan digunakan bukan hanya untuk mencari materi tugas sekolah tetapi juga di gunakan untuk bermain *game*, hingga anak sibuk sendiri dengan gadget serta kurang berinteraksi dengan keluarga maupun orang lain yang berdampak mengalami gangguan psikososial (Savira, 2020).

Gadget memiliki dampak buruk bagi kehidupan anak terutama pada perubahan stabilitas emosi dan fungsi kognitif anak, di lain itu juga tidak sedikit anak yang bermain game secara online di bandingkan dengan belajar dan lebih sibuk dengan gadget mereka masing-masing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial pada anak sekolah dasar usia (6-12 tahun). Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengetahui "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar".

METODE

Penelitian ini menggunakan metoide *literature review.* Data yang digunakan berasal dari hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan dan diterbitkan melakui databse elektronik yaitu Google scholar, Pumed, Perpurnas, Science Direct antara tahun 2019-2020. Cara pencarian jurnal dengan menggunakan metode PICO dan menggunakan kata kunci bahasa indonesia" Penggunaan Gadget, Perkembangan Psikososial, Anak Sekolah dan di identifikasi dalam bahasa inggris "Use Of Gadgets AND Psychosocial Development AND School Children. Kemudian didapatkan 6 jurnal yang dipilih sesuai dengan tujuan *literature review.* Proses alur seleksi artikel dapat dilihat pada gambar 1.

