

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PSIKOLOGI ANAK BALITA DI DESA LAUT DENDANG

Sulaiman Sihombing

Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: [sihombingsulaiman7@gmail.com](mailto:sihombingsulaiman7@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to explore the impact of gadget use on the psychology of toddlers in Laut Dendang Village. The use of gadgets among young children has become increasingly common, yet its effects on their psychological development remain not fully understood. In the context of Laut Dendang Village, where technological penetration may not be as extensive as in urban areas, questions arise about how children's interaction with gadgets influences cognitive, emotional, and behavioral aspects. This research employs direct observation and interviews with parents to gather data on the frequency of gadget use, types of content accessed, and children's responses to such technology.*

*The findings of this study are expected to provide deeper insights into how toddlers in Laut Dendang Village respond to and are affected by gadget use. The implications of this research aim to guide parents, educators, and the community in managing children's gadget use more effectively and in balance. Moreover, the results are intended to serve as a basis for further discussion on policies regarding gadget use among young children, particularly in rural areas that may have different accessibility and technological education challenges.*

*Thus, this research not only seeks to identify the positive and negative impacts of gadget use on the psychology of toddlers but also aims to provide concrete recommendations on optimizing technology use to support healthy and optimal development among children in Laut Dendang Village and its vicinity.*

**Keyword:** *Gadget Use, Toddler Psychology.*

### **Abstrak**

Studi ini bertujuan untuk menggali dampak penggunaan gadget terhadap psikologi anak balita di Desa Laut Dendang. Penggunaan gadget pada anak usia dini menjadi fenomena yang semakin umum, namun belum sepenuhnya dipahami

dampaknya terhadap perkembangan psikologis anak. Dalam konteks Desa Laut Dendang, di mana teknologi mungkin tidak sejauh di perkotaan, pertanyaan tentang bagaimana interaksi anak dengan gadget mempengaruhi aspek kognitif, emosional, dan perilaku menjadi krusial. Penelitian ini menggunakan metode observasi langsung dan wawancara dengan orang tua untuk mengumpulkan data tentang frekuensi penggunaan gadget, jenis konten yang diakses, serta respons anak terhadap teknologi tersebut.

Hasil studi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana anak balita di Desa Laut Dendang merespon dan terpengaruh oleh penggunaan gadget. Implikasi dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi orang tua, pendidik, dan komunitas untuk mengelola penggunaan gadget anak secara lebih efektif dan seimbang. Selain itu, temuan ini juga diharapkan dapat memberikan dasar untuk perdebatan lebih lanjut tentang kebijakan penggunaan gadget di kalangan anak usia dini, khususnya di wilayah pedesaan yang mungkin memiliki aksesibilitas dan pendidikan teknologi yang berbeda.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada psikologi anak balita, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi konkret tentang cara mengoptimalkan penggunaan teknologi ini sehingga dapat mendukung perkembangan yang sehat dan optimal bagi anak-anak di Desa Laut Dendang dan sekitarnya.

**Kata Kunci:** *Penggunaan Gadget, Psikologi Balita.*

## **PENDAHULUAN**

Dokumen ini adalah Pendahuluan menguraikan Masa balita atau yang biasa disebut sebagai *golden age* merupakan masa dimana manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini, anak akan semakin berkembang dalam berpikir, berbicara, panca indra dan kemampuan motorik. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak selama berada di masa *golden age*, salah satunya perkembangan psikologi anak yang tergantung bagaimana yang terjadi disekitarnya. Usia balita merupakan usia yang rentan untuk mengalami masalah kesehatan fisik dan non fisik.<sup>1</sup>

Manusia mempunyai kemampuan untuk melihat masa depan. Akal pikiran manusia mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan menciptakan teknologi yang diinginkan. Ilmu dan teknologi saling berkaitan erat karena tanpa ilmu tidak ada penerapan baru untuk teknologi dan tanpa teknologi tidak ada yang akan menikmati penemuan ilmu. Dewasa ini, perkembangan dan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya. Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Berkat perkembangan dari kemajuan IPTEK, manusia dapat menciptakan alat-alat serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya tersedia berbagai kemudahan yang memungkinkan kegiatannya lebih efektif serta efisien.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Fredy Akbar K et al., "Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita Di Posyandu," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada* 12, no. 2 (2020): 1003–8, <https://doi.org/10.35816/jiskh.v12i2.441>.

<sup>2</sup> Joko Sulianto Layyinatul Syifa, Eka Sari Setianingsih, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, no. 4 (2019): 527–33, <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>.

Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memperhatikan karena kemajuan IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi generasi selanjutnya terutama pada balita. Sebagai contoh; dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya gadget. Dengan gadget yang melalui fitur-fitur lengkap membuat semua kalangan mampu mengakses informasi termasuk orangtua, bagi orang tua yang tidak berfikir panjang memberikan gadget merupakan solusi saat sedang sibuk atau saat anak sedang menangis.

Berbagai perubahan terjadi karena globalisasi. Pada saat ini terjadi perubahan yang disebabkan oleh pengaruh dari luar maupun dari dalam negeri. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sedang mengalami perkembangan yang begitu luar biasa, khususnya teknologi yang dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia. Hal tersebut memberikan dampak yang begitu besar terutama generasi muda yang tak lepas dari teknologi. Terkikisnya kebudayaan dan etika Pancasila memunculkan permasalahan-permasalahan baru bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, artikel ini dibuat untuk memberikan informasi terkait perkembangan IPTEK yang mempengaruhi gaya masyarakat Indonesia khususnya anak muda serta dapat juga mempengaruhi etika Pancasila.

Dengan kata lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempengaruhi cara hidup seseorang. Gaya hidup pada dasarnya adalah bagaimana seseorang menghabiskan waktu dan uangnya. Ada yang suka menghibur bersama teman, ada yang suka menyendiri, ada yang suka jalan-jalan, belanja, aktif bersama keluarga, ada yang punya waktu luang dan punya uang tambahan untuk kegiatan sosial perkumpulan keagamaan. Gaya hidup adalah cara hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan

pandangannya. Selain gaya hidup, perkembangan IPTEK juga dapat mempengaruhi etika. Yang mana dapat dikatakan sebagai sumber hukum yang mengatur perilaku masyarakat Indonesia.

Perlu diketahui bahwa saat ini banyak pelajar dan remaja yang secara moral dirugikan oleh banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain perubahan yang mengarah pada hal yang buruk, teman, media elektronik, narkoba, alkohol dan efek negatif lainnya. Hal ini pada akhirnya menimbulkan krisis moral berupa ketidakadilan, pelanggaran hukum dan pelanggaran hak asasi manusia, serta kurangnya keutamaan dalam memahami, menghayati dan meyakini nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun di lain pihak, gadget pun dapat menimbulkan dampak negatif terhadap karena jalan pintas tersebut dapat memunculkan banyak dampak bagi perkembangan psikologi balit.<sup>3</sup>

Gangguan pertumbuhan dan perkembangan merupakan masalah yang serius bagi negara maju maupun negara berkembang di dunia. Pertumbuhan dapat dilihat dari berat badan, tinggi badan, dan lingkar kepala, sedangkan perkembangan dapat dilihat dari kemampuan motorik, sosial dan emosional, kemampuan berbahasa serta kemampuan kognitif. Pada dasarnya, setiap anak akan melewati proses tumbuh kembang sesuai dengan tahapan usianya, akan tetapi banyak faktor yang memengaruhinya. Anak merupakan generasi penerus bangsa yang layak untuk mendapatkan perhatian dan setiap anak memiliki hak untuk mencapai perkembangan kognisi, sosial dan perilaku emosi yang optimal dengan demikian dibutuhkan anak dengan kualitas yang baik agar tercapai masa depan bangsa yang baik.

Proses tumbuh kembang anak merupakan hal penting yang harus diperhatikan sejak dini, mengingat bahwa anak merupakan generasi penerus bangsa memiliki hak untuk mencapai perkembangan yang optimal, sehingga dibutuhkan anak dengan kualitas baik demi masa depan bangsa yang lebih baik.

---

<sup>3</sup> Diaz Tarakarti Gusman, Winda Wati, and Istisari Bulan Lageni, "Sosialisasi Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Siswa," *Journal UMJ*, 2022, 1–6, <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>.

Golden age period merupakan periode yang kritis yang terjadi satu kali dalam kehidupan anak, dimulai dari umur 0 sampai 5 tahun, Anak yang memiliki awal tumbuh kembang yang baik akan tumbuh menjadi dewasa yang lebih sehat, hal ini dipengaruhi oleh hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan, sehingga nantinya memiliki kehidupan yang lebih baik.

Berdasarkan World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa 5-25% anak usia pra sekolah di dunia mengalami disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (WHO, 2010). Angka kejadian terhadap gangguan perkembangan pada anak usia 3-17 tahun di Amerika Serikat mengalami peningkatan dari tahun 2014 sebesar 5,76 % dan di tahun 2016 sebesar 6,9%. Tumbuh kembang anak di Indonesia masih perlu mendapatkan perhatian serius, Angka keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan masih cukup tinggi yaitu sekitar 5-10% mengalami keterlambatan perkembangan umum.

