

Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Ketidak Stabilan Emosi Pada Anak Usia Dini di BA Baleharjo

Cesyana

Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

Cesyaana23@gmail.com

Abstract

The deployment of devices in young children is rising alongside the advancement of digital technology. Gadgets can offer advantages when utilized correctly, but overuse may lead to adverse effects on children's emotional growth, including mood swings. This research seeks to explore the effect of high gadget usage on the occurrence of mood swings during early childhood at BA Baleharjo. This research employed a qualitative method utilizing a descriptive research design. The study participants comprised early childhood, educators, and parents at BA Baleharjo. Data gathering methods were implemented via observation, interviews, and documentation. Data analysis was performed through the phases of data reduction, data presentation, and conclusion drawing, with the validity of the obtained data ensured by triangulating sources and methods. The study's findings indicated that children who spend excessive time on gadgets are more likely to have frequent mood swings, including irritability, excessive crying, trouble managing emotions, and difficulty concentrating on learning tasks. Moreover, excessive use of devices affects children's social behavior, including decreased interaction with peers and challenges in collaboration. These findings suggest that overuse of gadgets affects the rise in the frequency of mood swings during early childhood. Consequently, it is essential for parents and teachers to take an active part in monitoring and restricting gadget usage to ensure that children's emotional growth can progress effectively.

Keywords: *Gadgets, mood swings, early childhood*

Abstrak

Penggunaan perangkat elektronik pada anak-anak yang masih kecil terus meningkat sejalan dengan kemajuan teknologi digital. Gadget dapat memberikan keuntungan jika dimanfaatkan dengan benar, tetapi penggunaan berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan emosional anak, termasuk menyebabkan mood swing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap frekuensi mood swing pada anak usia dini di BA Baleharjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian meliputi anak usia dini, guru, dan orang tua di BA Baleharjo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gadget dalam durasi yang berlebihan cenderung mengalami perubahan suasana hati yang lebih sering, seperti mudah marah, menangis berlebihan, sulit mengendalikan emosi, dan kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan gadget berlebihan juga berdampak pada perilaku sosial anak, seperti berkurangnya interaksi dengan teman sebaya dan kesulitan dalam bekerja sama. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berlebihan berpengaruh terhadap meningkatnya frekuensi mood swing pada anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengawasi serta membatasi penggunaan gadget agar perkembangan emosional anak dapat berkembang secara optimal.

Kata Kunci: *Gadget, Perubahan Suasana Hati, Anak Usia Dini*

Cesyana_ Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Frekuensi Mood Swing Pada
Anak Usia Dini Di Ba Baleharjo_CHILD KINGDOM_Vol_04_No_01

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini menghasilkan perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk di sektor pendidikan dan cara pengasuhan anak. Perangkat seperti smartphone dan tablet telah menjadi elemen yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan bagi anak-anak usia dini. Penggunaan perangkat tidak hanya terbatas sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan dan pendidikan.

Pada anak-anak usia dini, tahap perkembangan adalah waktu yang sangat krusial, terutama untuk aspek emosional dan sosial. Di fase ini, anak sedang berlatih untuk mengenali, mengatasi, dan mengekspresikan emosi dengan benar. Akan tetapi, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi proses perkembangan tersebut, terutama jika tidak didampingi dengan pengawasan yang tepat dari orang tua maupun pendidik.

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa banyak anak usia dini yang telah terbiasa menggunakan gadget dalam durasi yang cukup lama setiap harinya. Penggunaan gadget seringkali dijadikan sebagai solusi praktis oleh orang tua untuk menenangkan anak atau mengalihkan perhatian anak. Tanpa disadari, kebiasaan ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah ketidakstabilan emosi atau mood swing.

Mood swing pada anak usia dini ditandai dengan perubahan emosi yang cepat, seperti dari senang menjadi marah atau menangis dalam waktu singkat. Kondisi ini dapat mengganggu proses pembelajaran dan interaksi sosial anak di lingkungan sekolah. Anak yang mengalami mood swing cenderung lebih sulit beradaptasi, kurang mampu mengontrol diri, serta menunjukkan perilaku yang kurang sesuai dengan norma sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di BA Baleharjo, ditemukan bahwa sebagian anak menunjukkan perilaku emosional yang tidak stabil, seperti mudah marah, menangis tanpa sebab yang jelas, serta sulit diatur ketika kegiatan belajar berlangsung. Setelah ditelusuri lebih lanjut, perilaku tersebut diduga berkaitan dengan intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi di rumah.

