

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Soefyan Hadinata¹, Rini Ernawati²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: Soefyan10Hadinata@gmail.com

Diterima: 04/08/21

Revisi: 15/10/21

Diterbitkan: 24/08/22

Abstrak

Tujuan studi: Untuk menganalisa Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

Metodologi: Penelitian ini dilakukan terhadap 97 responden, dengan metode kuantitatif berbentuk *descriptive corelation* dengan pendekatan *croos sectional* menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang dibagikan melalui *google from*.

Hasil: Penelitian yang dilakukan kepada 97 responden, didapatkan hasil penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 45 siswa (46,4%) dan penggunaan rendah sebanyak 52 siswa (53,6%). dan data menunjukkan bahwa siswa yang kurang baik ada sebanyak 46 siswa (47,4) dan anak yang baik ada sebanyak 51 siswa (52,6%). Dari hasil jika nilai dari P value adalah 0,34 yang berarti dari nilai $> 0,05$ sehingga tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan emosional anak pada usia sekolah dasar. Didapatkan juga hasil odds ratio yang bernilai 0,677 yang artinya penggunaan *gadget* yang tinggi berpeluang 0,677 kali lebih besar dari pada penggunaan *gadget* yang rendah.

Manfaat: pada penelitian ini diharapkan instansi tempat penelitian dapat memanfaatkan skripsi penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran dan bahan masukan untuk tingkat Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Agar Dapat Membuat Pihak Sekolah Menjadi Lebih Peduli Kepada Perkembangan Anak Usia Sekolah Yang Sering Menggunakan *Gadget* Secara Berlebihan agar tidak berdampak buruk pada pesertadidikannya.

Abstract

Study Objectives: To analyze the relationship between the use of gadgets and the emotions of school-age children at SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

Methodology: This research was conducted on 97 respondents, with a quantitative method in the form of descriptive correlation with a cross sectional approach using a research instrument in the form of a questionnaire distributed through google from.

Results: Research conducted on 97 respondents, obtained high gadget usage results as many as 45 students (46.4%) and low use as many as 52 students (53.6%). and the data shows that there are 46 students who are not good enough (47.4) and there are 51 students who are good (52.6%). From the results, if the value of the P value is 0.34 which means from a value > 0.05 so there is no significant relationship between the use of gadgets and the emotionality of children at elementary school age. The results also obtained an odds ratio of 0.677, which means that high gadget use has a 0.677 times greater chance of using low gadgets.

Benefits: In this study, it is hoped that the research institution can use this research thesis as a contribution of thought and input for the level of Relationship between Gadget Use and School-Age Children at SD Muhammadiyah 5 Samarinda. In order to make the school become more concerned about the development of school-age children who often use gadgets excessively so as not to have a bad impact on their students.

Kata kunci: Penggunaan *Gadget*, Emosional Anak, Anak Usia Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Dimasa yang telah modern ini perkembangan di bidang teknologi informasi adalah tanda bahwa semakin maju perkembangan dalam pengetahuan manusia sehingga dapat merubah pola kehidupan manusia, karena majunya teknologi dapat memberikan sebuah kemudahan dalam permasalahan manusia seperti membantu pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah dan lain sebagainya sehingga manusia menjadi menggunakan teknologi informasi tersebut. Akan tetapi teknologi

dapat menjadi masalah bagi perkembangan manusia, serta dapat memberikan dampak positif dan dapat juga memberikan dampak negatif tergantung porsi penggunaannya (Saputra, 2017). Salah satu alat teknologi informasi adalah gawai atau yang lebih sering dikenal dengan *gadget*, gawai atau *gadget* merupakan benda elektronik yang sangat sering digunakan karena dapat mengetahui informasi serta dapat digunakan untuk berkomunikasi. Selain dapat digunakan untuk berkomunikasi *gadget* juga dapat digunakan sebagai media untuk melihat berita, berbagi momen dimedia sosial, untuk menemukan hobi dan bahkan dapat menjadi sarana hiburan (Wulandari, 2018).