Dua dari 1.000 bayi mengalami gangguan perkembangan motorik dan 3 sampai 6 dari 1.000 bayi juga mengalami gangguan pendengaran serta satu dari 100 anak mempunyai kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara Populasi anak di Indonesia menunjukkan sekitar 33% dari total populasi yaitu sekitar 83 juta dan setiap tahunnya jumlah populasi anak akan meningkat.

Sementara, Departemen Kesehatan RI melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Berdasarkan hasil riset kesehatan dasar (Riskesdas) pada tahun 2013, prevalensi anak dengan tubuh pendek (stunting) 37,2% yang berarti terjadi peningkatan dibandingkan tahun 2010 (35,6%) dan 2007 (36,8%). Persentase tertinggi pada tahun 2013 adalah di Provinsi Nusa Tenggara Timur (51,7%), Sulawesi Barat (48,0%), dan Nusa Tenggara Barat (45,3%), dan setiap tahunnya terdapat peningkatan jumlah balita dengan postur tubuh pendek dan sangat pendek, sehingga presentase balita postur tubuh pendek di Indonesia masih

tinggi dan merupakan masalah kesehatan yang harus ditanggulangi.<sup>4</sup>

Dalam proses berkembang itu anak membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh orangtua tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain. Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulang. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Perkembangan juga menghasilkan karakteristik baru yang berlangsung melalui tahap aktivitas yang sederhana ke tahap yang lebih tinggi. Perkembangan bergerak perlahan namun pasti, yang kian hari bertambah maju mulai dari masa pematangan dan berakhir dengan kematian.<sup>5</sup>

Begitu pula dengan masa anak-anak. Dimana masa anak-anak dimulai dari bayi, yakni usia 1 tahun sampai anak matang secara seksual. Selama periode usia 11 tahun bagi perempuan dan 12 tahun bagi laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal dimulai sejak usia 2-5 tahun, sedangkan masa anak-anak akhir dimulai sejak usia 6 tahun sampai saat anak matang secara seksual.<sup>6</sup>

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak balita sebagai target pasar mereka

---

<sup>4</sup> Santy Sahartian, "Pemahaman Guru Pendidikan Agama Kristen Tentang II Timotius 3:10 Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Anak Didik," *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika* 1, no. 2 (2018): 146–72, <https://doi.org/10.34081/fidei.v1i2.15>.

<sup>5</sup> Widya, "Penggunaan Aplikasi Berbasis Android Meningkatkan Pengetahuan Ibu Tentang Tumbuh Kembang Balita The Use of Android-Based Applications Increases Mother's Knowledge about Growth and Development," *Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan Aisyiah* 18, no. 2 (1998): 114–23.

<sup>6</sup> Rizky Nafaida, Nurmasiyah, and Nursamsu, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak," *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)* 3, no. 2 (2020): 57–61, <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>.

dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphoneterhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphonedaripada harusbelajar.

Untuk memaksimalkan pengawasan anak saat bermain dengan gadgetnya, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Menjadikan akun email pribadi orang tua sebagai akun utama anak-anak, sehingga semua kegiatan internet anak langsung terintegrasi dan terpantau di akun email orang tua,
2. Untuk aplikasisosial media, hanya ijinan anak berteman dan mem-follow teman yang sebaya,
3. Membuat peraturan No Gadget mulai bakda maghrib sampai jam sembilan malam. Ini adalah prime-time efektif anak untuk belajar,
4. Untuk anak usia SD atau TK ebaiknya dibatasi anak bermain gadget tidak lebih dari dua jam per hari,
5. Orang tua harus menjadi teladan dengan tidak menunjukkan intensitas tinggi dalam memakai gadget,
6. Jangan memarahi anak-anak membabi buta saat mengetahui mereka terpapar konten negatif di dunia maya. Sebaiknya beri pendampingan, pengarahan, dan penjelasan yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak.

Gadget(Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Contohnya: komputer, handphone, gamedan lainnya.Pada kenyataannya, ketika anak telah terlalu asik dengan dunia gadgetnya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan.Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphonedalam kegiatan anak sehari-hari baikitu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati gadget yang dimilikinya. Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadgetdaripada mendengarkan perintah orang tua.

Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki.Memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Kasus diatas telah memberikan sedikit dampak gadgetpada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Jika anak tidak di dampingi orang tua saat bermain gadgetmaka akan semakin memperparah keadaan anak, bermain boleh namun jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan sampai berdampak pada diri anak itu sendiri.<sup>7</sup>

Gadget sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, gadgetsudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Gadgettelah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan.