Beberapa guru juga mengungkapkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, ketika penggunaan gadget

dibatasi, anak menunjukkan respon emosional yang berlebihan. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan hubungan antara penggunaan gadget berlebihan dengan frekuensi mood swing pada anak usia dini.

Penelitian terdahulu mendukung adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosi anak. Penelitian oleh Sri Delviana Daud yang berjudul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di RA Karakter Assalam Manado” menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan emosional pada anak, seperti mudah marah dan sulit mengendalikan diri. (Daud, 2023)

Selain itu, penelitian oleh Putri Miranti pada jurnalnya yang berjudul “Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini” menemukan bahwa durasi penggunaan gadget yang tinggi berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif dan ketidakstabilan emosi pada anak usia dini. (Putri Miranti, 2019)

Penelitian lain oleh Maryam Istiqomah yang berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Kesehatan Emosional Pada Anak Usia Dini Prasekolah di Tk Dharma Wanita” juga menyatakan bahwa anak yang sering terpapar gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan regulasi emosi karena kurangnya interaksi sosial secara langsung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosional anak. (Istiqomah, 2023)

Berdasarkan uraian tersebut, maka penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap frekuensi mood swing pada anak usia dini, khususnya di BA Baleharjo. Dalam konteks perkembangan anak usia dini di era digital, penggunaan gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Hal ini menimbulkan berbagai pertanyaan yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya terkait bagaimana tingkat penggunaan gadget pada anak usia dini di BA Baleharjo dalam aktivitas harian mereka. Selain itu, penting juga untuk memahami bagaimana frekuensi mood swing yang terjadi pada anak usia dini di lingkungan tersebut, mengingat kondisi emosi anak yang masih berada pada tahap perkembangan. Lebih lanjut, perlu dianalisis apakah terdapat dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap frekuensi mood swing pada anak usia dini di BA Baleharjo.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat penggunaan gadget pada anak usia dini, serta mengetahui frekuensi mood swing yang dialami anak dalam keseharian mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis secara lebih mendalam mengenai dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap frekuensi mood swing pada anak usia dini di BA Baleharjo, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami pentingnya pengawasan penggunaan gadget pada anak serta implikasinya terhadap perkembangan emosi mereka.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan gadget yang berlebihan dan frekuensi perubahan suasana hati pada anak-anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berorientasi pada hasil yang di peroleh di lapangan melalui observasi, wawancara serta dokumentasi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung di lokasi BA Baleharjo. Studi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan kontekstual mengenai perilaku penggunaan gadget dan kondisi emosional anak-anak prasekolah dalam situasi yang nyata. Subjek penelitian adalah anak prasekolah kelompok A yang berusia 4-5 tahun, dan didukung oleh data dari guru dan orang tua sebagai informan tambahan.

Metode pengumpulan data dalam studi ini dilakukan melalui pengamatan, interviu, dan pencatatan. Pengamatan dilaksanakan untuk melihat secara langsung tingkah laku anak, terutama yang berkaitan dengan frekuensi perubahan suasana hati dalam aktivitas sehari-hari di sekolah. Wawancara dilakukan dengan orang tua dan guru untuk mendapatkan informasi mengenai lamanya penggunaan gadget dan perilaku anak di rumah. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi informasi berupa catatan pertumbuhan anak dan data pendukung lain.

Alat penelitian yang dipakai mencakup lembar observasi serta pedoman wawancara yang dirancang berdasarkan indikator pemakaian gadget dan aspek perkembangan emosional anak usia dini. Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel independen yang merupakan penggunaan gadget yang berlebihan, serta variabel dependen yang adalah frekuensi perubahan suasana hati pada anak-anak usia dini.