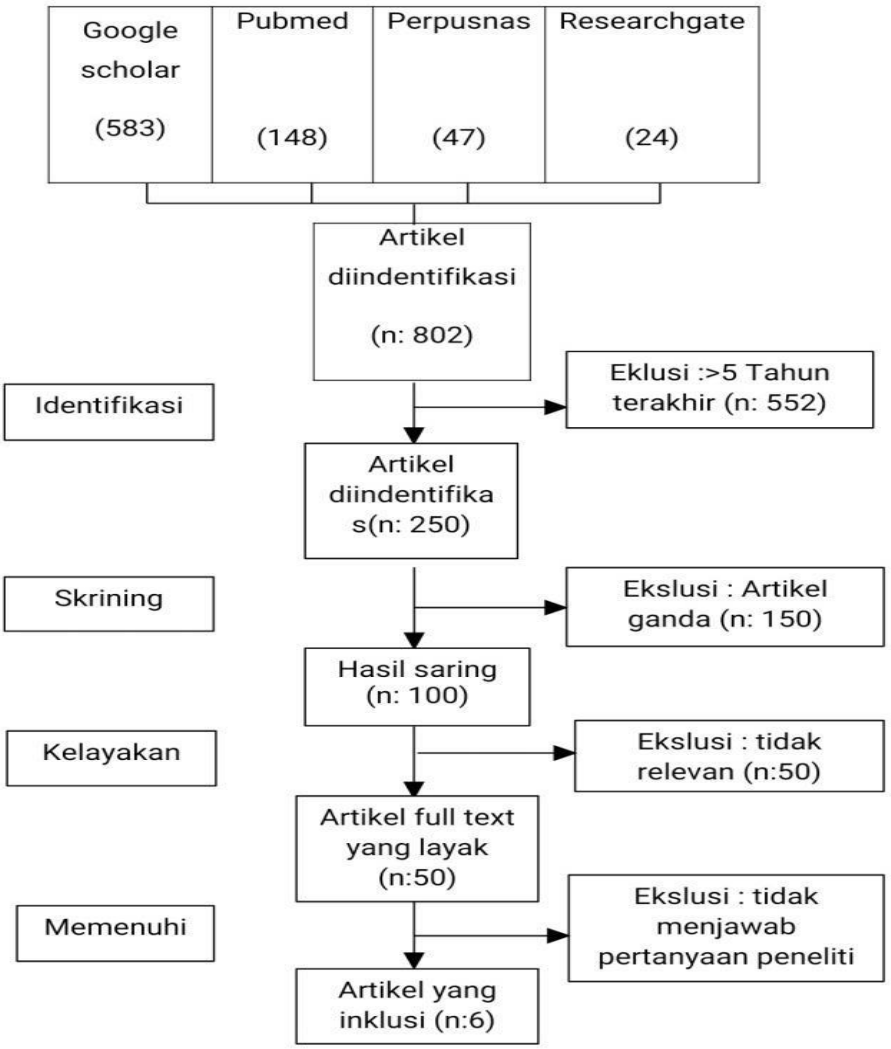
HASIL

Berdasarkan 6 artikel di atas pada tabel didapatkan bahwa semua artikel di atas menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain *cross-sectional pretest-posttest.* Berdasarkan analisa dari 6 artikel di atas didapatkan bahwa ada pengaruh antara gadget dengan perkembangan psikososial pada anak.

JURNAL MASKER MEDIKA
e-ISSN : 2654-8658 p-ISSN : 2301-8631
Volume 9, Nomor 2, Desember 2021
https://jmm.ikestmp.ac.id
10.52523/maskermedika.v9i2.463

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil analisis 6 artikel yang telah diulas oleh penulis didapatkan bahwa ada pengaruh antara pengguna gadget dengan perkembangan psikososial pada anak. Pernyataan ini di dukung oleh beberapa hasil penelitian yang telah di review oleh penulis.



Gambar 1
Alur Proses Seleksi Artikel

Mengenai pengaruh antara pengguna gadget dengan perkembangan psikososial pada anak (Desiningrum *et al*., 2017). Hasil analisis bahwa pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan psikosoial pada anak sekolah dasar terbukti sangat berpengaruh pada perkembangan psikososial pada anak. Karena pada masa era globalisasi banyak perubahan-perubahan yang terjadi khususnya di bidang kemajuan teknologi informasi salah satunya yaitu gadget, sehingga dapat menimbulkan masalah seperti kesehatan mental, perubahan prilaku, anak malas untuk belajar serta kurangnya bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungannya. Penggunaan gadget secara terus menerus dapat berdampak buruk bagi pola prilaku dengan kegiatan sehari-hari. Hal ini juga didukung oleh

beberapa teori dan jurnal yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan psikosoial pada anak sekolah dasar (Desiningrum et al., 2017).

Perkembangan psikososial anak sekolah adalah perolehan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial pada suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku saat berusia 6-12 tahun (Riyanti, 2017). Pada tahap ini dimana anak tersebut mengalami perubahan pada stabilitas emosi dan motivasi yang berkaitan langsung dengan perkembangan psikososialnya.

Perkembangan psikososial merupakan perubahan dan stabilitas dalam emosi, kepribadian dan hubungan sosial yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan fisik. Gangguan psikososial sangat penting untuk diketahui orang tua karena mempunyai dampak yang menyebabkan anak sulit utuk menyesuaikan diri pada aktivitas sehari-hari seperti bersosialisasi, belajar atau bersekolah, masalah tidur dan masalah tingkah laku (Maisya, 2017). Perkembangan anak yang semakin individualis akan mengakibatkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan. Sehingga sosialisasi anak pada orang lain tidak terjalin dengan baik. Sedangkan pergaulan anak akan berlanjut hingga dewasa dan apabila anak tetap lebih peka terhadap gadget maka menjadi sebuah kesulitan dalam melakukan interaksi dengan orang lain (Desiningrum et al., 2017).

Di dalam proses perkembangan anak terdapat masa-masa kritis, dimana pada masa tersebut diperlukan suatu stimulasi yang berfungsi agar potensi si anak berkembang. Perkembangan anak akan optimal jika terdapat interaksi sosial yang sesuai dengan kebutuhan anak di berbagai tahap perkembangannya seperti aspek progesif adaptasi terhadap ingkungan yang bersisfat kualitatif. Contoh dari perubahan kualitatif ini adalah peningkatan kapasitas fungsional, dan penguasaan terhadap beberapa keterampilan yang lebih kecil. Perubahan kualitatif yang dapat dilihat untuk anak pra sekolah adalah anak ikut serta dalam percakapan dengan orang tua mereka (Yuniartiningsih 2017).