Pada kenyataannya, ketika anak telah terlalu asik dengan dunia gadget nya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan. Anak-anak sangat menikmati

---

<sup>7</sup> Milana Abdillah Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 125–39, <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.

keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati gadget yang dimilikinya. Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Kasus diatas telah memberikan sedikit dampak gadget pada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Jika anak tidak di dampingi orangtua saat bermain gadget maka akan semakin memperparah keadaan anak.<sup>8</sup>

Gadget sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, gadget sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses hiburan dan sebagainya. Gadget telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari hiburan bagi anak balita. Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orangtua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika

---

<sup>8</sup> Layyinatun Syifa, Eka Sari Setianingsih, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar."

sering digunakan.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti melakukan tindakan observasi dan menemukan hasil bahwa terdapat beberapa orang tua di Desa Laut Dendang yang memberikan gadget saat kepada anak balita disaat tertentu misalnya saat orangtua sedang sibuk dan tidak bisa memberikan pengawasan disekitarnya dan disaat balita menangis agar anak dapat tenang sejenak. Sehingga perlu diketahui bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap psikologi anak balita di Desa Laut Dendang. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengambil judul tentang **“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Psikolgi Anak Balita di Desa Laut Dendang”**.

## **METODE PENELITIAN**

Sesuai dengan judul penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono<sup>10</sup>, pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang berfokus pada gejala alam yang akibatnya, sifatnya naturalistik dan mendasar dan hanya dapat digunakan di lapangan daripada di laboratorium. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara bersama 2 informan yang merupakan ibu dari bayi dibawah 5 tahun atau balita di Desa Laut Dendang, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara dan mengumpulkan berbagai informasi dari para informan tersebut.

Data yang diambil dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data tersebut kemudian disajikan oleh peneliti sebagai proses naratif dengan tujuan untuk memperoleh data yang lebih tepat. Fase terakhir penelitian melibatkan penulisan temuannya, yang mungkin

---

<sup>9</sup> Patika Riki Darmayanti and Roza Yulida, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Oleh Petani Kelapa Sawit Swadaya Dalam Meningkatkan Literasi Media Di Desa Pasir Emas Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi,” *Jurnal Ekonomi Sumberdaya Dan Lingkungan* 11, no. 2 (2022): 99–110, <https://online-journal.unja.ac.id/JSEL/article/view/20310>.

<sup>10</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010).

termasuk wawancara dan menyajikan fakta yang akurat sampai kesimpulan investigasi tercapai.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Dampak**

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Dari penjabaran diatas maka kita dapat membagi dampak ke dalam dua pengertian yaitu dampak positif dan dampak negatif.<sup>11</sup>

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan dampak positif adalah dampak pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik.

Sedangkan dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Hendrik kuasa Sihura, "ANALISIS DAMPAK PEMBERIAN BANTUAN LANGSUNG TUNAI KEPADA MASYARAKAT DALAM MENUNJANG PEREKONOMIAN AKIBAT COVID 19 ( Studi Kasus Masyarakat Desa Hilizihono, Kecamatan Fanayama, Nias Selatan)," *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)* 2, no. 4 (2021): 1313–16.

<sup>12</sup> Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55–64, <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.

## **Gadget**

Gadget adalah istilah yang merujuk kepada perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Kata gadget sendiri berasal dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai gawai dalam bahasa Indonesia. Selain itu, gadget juga kerap dihubungkan dengan ponsel pintar atau smartphone.

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada zaman sekarang ini sudah digunakan dari anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan gadget pada orang dewasa biasa memakai 1–2 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali–kali dalam sehari, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus.

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat berkomunikasi untuk mendapatkan informasi, karena hal tersebut sudah menjadi kebutuhan yang penting untuk berinteraksi dan komunikasi dengan baik. Berdasarkan itu, manusia menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi dan hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan, fasilitas internet, jejaring sosial yang dapat dilingkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh gadget.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama beberapa tahun terakhir.

Perbedaan gadget dengan perangkat elektronik lainnya yaitu unsur pembaharuan. Gadget adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Sebagai contoh telepon

rumah merupakan kategori perangkat elektronik. Bandingkan telepon rumah dengan handphone, dimana handphone lebih portable (mudah dibawa-bawa).

Dalam perkembangannya, gadget mengalami perluasan arti. Sekarang gadget tidak hanya diartikan sebagai bentuk fisik (elektronik), tetapi sudah berkembang artinya dalam bentuk visual (software). Tetapi arti gadget masih sama, yaitu sebuah fitur untuk mempermudah kegiatan manusia. Secara garis besar, pengertian gadget adalah perangkat alat teknologi yang memiliki fungsi tertentu dan selalu mengalami perkembangan.