Gadget merupakan makna yang terdapat disalah satu bahasa di Inggris yang memiliki artikan benda atau alat elektronik yang berukuran kecil dan mempunyai berbagai macam fungsi ataumanfaat menurut Osland (Effendi, 2013). Hal ini menyebabkan *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa (yang berumur 22 tahun keatas) tetapi juga remaja (yang berumur 12-21 tahun) serta tidak ketinggalan anak-anak (yang masih berusia 7-11 tahun) bahkan yang paling ironis adalah anak yang masih berusia dini (3-6 tahun) yang masih belum cocok dalam menggunakan *gadget* (Windawati, 2015). Dengan rata-rata waktu penggunaan internet sekitar 7 jam 59 menit perhari, dengan penggunaan media sosial sebanyak 3 jam 26 menit, serta waktu untuk menonton televisi selama 3 jam 4 menit, mendengarkan musik selama 1 jam 30 menit dan bermain game selama 1 jam 23 menit. pengguna *gadget* adalah orang yang memiliki intensitas tinggi saat memakai *gadget* karena dapat menggunakannya selama 120 menit sehari dengan penggunaan sebanyak 75 menit untuk sekali penggunaan, maka bisa disimpulkan dalam sehari orang dapat menggunakan *gadget* secara berkali-kali dalam sehari (bisanya sampai 3x sehari) pemakaian *gadget* dengan durasi selama 30-75 menit dapat menyebabkan kecanduan pada *gadget* (Sari, 2016).

Anak sangat memerlukan perawatan, perlindungan, pengajaran serta kasih sayang. Anak-anak harus memperoleh keselamatan agar dapat berkembang secara efektif baik secara fisik, mental maupun sosial. Anak-anak masih dapat mengalami pertumbuhan serta perkembangan pada tubuh mereka sebelum mereka menginjak usia dewasa. Yang dimana perkembangan dapat dimaknakan sebagai tahapan untuk mengubah diri seseorang dari segi fisik dan psikis untuk meningkatkan proses kematangan atau kedewasaan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan (Syamsu, 2012). Perkembangan seseorang merupakan sebuah integrasi dan proses biologis, kognitif, sosial, emosional. Yang dimana semua aspek tersebut akan saling melengkapi serta terhubung dan juga mempengaruhi satu dengan yang lain. Salah satu aspek itu adalah aspek emosional, emosional adalah sebuah perasaan yang sering diperlihatkan kepada seseorang serta sebuah kejadian yang pernah dilakukan. Berbeda-beda emosi termasuk dari adanya perasaan bahagia yang pernah dilakukan, perasaan marah terhadap seseorang, serta perasaan takut terhadap sesuatu. Beberapa ahli percaya bahwa emosi dapat berganti tergantung suasana hati seseorang. Beberapa penyebab yang dapat mengubah proses perkembangan pada emosi anak, beberapa penelitian mengatakan bahwa emosi anak itu tergantung cara mereka belajar serta karena perkembangannya (Retno, 2013).

Semakin lama memakai *gadget* tidak hanya terbatas pada orang dewasa, orang dewasa biasanya memakai *gadget*, laptop, *notebook* dan macam-macam jenis *gadget*, *gadget* juga tidak hanya dipakai oleh orang dewasa tetapi juga digunakan oleh anak-anak. Hal tersebut dapat kita jumpai karena orang dewasa tidak dapat mengawasi atau menjaga anak-anak mereka sehingga mereka menggunakan *gadget* anak dapat tenang sedangkan orang tuanya bekerja. Akan tetapi ada juga orang tua yang menggunakan *gadget* sebagai media agar anaknya bisa menjelajahi dan berinteraksi secara langsung terhadap dunia sekelilingnya. Jika anak telah memiliki rasa ingin tahu atau penasaran dengan sesuatu yang dimana dia keinginan tahunya meningkat maka *gadget* dapat menjadi media yang cocok untuk anak menjelajahi serta mengeksplor segala sesuatu yang ingin dia ketahui, hal tersebut dapat menjadi dampak positif seperti, anak dapat memanfaatkan *gadget* untuk menambah pengetahuannya, *gadget* dapat menjadi sarana untuk mengasah kreativitas anak, sebagai media untuk mempermudah anak untuk berkomunikasi. Tetapi *gadget* bisa menimbulkan dampak negatif jika anak tidak didampingi dengan orang tua saat menggunakan *gadget* hal tersebut dapat berdampak buruk untuk pertumbuhan anak.