Hal ini sejalan dengan teori yang di kemukakan oleh Yuniartiningsih (2017) bahwasanya perkembangan psikososial adalah proses penyesuaian psikologis dan sosial sejalan dengan perkembangan seseorang sejak bayi sampai dewasa berdasarkan delapan tahap kematangan psikologis dan sosial manusia. Periode awal dari usia prasekolah dimulai ketika anak mulai menghadapi dunia yang baru dan tuntutan sosialisasi yang lebih kompleks. Selama periode prasekolah, antara usia 3-6 tahun, mereka memikirkan skema untuk diri mereka sendiri dalam menghadapi lingkungan sosial (Keliat, 2016). *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget* (Fathoni, 2017). Hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*, faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia. Di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas), tapi pada anak-anak (6-12 tahun) dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* (Khotimah, 2016).

Pengaruh dari gadget itu sendiri yaitu dapat menimbulkan masalah kesehatan mental dan perubahan prilaku hingga depresi pada anak, anak bisa menjadi autis dan sibuk sendiri (gangguan psikososial) berdampak buruk bagi penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya, 2014). serta anak akan menjadi malas untuk belajar, bersosialisasi dengan teman sebaya bahkan dengan lingkungannya. Jika kurang pantauan dari orang tua, anak dapat bermain gadget secara berlebihan dan bisa membuka situs-situs negatif yang tidak seharusnya

dilihat oleh anak dibawah umur (Desiningrum et al., 2017).

Hal ini dibuktikan menurut jurnal yang dikemukakan oleh agung (2019) dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Sebanyak 100% subjek yang dilaporkan menggunakan gadget rata-rata usia sekolah dasar mulai menggunakan gadget Secara keseluruhan 3,4% sudah mulai menggunakan gadget dalam waktu kurang dari 2 tahun, 29,9% sudah mulai menggunakan gadget dalam 2 hingga 5 tahun, dan 66,8% berusia lebih dari 5 tahun. hal ini juga sejalan dengan jurnal yang dikemukakan oleh Savira (2020) dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar (81,2%) menyatakan perkembangan psikososial kategori inferioritas dan (18,8%) menyatakan perkembangan psikososial kompeten, gadget dapat berdampak buruk bagi kesehatan anak terutama pada aspek perkembangan psikososialnya, gadget memiliki dua dampak yaitu dampak negatif dan dampak positif. Maka dari itu orang tua harus menjalankan peran sebagai fungsi pengawasan terhadap anak guna untuk memantau perkembangan anak, terutama dalam anak Ketika menggunakan gadget.

Hal ini juga dibuktikan menurut jurnal yang dikemukakan oleh wawan (2020) dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukan siswa yang menggunakan gadget dengan dengan kategori tidak rutin sebanyak 8 (12.3%) , kategori Rutin sebanyak 57 (87.7%) Dan perkembangan psikososial anak dengan kategori kurang baik sebanyak 21 (32.3%) dan jumlah siswa dengan kategori baik sebanyak 44 (67.7%), gadget dapat berdampak buruk bagi kesehatan anak terutama pada aspek perkembangan psikososialnya, gadget memiliki dua dampak yaitu dampak negatif dan dampak positif. Maka dari itu orang tua harus menjalankan peran sebagai fungsi pengawasan terhadap anak guna untuk memantau perkembangan anak, terutama dalam anak Ketika menggunakan gadget.

Hal ini juga dibuktikan menurut jurnal yang dikemukakan oleh syarifah (2018) dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 40 responden yang memiliki perkembangan psikososial baik terdapat hanya sebanyak 24 responden (60%) yang menggunakan gadget dan yang tidak menggunakan gadget sebanyak 16 responden (40%), sedangkan dari 35 responden yang memiliki perkembangan psikososial kurang terdapat sebanyak 30 responden (85,7%) menggunakan gadget dan yang tidak menggunakan gadget hanya 5 responden (14,3%).