Perkembangan gadget sebagai alat elektronik kemudian menjadi suatu kebutuhan. Contohnya pada ponsel dengan sekadar menjadi alat komunikasi, kini berkembang untuk kebutuhan dan gaya hidup.<sup>13</sup>

## **Balita**

Masa balita atau yang biasa disebut sebagai *golden age* merupakan masa dimana manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini, anak akan semakin berkembang dalam berpikir, berbicara, panca indra dan kemampuan motorik. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak selama berada di masa *golden age*.<sup>14</sup>

Tahapan balita merupakan tahapan kehidupan yang penting sebagai masa keemasan dan perlu mendapat perhatian khusus. Tahapan balita merupakan proses dalam pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, yaitu pertumbuhan fisik, perkembangan psikomotor, perkembangan mental dan perkembangan sosial. Gizi adalah salah satu faktor penting yang memengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan balita. Kategori gizi terdiri dari gizi baik, gizi cukup dan gizi buruk. Gizi buruk pada balita memiliki dampak terhadap hambatan tumbuh

---

<sup>13</sup> Vi'in Ayu Pertiwi, Destyana Elingga Pratiwi, and Deny Meitasari, "Generasi Muda Desa: Pengambilan Keputusan Bekerja Dan Kepercayaan Pada BUMDES," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 12, no. 1 (2023): 01–07, <https://doi.org/10.23887/jish.v12i1.43574>.

<sup>14</sup> K et al., "Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita Di Posyandu."

kembang, infeksi dan tumbuh kembang balita karena balita diberi makan setiap hari dan makanan yang berkualitas.

Anak balita adalah anak yang telah menginjak usia diatas satu tahun atau lebih populer dengan pengertian anak dibawah lima tahun. Tumbuh kembang perlu dipantu. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia memperkenalkan alat ukur pada tahun 2016 untuk memantau perkembangan balita tersebut, yaitu Pre-Information Pre-Forward Developmental Screening (KPSP).

Masa perkembangan anak dibagi menjadi beberapa istilah. Selama tahap ini, pertumbuhan mengalami penurunan, dan ada kemajuan dalam perkembangan secara motorik (motorik kasar dan motorik halus) dan fungsi aktualisasi diri. Setelah lahir, Selama tiga tahun pertama kehidupan, pertumbuhan serta perkembangan sel-sel otak masih dalam proses. Tahap ini berlangsung untuk mencapai pertumbuhan saraf serta cabangnya Balita adalah istilah umum bagi anak usia 1-3 tahun (batita) dan anak prasekolah (3- 5 tahun). Saat usia batita, anak masih tergantung penuh pada orangtua untuk melakukan kegiatan penting, seperti mandi, buang air dan makan.<sup>15</sup>

Balita adalah anak yang berumur 0-59 bulan, pada masa ini ditandai dengan proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan disertai dengan perubahan yang memerlukan zat-zat gizi yang jumlahnya lebih banyak dengan kualitas yang tinggi serta lingkungan yang mendukung. Kesehatan seorang balita sangat dipengaruhi oleh gizi yang terserat didalam tubuh kurangnya gizi yang diserap oleh tubuh mengakibatkan mudah terserang penyakit karena gizi memberi pengaruh yang besar terhadap kekebalan tubuh.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Ety Nur Inah, "Peranan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 1 (2013): 177, [http://ascelibrary.org/doi/pdf/10.1061/\(ASCE\)0733-9410\(1994\)120:1\(225\)%0A](http://ascelibrary.org/doi/pdf/10.1061/(ASCE)0733-9410(1994)120:1(225)%0A).

<sup>16</sup> H.A.W. Widjaja, *Komunikasi: Komunikasi Dan Hubungan Masyarakat*, Edisi I, C (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).

## **Psikologi Anak**

Psikologi anak adalah salah satu cabang ilmu yang mempelajari mengenai perubahan dan pertumbuhan kembang jasmani, perilaku dan mental dari manusia yang dimulai semenjak lahir hingga tua. Ilmu psikologi anak adalah satu pengetahuan yang mempelajari mengenai fungsi-fungsi sepanjang hidup manusia dengan mempelajari proses cara berfikir sehingga dapat mendukung proses perkembangan seorang yang terus berkembang dan berubah.<sup>17</sup>