Gadget dapat mengganggu konsentrasi anak jika di gunakan terlalu sering. Sebab didalam *gadget* terdapat beberapa fungsi yang dapat menghentikan proses anak dalam belajar di sekolah. Pada masa ini akan lebih menyukai menghabiskan waktunya dengan bermain dengan *gadget* dari pada menghabiskan waktunya dengan bermain dengan teman sebayanya, kebanyakan anak-anak lebih sering menguraung diri di dalam kamarnya sendiri dan bermain *gadget* sendirian radi pada pergi keluar untuk bermain dengan teman-temannya. Padahal terlalu lama memakai *gadget* dapat menimbulkan efek ketergantungan. Disaat anak memiliki ketergantungan pada *gadget* anak akan lupa bermain dengan temannya. Hal ini dapat menyebabkan emosi anak tidak terlatih padahal dengan cara bermain dengan temannya, anak dapat mengasah emosi anak sebab disaat bermain anak dapat belajar mengalah, belajar meminta maaf jika melakukan kesalahan, belajar untuk berdamai dengan teman dan bermain kembali, anak akan tertawa bersama jika melihat kejadian atau sesuatu yang lucu. Sedangkan jika anak ketergantungan pada *gadget*, anak tidak akan dapat mengenal diri sebab tidak mendengarkan penilaian yang diberikan oleh temannya, anak tidak bisa mengendalikan diri dikarenakan saat marah tidak mendapat balasan dari *gadget*, anak akan selit dalam berempati pada sesama hal ini yang dapat membuat anak kesulitan dalam bersosialisasi dengan sesama. Hal tersebut dapat menimbulkan gangguan pada pertumbuhan pada anak, gangguan yang dapat timbul antara lain seperti, karena kemajuan teknologi pekerjaan menjadi lebih mudah dari pada sebelumnya. Apalagi dengan ukuran *gadget* yang mudah dibawa kemana-mana, serta baebagai fungsi *gadget* yang berguna membuat *gadget* menjadi

benda yang tidak bisa dipisahkan oleh kehidupan sehari-hari. *Gadget* yang dilengkapi fitur *games* dapat menimbulkan efek kecanduan pada anak, hal tersebut dapat menimbulkan efek negative untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan terhadap 97 responden, dengan metode kuantitatif berbentuk *descriptive corelation* dengan pendekatan *croos sectional* menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang dibagikan melalui *google from*.

3. HASIL DAN DISKUSI

Tabel 1 Distribusi frekuensi usia responden penelitian pada anak usia sekloah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Usia	Frekuensi	Persen
10	17	17,5%
11	72	74,2%
12	8	8,2%
Total	97	100%

Sumber :Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data tabel 1 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang telah berusia 10 tahun sebanyak 17 siswa (17,5%), anak yang memiliki usia 11 tahun sebanyak 72 siswa (74,2%) dan anak yang berusia 12 tahun ada sebanyak 8 siswa (8,2 %).

Menurut Piagent (1965, dalam Nugraha dkk, 2020) Pada usia 11 hingga 12 tahun adalah tahap dimana anak berada ditahap operasi formal yang biasanya memiliki karetristik perilaku yang menggunakan suatu pemikiran yang rasional, pola pikir yang telah mencapai tahap futuristic, yang dimana anak-anak akan mulai menggunakan pemikiran yang rasional dalam setiap tindakan yang dilakukan.

Tabel 2 Distribusi frekuensi jenis kelamin responden penelitian pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persen
Laki-Laki	51	52,6%
Perempuan	46	47,4%
Total	97	100%

Sumber: Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data tabel 2 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang memiliki jenis kelamin laki-laki berjumlah sebanyak 51 siswa (52,6%) dan yang memiliki jenis kelamin perempuan berjumlah 46 siswa (47,4%).

(Zahroh, 2016) menyatakan bahwa adanya pengaruh *gander* terhadap prestasi belajar siswa, dimana siswa perempuan lebih tinggi dari pada siswa laki-laki.

Tabel 3 Distribusi frekuensi kelas responden penelitian pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Kelas	Frekuensi	Persen
A	25	25,8%
B	24	24,7%
C	24	24,7%
D	24	24,7%
Total	97	100%

Sumber: Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data tabel 3 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang dimana kelas 5 dibagi menjadi beberapa kelas, kelas 5 A yang menjadi responden berjumlah siswa sebanyak 25 siswa (25,8%), kelas 5 B yang menjadi responden berjumlah 24 siswa (24,7%), kelas 5 C yang menjadi responden berjumlah 24 siswa (24,7%) dan kelas 5 D yang menjadi responden berjumlah 24 siswa (24,7%).

(Hornby, 2010) definisi kelas adalah sekelompok siswa yang belajar secara bersama-sama atau suatu wahana ketika kelompok itu menjalani proses pembelajaran pada tempat serta waktu secara format.