Metode analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis korelasi sederhana. Informasi yang didapat dari observasi dan wawancara selanjutnya dikategorikan, dirangkum, dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola serta keterkaitan antar variabel. Analisis deskriptif diterapkan untuk menggambarkan seberapa sering gadget digunakan dan frekuensi perubahan suasana hati, sementara analisis korelasi bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara kedua variabel itu. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, data yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik sehingga dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap perubahan emosi pada anak usia dini di BA Baleharjo.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan pendidik dan wali murid, serta pengambilan dokumentasi yang dilakukan di BA Baleharjo terkait dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap perubahan emosi pada anak usia dini, diperoleh hasil sebagai berikut:

A. Tingkat penggunaan gadget pada anak usia dini di BA Baleharjo

Dari Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan gadget pada anak usia dini di BA Baleharjo cukup tinggi dengan kisaran waktu 2 sampai 4 jam perhari. Penggunaan tersebut dilakukan ketika pulang sekolah siang hingga malam hari menjelang tidur. Aktivitas yang dilakukan seperti menonton video, bermain game, serta mengakses aplikasi hiburan yang terdapat di gadget.

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang ketergantungan menggunakan gadget, hal ini dapat di lihat dari bagaimana dia mengontrol emosi, embicarakan gadget, sulit berkonsentrasi saat pembelajaran. Selain itu gadget yang berlebihan ketika anak di rumah dapat mengakibatkan terdistraksi seperti membayangkan bermain gadget, mengingat permainan yang ada di dalam gadget hingga menirukan gaya bicara serta tingkah laku yang mereka lihat dalam gadget tersebut.

Sementara itu, hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa penggunaan gadget seringkali dijadikan sebagai alat untuk menenangkan anak, terutama ketika anak rewel atau menangis. Namun, kebiasaan ini justru berdampak pada ketergantungan anak terhadap gadget, sehingga ketika gadget tidak diberikan, anak menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan.

Hal tersebut sejalan dengan pemikiran (Watak et al., 2023) bahwa bahwa anak usia 2 hingga 5 tahun seharusnya hanya menggunakan gadget hingga satu jam sehari, tetapi kenyataannya, mereka menggunakannya antara 10 menit hingga 2 jam setiap hari. Hal ini sering

dimulai sejak usia 1 tahun, biasanya sebagai cara untuk menenangkan mereka atau membuat mereka sibuk. Penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat menyebabkan masalah seperti keterlambatan bicara, perilaku agresif, kesulitan melihat dengan jelas, dan kurangnya waktu untuk berinteraksi dengan orang lain.

Selain itu menurut pemikiran (Fitri et al., 2022) Anak-anak yang berumur di bawah 12 tahun sebaiknya belum pantas untuk memanfaatkan gadget. Tingkat Kecemasan Siswa Sekolah Dasar Usia 6, 9, dan 12 Tahun Terhadap Perawatan Gigi. Menurut (Tukiman, 2019) Kecenderungan memakai gadget secara sembarangan, berlebihan, dan tidak tepat dapat menyebabkan anak menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungannya, baik di lingkungan keluarga maupun dalam masyarakat. Dalam perspektif teori behavioristik oleh B.F. Skinner, perilaku anak terbentuk melalui proses penguatan (reinforcement).

Gadget memberikan stimulasi berupa hiburan yang menyenangkan sehingga memperkuat keinginan anak untuk terus menggunakannya. Jika penggunaan ini tidak dikontrol, maka akan berkembang menjadi kebiasaan bahkan ketergantungan. (Az-Zahra, 2024)

Selain itu, menurut Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka sangat tertarik pada hal-hal yang bersifat visual dan imajinatif. Hal ini menjelaskan mengapa anak mudah tertarik dan bertahan lama dalam penggunaan gadget. (Babullah, 2022)

B. Ketidak Stabilan Emosi Pada Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian, *frekuensi mood swing* pada anak usia dini di BA Baleharjo tergolong cukup tinggi. Anak menunjukkan perubahan emosi yang cepat dan tidak stabil, seperti mudah marah, cepat menangis, tersinggung, serta sulit menenangkan diri setelah mengalami kekecewaan. Perubahan emosi ini terjadi baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Guru mengungkapkan bahwa beberapa anak sering menunjukkan emosi tiba-tiba saat kegiatan pembelajaran, sedangkan orang tua menyampaikan bahwa anak menjadi lebih reaktif terutama ketika keinginannya tidak terpenuhi atau saat penggunaan gadget dibatasi.