Manusia mengalami proses tumbuh dan berkembang, di mana proses perubahan ini terjadi selama manusia masih berada di dalam kandungan hingga beranjak dewasa. Perkembangan terjadi secara progresif dan kontinu, yaitu perubahan yang terjadi secara teratur dan terus menerus menuju kedewasaan. Perkembangan dalam hidup manusia akan berhenti ketika manusia mengalami deteorasi di usia tua. Ada beberapa prinsip umum yang mengatur proses perkembangan manusia, antara lain:

1. Perkembangan merupakan suatu rangkaian perubahan secara progresif, teratur, serta koheren menuju kedewasaan. Perkembangan terjadi secara eksplisit, yang berarti maju terus secara teratur dan bukan hanya sekedar berubah.
2. Keturunan (herediter) dan lingkungan merupakan 2 (dua) faktor penentu arah perkembangan, yang bekerja bersamaan dalam bentuk proses maturation dan proses learning. Maturation adalah proses penyempurnaan dan pematangan unsur-unsur/alat-alat tubuh secara alami tanpa adanya pengaruh dari luar. Learning adalah sebuah proses belajar melalui pengalaman, pendidikan, latihan, pengasuhan, dan lain-lain. Dalam prinsip ini, peranan orang tua dan seluruh anggota keluarga berpengaruh besar terhadap perkembangan seorang anak. Begitu pula dengan peran guru, teman bermain, dan masyarakat luas.

---

<sup>17</sup> Yuliana, "WELLNESS AND HEALTHY MAGAZINE Literatur," *Parque de Los Afectos. Jóvenes Que Cuentan* 2, no. February (2020): 124-37.

3. Perkembangan adalah sesuatu yang kontinu. Setiap perkembangan yang terjadi selalu ditentukan oleh keadaan sebelumnya. Begitu pula dengan adanya perkembangan saat ini yang akan menentukan apa yang terjadi kemudian. Kontinuitas yang ditekankan dalam prinsip ini adalah proses terjadinya integrasi dan diferensiasi struktur dan fungsi tubuh serta kepribadian dari masa ke masa secara majemuk.

Psikologi perkembangan anak adalah cabang psikologi yang mempelajari perubahan dan perkembangan struktur jasmani, perilaku, dan fungsi mental manusia yang dimulai sejak terbentuknya makhluk itu melalui pembuahan hingga menjelang mati. Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk reflex-reflex sederhana seperti memperhatikan, menggenggam dan menghisapnya.<sup>18</sup>

### **Kondisi Penggunaan Gadget Terhadap Psikologi Anak Balita Di Desa Laut Dendang**

Berdasarkan hasil wawancara peneliti melakukan wawancara terhadap 2 informan yang merupakan ibu Sakinah dan ibu Indah yang memiliki bayi dibawah 5 tahun mengenai dampak penggunaan gadget terhadap psikologi anak balita sebagai berikut ini.

Tanggapan informan 1 menyatakan bahwa "Menurut saya sebagai orangtua tentu saja pemberian gadget kepada anak bayi dibawah 5 tahun bukan hal yang tepat. Sebab anak umur segitu sedang pada masa penting untuk pertumbuhannya, sehingga anak harus dilatih belajar sensorik, konsentrasi anak dan pelajaran lain yang membuat si anak aktif. Nah kalau dampaknya sendiri menurut saya tidak baik, dimana disini anak akan terus menerus meminta *handphone* karena sudah kecanduan gadget.

---

<sup>18</sup> Arifin Hidayat Hidayat, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua," *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4, no. 2 (2023): 317-34, <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>.

Sebenarnya yang ditonton memang hanya youtube namun masalahnya disini adalah dimana si anak yang harusnya pada waktu itu dia mengeksplor sekitar menjadi terganggu fokusnya karena sudah mengenal gadget sedari dini. Anak jadi mudah tantrum dan emosi yang tidak terkontrol dapat menjadi dampak dimasa yang akan datang pada si anak. Sehingga dapat saya katakan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap anak balita tidak baik karena dapat membuat emosi anak yang tidak terkontrol” ujar informan 1.

Informan 2 juga memberi tanggapan sebagai berikut ini ”Kalau mengenai dampak penggunaan gadget terhadap anak balita tentu tidaklah baik dan dapat membuat anak menjadi kecanduan gadget. Pernah anaknya saya berikan gadget karena terlalu mengganggu sekitar dan memang berhasil anak menjadi diam dan tenang, namun dampaknya setelah itu dia menjadi sering meminta untuk menonton youtube. Awalnya pun tetap saya berikan tetapi semakin lama menjadi semakin sering dan lupa waktu. Anak saya menjadi malas makan dan sering tantrum saat meminta gadget, sehingga mulai saat itu saya tidak pernah lagi memberikan hal-hal seperti itu kepada anak balita dan membiarkan dia mengeksplor sekitarnya karena itu akan sangat mempengaruhi daya pikirnya dimasa depan”.

