

# PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Nizar Rabbi Radliya<sup>1</sup>, Seni Apriliya<sup>2</sup>, Tria Ramdhaniyah Zakiiyyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi PGSD UPI Kampus Tasikmalaya

<sup>3</sup>Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

Email: [nizar@email.unikom.ac.id](mailto:nizar@email.unikom.ac.id)

(**Received:** Mei 2017; **Accepted:** Mei 2017; **Published:** Juni 2017)

## ABSTRACT

*This research is motivated by the widespread use of the gadgets in the community, including the use of gadgets by early childhood. This study aims to describe how the effect of the use of the gadget on the social emotional development of early childhood in group B in RA Baiturrahman Cipedes District Tasikmalaya City. The research method used is descriptive method with ex post facto research type. The sample in this study amounted to 23 people. Data collection techniques used were questionnaires, structured observation and unstructured interviews. Statistical analysis technique used is simple linear regression with significance level  $\alpha = 5\%$  (0,05). Based on the calculation of simple linear regression test, obtained value of significance of 0.184 and the value of coefficient of determination (R Square) of 0.082 or 8.2%. This indicates that the use of the gadget has a positive effect of 8.2% on the social emotional development of early childhood in group B in RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. However, the effect is not significant.*

**Keyword:** use of the gadget, social emotional development, early childhood.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan gawai di masyarakat, termasuk penggunaan gawai oleh anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, observasi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi  $\alpha=5\%$  (0,05). Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184 dan nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,082 atau 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Akan tetapi, pengaruh tersebut tidak signifikan.

**Kata kunci:** penggunaan gawai, perkembangan sosial emosional, anak usia dini.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Masa keemasan ini terjadi pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan anak

dalam berbagai aspek sedang mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono (2013, hlm. 6) yang mengemukakan bahwa “anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan

fundamental bagi kehidupan selanjutnya”. Salah satu aspek yang berkembang pesat tersebut adalah aspek perkembangan sosial emosional.

Secara garis besar perkembangan sosial emosional mencakup perkembangan emosi dan perkembangan sosial. Goleman (2016, hlm. 7) mengemukakan bahwa “emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak yang didasarkan pada perasaan, keadaan biologis dan psikologis”. Kemudian Hurlock (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2008, hlm. 18) mengemukakan bahwa “perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial”. Secara yuridis pengertian perkembangan sosial emosional, yaitu “Perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif yang meliputi berbagai aspek; kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan perilaku prososial”.

Pada anak usia dini, perkembangan sosial emosional sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan berinteraksi sosial dengan orang lain sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya. Tanpa kemampuan mengelola emosi dan kemampuan melakukan interaksi sosial yang baik, anak akan kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan ini juga akan membantu anak untuk menemukan jati diri dan peran anak dalam kehidupan nyata.

Pada era globalisasi seperti saat ini, seseorang menjadi semakin mudah untuk melakukan sebuah interaksi sosial tanpa harus bersosialisasi secara langsung yaitu hanya dengan menggunakan media perantara seperti gawai. Gawai (dalam bahasa Inggris: *gadget*) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wikipedia, 2016, hlm. 1). Gawai memiliki bentuk yang bermacam-macam. Menurut Osland (dalam Effendi, 2013, hlm. 2) mengemukakan bahwa “...*gadget* sendiri

dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone*”.

Pengguna gawai saat ini bukan hanya orang dewasa maupun remaja saja, anak-anak yang masih duduk di bangku *playgroup* dan Taman Kanak-Kanak pun kini sudah tidak asing dengan gawai, mereka sudah mengenal dan mengerti tentang kecanggihan gawai. Anak-anak banyak yang sudah mengenal berbagai bentuk gawai seperti komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. Aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam gawai seperti aplikasi permainan, mulai dari permainan petualangan, tebak-tebakan hingga aplikasi pembelajaran seperti aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf, menyebabkan anak-anak usia dini tertarik dengan gawai.

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini bisa dinyatakan secara umum dengan rumusan sebagai berikut:

“bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya?”