Selain itu berdasarkan data yang diperoleh, dapat dianalisis bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget yang berlebihan dengan peningkatan frekuensi perubahan suasana hati pada anak-anak kecil. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami overstimulasi, terutama dari konten visual dan audio yang cepat dan menarik..

Secara teori, hal ini sejalan dengan Bentuk *mood swing* pada anak beragam, mulai dari perubahan suasana hati mendadak dari senang ke sedih/marah, mudah tersinggung, tantrum hebat, hingga kehilangan minat pada aktivitas favoritnya. Gejala lainnya termasuk sulit fokus,

perubahan pola tidur/nafsu makan, lelah, cemas berlebih, serta keluhan fisik seperti sakit kepala. Perubahan ini bisa normal karena tumbuh kembang, tapi jika ekstrem dan mengganggu, bisa jadi tanda masalah kesehatan mental seperti *Disruptive Mood Dysregulation Disorder* atau gangguan bipolar, yang perlu konsultasi profesional. (Oktamarina et al., 2022)

Temuan ini sesuai dengan teori perkembangan emosi dari Hurlock yang menyatakan bahwa anak usia dini memiliki emosi yang masih labil dan belum stabil. Selain itu, menurut Daniel Goleman, kemampuan mengelola emosi (*self-regulation*) merupakan bagian dari kecerdasan emosional yang masih berkembang pada anak usia dini dan membutuhkan latihan melalui interaksi sosial. (Putri, 2024)

Hal ini di pertegas dengan Teori Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan emosi anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosial. Oleh karena itu, *frekuensi mood swing* yang tinggi dapat dipahami sebagai bagian dari perkembangan anak yang belum matang, namun dapat diperparah oleh faktor lingkungan tertentu. (Kurniati, 2025)

C. Dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap ketidak stabilan emosi pada anak usia dini

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak pada frekuensi perubahan suasana hati pada anak usia dini di BA Baleharjo. Anak yang menghabiskan waktu lebih lama dengan gadget cenderung menunjukkan emosi yang lebih tidak stabil dibandingkan dengan anak yang lebih teratur dalam menggunakan gadget. Mereka lebih mudah marah, frustrasi, serta kesulitan dalam mengendalikan emosi ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya. Selain itu, anak juga menunjukkan ketergantungan terhadap gadget yang memperkuat respons emosional negatif ketika akses terhadap gadget dibatasi.

Selain itu dapat di analisis bahwa dampak penggunaan gadget yang berlebih dapat mengakibatkan anak kekurangan interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Hal ini di sebabkan karena kondisi emosi anak kurang terkontrol sehingga anak kesulitan untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Adanya dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap frekuensi mood swing pada anak menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya mempengaruhi aspek kognitif, tetapi juga aspek emosional. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori *self-regulation* yang menyatakan bahwa kemampuan mengontrol emosi berkembang melalui latihan dan pengalaman langsung dalam kehidupan sosial. (Basrah et al., 2025)

Dalam pemaparan (Rusmini, 2025) Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung memiliki keterbatasan dalam melatih kemampuan tersebut, sehingga lebih rentan mengalami ketidakstabilan emosi. Selain itu, ketergantungan terhadap gadget juga dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam menghadapi situasi tanpa

stimulus digital, yang kemudian memicu munculnya emosi negatif seperti marah dan frustrasi.

Temuan ini juga diperkuat oleh teori neuropsikologi yang menyatakan bahwa paparan layar yang berlebihan dapat memengaruhi sistem dopamin di otak. Hal ini menyebabkan anak lebih mudah mengalami perubahan emosi secara drastis karena ketidakseimbangan dalam sistem penghargaan (reward system). (Chen et al., 2023)

Selain itu, menurut Christakis, paparan layar yang berlebihan pada anak dapat mempengaruhi perkembangan otak, khususnya dalam aspek kontrol emosi dan perhatian. Stimulasi instan dari gadget membuat anak terbiasa dengan kepuasan cepat, sehingga ketika dihadapkan pada situasi nyata yang tidak sesuai harapan, anak menjadi mudah frustrasi dan menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan. (Apriani et al., 2022)

Hal ini sejalan dengan teori perkembangan anak, interaksi langsung dengan lingkungan sosial sangat penting dalam membentuk kemampuan pengendalian diri dan stabilitas emosi. Namun, penggunaan gadget yang tinggi justru mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung, baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Akibatnya, anak kurang terlatih dalam memahami dan mengelola emosi secara adaptif. (Yumarni, 2022)