### **Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Psikologi Anak Balita Di Desa Laut Dendang**

Berdasarkan hasil penelitian yang ada dapat diketahui bahwa penggunaan gadget terhadap anak balita di Desa Laut Dendang tidak baik atau lebih banyak dampak negatifnya sebab membuat anak kecanduan dan emosi yang tidak terkontrol. Hal ini dibuktikan dengan adanya tanggapan informan 1 sebagai berikut:

”...Nah kalau dampaknya sendiri menurut saya tidak baik, dimana disini anak akan terus menerus meminta handphone karena sudah kecanduan gadget”. Begitu juga dengan tanggapan informan 2

sebagai berikut ini ”... Kalau mengenai dampak penggunaan gadget terhadap anak balita tentu tidaklah baik dan dapat membuat anak menjadi kecanduan gadget”.

Sejalan dengan teori dampak yaitu pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Dari penjabaran diatas maka kita dapat membagi dampak ke dalam dua pengertian yaitu dampak positif dan dampak negatif.<sup>19</sup> Sedangkan dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.<sup>20</sup>

Dampak penggunaan gadget pada psikologi balita antara lain mengakibatkan emosi pada anak tidak terkontrol atau biasa disebut tantrum pada anak, hal ini dibuktikan dari tanggapan informan 1 yaitu sebagai berikut:

” ...Sebenarnya yang ditonton memang hanya youtube namun masalahnya disini adalah dimana si anak yang harusnya pada waktu itu dia mengeksplor sekitar menjadi terganggu fokusnya karena sudah mengenal gadget sedari dini. Anak jadi mudah tantrum dan emosi yang tidak terkontrol dapat menjadi dampak dimasa yang akan datang pada si anak...” sejalan dengan tanggapan informan 2 yaitu sebagai berikut ini ”... Awalnya pun tetap saya berikan tetapi semakin lama menjadi semakin sering dan lupa waktu. Anak saya menjadi malas makan dan sering tantrum saat meminta gadget...” Ujarnya.

Hal ini sejalan dengan teori perkembangan psikologi anak yaitu pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau

---

<sup>19</sup> Sihura, “ANALISIS DAMPAK PEMBERIAN BANTUAN LANGSUNG TUNAI KEPADA MASYARAKAT DALAM MENUNJANG PEREKONOMIAN AKIBAT COVID 19 ( Studi Kasus Masyarakat Desa Hilizihono, Kecamatan Fanayama, Nias Selatan).”

<sup>20</sup> Marpaung, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.”

objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk reflex-reflex sederhana seperti memperhatikan, menggenggam dan menghisap.<sup>21</sup>

Dampak selanjutnya yaitu dapat membuat fokus anak terbagi, disaat anak balita pada usianya akan terus mengeksplor sekitar namun karena penggunaan gadget fokus pada anak tersebut akan terbagi, hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dari informan 1 sebagai berikut

Masalahnya disini adalah dimana si anak yang harusnya pada waktu itu dia mengeksplor sekitar menjadi terganggu fokusnya karena sudah mengenal gadget sedari dini...” sejalan dengan tanggapan informan 2 yaitu sebagai berikut ”... Awalnya pun tetap saya berikan tetapi semakin lama menjadi semakin sering dan lupa waktu. Anak saya menjadi malas makan dan sering tantrum saat meminta gadget, sehingga mulai saat itu saya tidak pernah lagi memberikan hal-hal seperti itu kepada anak balita dan membiarkan dia mengeksplor sekitarnya karena itu akan sangat mempengaruhi daya pikirnya dimasa depan

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap psikologi anak balita di Desa Laut Dendang tidak baik atau lebih banyak dampak negatifnya sebab dapat berdampak pada psikologi anak kecanduan gadget dan mudah emosi sehingga menjadi tidak terkontrol atau disebut dengan tantrum pada anak. Pada masa balita anak harus difokuskan untuk mengeksplor sekitar karena akan berdampak pada daya pikirnya dimasa depan.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Layyinatul Syifa, Eka Sari Setianingsih dan Joko Sulianto yang berjudul ”Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar” dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif

---

<sup>21</sup> K et al., “Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita Di Posyandu.”

<sup>22</sup> Pertiwi, Pratiwi, and Meitasari, “Generasi Muda Desa: Pengambilan Keputusan Bekerja Dan Kepercayaan Pada BUMDES.”

yang ditimbulkan dari gadget, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube.