Tabel 4 Distribusi frekuensi jenis gadget responden penelitian pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Jenis Gadget	Frekuensi	Persen
Android	85	87,6%
iOs (Iphone, Ipad)	12	12,4%
Total	97	100%

Sumber: Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data tabel 4 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang dimana siswa kelas 5 menggunakan *gadget* dengan jenis Android sebanyak 85 unit (87,6%) dan siswa yang menggunakan *gadget* jenis iOs berjumlah 12 unit (12,4%).

Ada beberapa jenis tipe dari *gadget* antara lain smartphone, mobile phone, i phone, blackberry, i pad, tablet dan netbook. Hingga saat ini kebanyakan jenis *gadget* yang digunakan di Indonesia adalah perangkat dengan jenis *Operating sistem* (OS) Android lalu diikuti dengan iOS (Stat Counter, 2018).

Tabel 5 Distribusi frekuensi tinggal bersama responden penelitian pada anak usia sekloah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Tinggal Bersama	Frekuensi	Persen
Orang Tua	87	89,7%
Kakek dan Nenek	10	10,3%
Total	97	100%

Sumber: Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data tabel 5 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang dimana siswa tinggal bersama orang tuanya adalah sebanyak 87 siswa (87,7%) dan siswa yang tinggal bersama dengan kakek dan neneknya ada sebanyak 10 siswa (10,3%).

Menurut (Fitriyani, 2015) pola asuh merupakan kebiasaan sehari-hari yang telah dilakukan orang tua bersama dengan anaknya dengan berada disisi anak tersebut, memberitahu pendidikan awal, memberikan kendali, mendisiplinkan dan dapat memberikan perlindungan hingga anak dapat tumbuh dan paham dengan aturan-aturan serta norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat.

Tabel 6 Distribusi frekuensi penggunaan *gadget* anak usia sekloah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persen
Tinggi	45	46,4%
Rendah	52	53,6%
Total	97	100%

Sumber: Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data tabel 6 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, data menunjukkan penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 45 siswa (46,4%) dan penggunaan rendah sebanyak 52 siswa (53,6%).

Tabel 7 Distribusi frekuensi Emosional anak usia sekloah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Emosional Anak	Frekuensi	Persen
Kurang Baik	46	47,4%
Baik	51	52,6%
Total	97	100%

Sumber: Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data tabel 7 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, Data menunjukkan bahwa siswa yang kurang baik ada sebanyak 46 siswa (47,4) dan anak yang baik ada sebanyak 51 siswa (52,6%).

Tabel 8 Hasil hubungan penggunaan *gadget* dengan emosional

		Emosional		Total	P Value	OR
		Kurang Baik	Baik			

Penggunaan Gadget	Tinggi	Count	19	26	45		
		Total %	19.6%	26.8%	46.4%		
	Rendah	Count	27	25	52	0,34	0,677
		Total %	27.8%	25.8%	53.6%		
Total		Count	46	51	97		
		Total %	47.4%	52.6%	100.0%		

Sumber: Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data tabel 8 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, setelah dilakukan penelitian kepada 97 responden, didapatkan hasil jika nilai dari P value adalah 0,34 yang berarti dari nilai $> 0,05$ sehingga tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan emosional anak pada usia sekolah dasar. Didapatkan juga hasil odds ratio yang bernilai 0,677 yang artinya penggunaan *gadget* yang tinggi berpeluang 0,677 kali lebih besar dari pada penggunaan *gadget* yang rendah. Dapat disimpulkan dari 97 responden yang didapatkan data bahwa pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda kelas V penggunaan *gadget* dengan durasi yang rendah sebanyak 52 siswa (53,6%), dengan emosional yang baik ada sebanyak 51 siswa (52,6%) dan yang dengan penggunaan *gadget* yang tinggi sebanyak 45 siswa (46,4%), dengan emosional anak yang kurang baik sebanyak 46 siswa (47,4%).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan emosional pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, diperoleh beberapa kesimpulan yaitu :

1. Karakteristik anak pengguna *gadget* usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Kesimpulan yang diperoleh dari data responden yang berjumlah sebanyak 97 siswa anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang telah berusia 11 tahun sebanyak 72 siswa (74,2%). Serta yang memiliki jenis kelamin laki-laki berjumlah sebanyak 51 siswa (52,6%). Anak kelas 5 A yang menjadi responden berjumlah siswa sebanyak 25 siswa (25,8%). Yang menggunakan *gadget* dengan jenis Android sebanyak 85 unit (87,6%). Dan siswa tinggal bersama orang tuanya adalah sebanyak 87 siswa (87,7%).
2. Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Kesimpulan yang diperoleh dari data responden sebanyak 97 siswa di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, data menunjukkan penggunaan rendah sebanyak 52 siswa (53,6%).
3. Emosional pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Kesimpulan yang diperoleh dari data responden sebanyak 97 siswa di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, data menunjukkan bahwa siswa yang baik ada sebanyak 51 siswa (52,6%).

Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosi pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Kesimpulan yang diperoleh dari data responden sebanyak 97 siswa di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, didapatkan hasil jika nilai dari P value adalah 0,453 yang berarti dari nilai $> 0,05$ sehingga tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan emosional anak pada usia sekolah dasar. Didapatkan juga hasil odds ratio yang bernilai 0,677 yang artinya penggunaan *gadget* yang tinggi berpeluang 0,677 kali lebih besar dari pada penggunaan *gadget* yang rendah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada proyek KDM (Kerjasama Dosen Mahasiswa, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur (UMKT)), yang memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi mahasiswa dan penerbitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. S. (2018). Perbedaan Struktur Otak dan Perilaku Belajar Antara Pria dan Wanita; Eksplanasi dalam Sudut Pandang Neuro Sains dan Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.23887/jfi.v1i1.13973>
- Ayu, G., Setiawati, D., Agung, A., & Arsana, P. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Gender Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas Bilingual SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar The Effect of Learning Motivation and Gender on Science Learning Achievement of Bilingual Class Student SMP (SLUB) Saraswati 1 Den. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 173–179.
- Darmiah. (n.d.). *PERKEMBANGAN DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI EMOSI ANAK USIA MI*. 94–104.
- Desiningrum et all. (2017). Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1, 65–71. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/497874>
- FEBRIANTI, L., & RACHMAWATI, L. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 69–75. [https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/\(12 Febuari 2021, 09:29\)](https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/(12%20Febuari%202021,%2009:29))
- Ilham. (2020). PERKEMBANGAN EMOSI DAN SOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Huda, I. A. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 1(2), 143-149.
- Imron, R. (2018). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan*. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148-154.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2019). *Guna*. [Serial Online]. <https://kbbi.web.id/guna.html> (diakses tanggal 12 Febuari 2021)
- Lahiwu, R. J. C., Maramis, F. R. R., Kolibu, F. K., Kesehatan, F., Universitas, M., & Ratulangi, S. (2021). *HUBUNGAN KEBIASAAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN STATUS MENTAL KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK SEKOLAH di SD NEGERI 1 TAHUNA* Anak usia sekolah adalah masa antara usia 6 -12 tahun , masa anak sekolah merupakan sebagai masa anak-anak pertengahan yang laten dimana. 10(2), 133–140.
- Lenny Maria Nahak, Pius A.L Berek, Elfrida Dana Riwoerohi, M. W. A. F. (n.d.). *PENDAHULUAN Perkembangan Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu hasil dari semakin berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola kehidupan manusia . TI memberikan beberapa kemudahan yang dapat digunakan untuk menyelesaika*.
- Mera Putri Dewi, Neviyarni, I. (2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 162–180. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i2.562>
- Mulyani, N. (2013). Perkembangan Emosi dan Sosial Pada Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 18(3), 423–438. <https://doi.org/10.24090/insania.v18i3.1470>
- Nizar, R. R., Seni, A., & Zakiiyyah, T. R. (2017). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 1–12.
- riyani ditta. (2017). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK KELAS 4, 5 & 6 DI SEKOLAH DASAR NEGERI PONDOK CABE ILIR 02 TANGERANG*. UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>

- Setiadi, R., Tini, T., Sukanto, E., & Kalsum, U. (2019). the Risk of Smartphone Addiction To Emotional Mental Disorders Among Junior High School Students. *Belitung Nursing Journal*, 5(5), 197–203. <https://doi.org/10.33546/bnj.841>
- Setianingsih, E. S. (n.d.). *GADGET “ PISAU BERMATA DUA ” BAGI ANAK ? GADGET “ PISAU BERMATA DUA ” BAGI ANAK ?* 397–405.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tirtoni, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu di SD* (Cetakan Pe). Umsida Press.
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Arfa, M., Alona, I., & Nerdy, N. (2019). The relationship between the duration of playing gadget and mental emotional state of elementary school students. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(1), 148–151. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.037>
- Yustina, A., & Setyowati, S. (2021). KONTRIBUSI POLA ASUH ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 2 Jurnal PAUD Teratai Volume 10 Nomor 1 Tahun 2021. *Jurnal PAUD*, 10(1), 1–7