Hal ini juga sejalan dengan jurnal yang dikemukakan oleh (aristina, 2017) dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 73 responden didapatkan sebanyak 63 responden (86,3%) menggunakan *gadget* pada tingkat sedang dan sebanyak 64 responden (87,7%) memiliki perkembangan sosial yang baik, Penggunaan gadget yang sesuai dan terkontrol oleh pihak sekolah dan orangtua dapat mempengaruhi perkembangan social anak menjadi baik. Untuk itu bagi orangtua diharapkan agar dapat meluangkan waktunya untuk mengontrol anak mereka saat menggunakan *gadget* dan bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberikan stimulasi pada siswa dan siswi dalam bentuk kegiatan-kegiatan sosial di sekolah yang dapat mengembangkan sikap sosial anak.

Penulis berpendapat bahwa hasil penelitian literature review membuktikan bahwa penggunaan gadget berpengaruh pada perkembangan psikososial pada anak-anak, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental dan perubahan prilaku, anak malas untuk belajar serta kurangnya bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungannya. Pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan anak tersebut. Penggunaan gadget berhubungan dengan perkembangan psikososial anak dan dari hasil penelitian diperoleh bahwa responden yang memiliki menggunakan gadget cenderung mengalami perkembangan psikososial pada kategori kurang dibandingkan dengan responden yang tidak menggunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian literature review ini menunjukan ada pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial pada anak.

Saran

Hasil studi literature review ini diharapkan orang tua dapat mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan anak tersebut karena penggunaan gadget berpengaruh pada perkembangan psikososial pada anak-anak, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental dan perubahan prilaku, anak malas untuk belajar serta kurangnya bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungannya.

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada kemungkinan terjadinya konflik kepentingan

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada IKesT Muhammadiyah Palembang yang telah memfasilitasi kegiatan penelitian ini.

KEPUSTAKAAN

Asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia. (2020). *Hasil survey presentasi dan perilaku pengguna internet Indonesia 2020.* Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati. (2017). Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.

Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati. (2017). Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal. *Prosiding Temu Ilmiah Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.

Desmita. 2015. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Rosda.

Diyantini N. K, Ni Luh P & Sagung M. L. (2015) Hubungan hubungan dan kepribadian anak dengan kejadian bullying pada siswa kelas V di SD "X" di kabupaten Badung. Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Denpasar. ISSN: 2303-1298

Erikson, Erik. 2010. *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Fathoni, A.R. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. http://www.artikelcakep.top/2017/10/pengaruh gadget-terhadap-perkembangan anak-artikelcakep.html. Diakses 14 Desember 2017

Goleman, D. (2016). *Social Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Herawati, F. A. (2014). Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster berdasarkan Motivasi dan Perilaku, 1–16.

Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*. https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922

Keliat, Budi Anna. Proses Keperawatan Kesehatan Jiwa. Jakarta: EGC. 2016.

Lestari, N., Hartono, Y., & Purwoko.2016. ”Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Penalaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Palembang”. Jurnal Pendidikan Matematika 10 (1):82-97

Maisya, I., & Susilowati, A. (2017). Peran Keluarga Dan Lingkungan Terhadap Psikososial Ibu Usia Remaja. *Jurnal Kesehatan Reproduksi*. https://doi.org/10.22435/kespro.v8i2.8013.163-173

Novitasari, W & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget

terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal PAUD Teratai, 5*(3), 2016

Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*. https://doi.org/10.22146/bpsi.10567

Rudiati, Tumirah, dan Surtinah. Perbedaan Perkembangan Psikososial antara Anak TK dengan Paly Group dan Tanpa Play Group. Jurnal. Poltekkes Kemenkes Surabaya. 2015.

Santrock, John W. Life Span Development. Edisi : 5. Jakarta : Erlangga. 2002. Masa Perkembangan Anak. Jakarta: Salemba Humanika. 2016.

Saputro, H., & Talan, Y. O. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Nursing Practice*. https://doi.org/10.30994/jnp.v1i1.16

Setianingsih, S. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DAPAT MENINGKATAN RESIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS. *Gaster* https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297

Soetjiningsih., Ranuh, IG.N Gde. (2017). Tumbuh Kembang Anak, Edisi 2. Jakarta : EGC.