#### **D. PENUTUP**

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang cukup berarti terhadap psikologi anak dan balita di Desa Laut Dendang, cenderung menunjukkan lebih banyak dampak negatif daripada positif. Salah satu dampak utamanya adalah potensi terjadinya kecanduan gadget pada anak-anak, yang dapat mengganggu kontrol emosi mereka dan bahkan menyebabkan perilaku impulsif seperti tantrum. Ini menunjukkan perlunya pengawasan yang lebih ketat terhadap penggunaan gadget dalam lingkungan anak-anak, serta peran penting orang tua dan pengasuh dalam mengatur waktu dan jenis konten yang diakses anak-anak melalui gadget.

Selain itu, masa balita merupakan fase kritis dalam perkembangan anak di mana eksplorasi fisik dan interaksi sosial langsung sangat penting. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu proses ini dengan mengalihkan perhatian anak-anak dari interaksi langsung dengan lingkungan fisik mereka. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif dan kreativitas anak-anak, serta kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan sosial dan emosional di masa depan.

Oleh karena itu, perlu adanya edukasi yang lebih baik kepada orang tua dan pengasuh tentang manajemen penggunaan gadget pada anak-anak, dengan menekankan pentingnya waktu layar yang terkontrol dan penyeimbangan dengan aktivitas fisik serta interaksi sosial. Selain itu, perlu dipromosikan juga kegiatan-kegiatan yang merangsang kreativitas dan eksplorasi fisik anak-anak di

lingkungan mereka, untuk mendukung perkembangan psikologis yang sehat dan holistik bagi generasi mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmayanti, Patika Riki, and Roza Yulida. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Oleh Petani Kelapa Sawit Swadaya Dalam Meningkatkan Literasi Media Di Desa Pasir Emas Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi." *Jurnal Ekonomi Sumberdaya Dan Lingkungan* 11, no. 2 (2022): 99–110. <https://online-journal.unja.ac.id/JSEL/article/view/20310>.
- Gusman, Diaz Tarakarti, Winda Wati, and Istisari Bulan Lageni. "Sosialisasi Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Siswa." *Journal UMJ*, 2022, 1–6. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>.
- Hidayat, Arifin Hidayat. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua." *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4, no. 2 (2023): 317–34. <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>.
- Inah, Ety Nur. "Peranan Komunikasi Dalam Pendidikan." *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 1 (2013): 177. [http://ascelibrary.org/doi/pdf/10.1061/\(ASCE\)0733-9410\(1994\)120:1\(225\)%0A](http://ascelibrary.org/doi/pdf/10.1061/(ASCE)0733-9410(1994)120:1(225)%0A).
- K, Fredy Akbar, Idawati Ambo Hamsah, Darmiati Darmiati, and Mirnawati Mirnawati. "Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita Di Posyandu." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada* 12, no. 2 (2020): 1003–8. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v12i2.441>.
- Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 527–33. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>.
- Marpaung, Junierissa. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Nafaida, Rizky, , Nurmasiyah, and , Nursamsu. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)* 3, no. 2 (2020): 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>.

- Pertiwi, Vi'in Ayu, Destyana Elingga Pratiwi, and Deny Meitasari. "Generasi Muda Desa: Pengambilan Keputusan Bekerja Dan Kepercayaan Pada BUMDES." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 12, no. 1 (2023): 01–07. <https://doi.org/10.23887/jish.v12i1.43574>.
- Sahartian, Santy. "Pemahaman Guru Pendidikan Agama Kristen Tentang II Timotius 3:10 Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Anak Didik." *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika* 1, no. 2 (2018): 146–72. <https://doi.org/10.34081/fidei.v1i2.15>.
- Sihura, Hendrik kuasa. "ANALISIS DAMPAK PEMBERIAN BANTUAN LANGSUNG TUNAI KEPADA MASYARAKAT DALAM MENUNJANG PEREKONOMIAN AKIBAT COVID 19 ( Studi Kasus Masyarakat Desa Hilizihono, Kecamatan Fanayama, Nias Selatan)." *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)* 2, no. 4 (2021): 1313–16.
- Subarkah, Milana Abdillah. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 125–39. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Widjaja, H.A.W. *Komunikasi: Komunikasi Dan Hubungan Masyarakat*. Edisi I, C. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Widya. "Penggunaan Aplikasi Berbasis Android Meningkatkan Pengetahuan Ibu Tentang Tumbuh Kembang Balita The Use of Android-Based Applications Increases Mother's Knowledge about Growth and Development." *Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan Aisyiah* 18, no. 2 (1998): 114–23.
- Yuliana. "WELLNESS AND HEALTHY MAGAZINE Literatur." *Parque de Los Afectos. Jóvenes Que Cuentan* 2, no. February (2020): 124–37.