Dengan demikian dampak penggunaan gadget sangat ekstim bagi anak usia dini, sehingga pendidik mengharapkan orang tua ikut berperan serta dalam mengurangi, mengontrol penggunaan gadget pada anak agar anak bisa bertumbuh sesuai dengan usianya. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget serta memberikan stimulasi yang seimbang melalui interaksi sosial dan aktivitas yang mendukung perkembangan emosi anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat di simpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini di BA Baleharjo terbukti meningkatkan ketidakstabilan emosi pada anak, yang di tandai dengan anak mudah tantrum, sulit mengendalikan emosi, kesulitan dalam konsentrasi, mudah frustasi, serta berdampak pada interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Pembatasan gadget tanpa pengelolaan yang baik dan tepat dapat memicu perubahan suasana hati secara tiba-tiba, oleh karena itu pengawasan dan pengaturan penggunaan gadget di perlukan untuk mendukung perkembangan emosional anak.

Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa intensitas penggunaan gadget berhubungan dengan ketidakstabilan emosi pada anak usia dini. Temuan in memperkuat literatur mengenai dampak negative paparan digital berlebihan sekaligus menekankan pentingnya regulasi penggunaan gadget berbasis kolaborasi antara keluarga dan lembaga pendidikan sebagai upaya pencegahan dalam perkembangan emosional anak.

Daftar Pustaka

- Apriani, H., Sumardi, & Elan. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4406-4416. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3035005&val=20674&title=Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3035005&val=20674&title=Dampak%20Penggunaan%20Gadget%20Terhadap%20Perkembangan%20Emosional%20Anak%20Usia%205-6%20Tahun%20Studi%20Kasus%20di%20SPS%20Taam%20Annuur%20Kota%20Tasikmalaya)
- Az-Zahra, H. K. (2024). P-issn 2337-7712 e-issn 2598-8271. *Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 12(1).
- Babullah, R. (2022). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PENERAPANNYA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 01(02), 131-152.
- Basrah, B., Rusmayadi, R., Musi, M. A., & Halik, A. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *MAJU: Indonesian Journal of Community Empowerment*, 2(1), 214-223. <https://doi.org/10.62335/38z4mc12>
- Chen, Y., Yim, H., & Lee, T. (2023). Developmental Cognitive Neuroscience Negative impact of daily screen use on inhibitory control network in preadolescence: A two-year follow-up study. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 60(February 2022), 101218. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2023.101218>
- Daud, S. D. (2023). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah di RA Karakter Assalam Manado*. 1(4).
- Fitri, D. E., Sagita, M. D., Wahyuni, F., & Zulfana, D. (2022). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah*. 1(2), 67-72.
- Istiqomah, M. (2023). *HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN KESEHATAN EMOSIONAL PADA ANAKUSIA PRASEKOLAH DI TK DHARMA WANITA*.
- Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19-24.
- Oktamarina, L., Hamidah, N. S., Anggraini, A., Lisa, H. R., Khasanah, E. R., Miranti, W., & Salsabilah, S. (2022). Gangguan Suasana Hati Pada Anak Disruptive Mood Dysregulation Disorder (Dmdd). *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(03), 307-315. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v1i03.241>
- Putri Miranti, L. D. P. (2019). *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini* 1,2. 6(1), 58-66.
- Putri, T. A. (2024). *PERKEMBANGAN AKHIR MASA ANAK-ANAK*.

JOURNAL OF EDUCATION, 4(1), 194–204.

Rusmini, S. (2025). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak. *Book Chapter of Child*, 1(April), 19–41. <https://bookchapter.optimalbynfc.com/index.php/anak/article/view/106>

Tukiman, S. (2019). DOI: <http://dx.doi.org/10.33846/2trik9316> *Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Dusun Waiselan Kecamatan Kairatu Kabupaten Seram Bagian Barat Suryanti Tukiman*. 9(2), 279–282.

Watak, C. L., Tuwongihide, Y., Sri, M., & Suparlan, R. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar*. 1, 43–49.

Yumarni, V. (2022). Yumami 2022). *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119.