Adapun rumusan masalah di atas dapat dijabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut ini.

1. Bagaimana penggunaan gawai anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya?
2. Bagaimana perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya?

Penelitian yang dilakukan tentunya memiliki tujuan. Tujuan umum dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman

Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. mendeskripsikan penggunaan gawai anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya;
2. mendeskripsikan perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya;
3. mendeskripsikan pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya.

## TINJAUAN PUSTAKA

Tahap perkembangan anak pada masa usia dini merupakan salah satu periode yang sangat penting, karena periode ini merupakan masa keemasan. Menurut Montessori (dalam Sujiono, 2013, hlm. 54) mengungkapkan bahwa “usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja”. Agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, maka orang dewasa harus mampu mengembangkan potensi anak secara maksimal dengan memberikan stimulus-stimulus positif yang dibutuhkan oleh anak. Salah satu potensi anak yang harus dikembangkan pada periode sensitif adalah perkembangan sosial emosional.

Secara yuridis, pengertian perkembangan sosial emosional tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu “Perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif yang meliputi berbagai aspek; kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan perilaku prososial”. Adapun perilaku sosial emosional yang diharapkan muncul pada anak usia dini ialah perilaku-perilaku yang baik,

seperti kedisiplinan, kemandirian, tanggungjawab, percaya diri, jujur, adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama dan memiliki toleransi yang tinggi. Semua perilaku yang diharapkan muncul pada anak usia dini tersebut, terangkum di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, sebagai berikut:

- a. Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain;
- b. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; dan
- c. Perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

Perkembangan sosial sangat erat hubungannya dengan perkembangan emosional, walaupun masing-masing ada kekhususannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Davison (dalam Goleman, 2015, hlm. 100) yang mengemukakan bahwa “...semua emosi adalah sosial. Anda tidak bisa memisahkan penyebab emosi dari dunia relasi, interaksi sosial kitalah yang mendorong emosi kita”. Kemudian Goleman (2015, hlm. 6) mengungkapkan “semakin kuat kita tersambung secara emosi dengan seseorang, semakin kuat kekuatan timbal baliknya”.

Mengacu kepada Hurlock (dalam Tirtayani, dkk., 2013, hlm. 20-21) terdapat tiga kondisi utama yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini, yaitu: kondisi fisik, kondisi psikologis dan kondisi lingkungan. Kondisi fisik berkaitan dengan fisik motorik anak, kondisi psikologis berkaitan dengan mental dan intelegensi anak

dan kondisi lingkungan berkaitan dengan tempat dimana anak tumbuh dan berkembang.

Pada dasarnya anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan dimana anak berada. Sebagai contoh, anak yang tumbuh dan berkembang di lingkungan yang melek teknologi, sedikitnya akan terpengaruh untuk menggunakan teknologi, karena pembiasaan yang dilihat anak adalah seputar penggunaan teknologi. Salah satu contoh dari teknologi adalah gawai.

Saat ini, dunia teknologi informasi telah berkembang sangat pesat. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, hampir semua masyarakat dari berbagai kalangan begitu pandai memegang, mengoperasikan, atau berkawan dengan gawai di mana saja. Bukan hanya orang dewasa, anak-anak pun banyak yang sudah pandai menggunakan gawai. Berdasarkan data statistik hasil survei yang dilakukan oleh *Common Sense Media* di Philadelphia yang dilaporkan oleh Reporter Fajrina (CNN Indonesia, 4 November 2015), "...sebanyak 72% anak usia 8 tahun ke bawah sudah menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *iPod* sejak tahun 2013, dimana mayoritas anak usia 2 tahun lebih senang menggunakan *tablet* atau ponsel pintar setiap hari...". Penggunaan gawai oleh anak usia dini ini, tidak terlepas dari berbagai fungsi yang terdapat di dalam gawai yang tentunya sangat menarik perhatian anak.

Gawai atau *gadget* merupakan alat yang penggunaannya harus dibatasi. Sebab, alat tersebut bisa bersifat adiktif yang akan mempengaruhi sistem tubuh. Psikolog anak, Raviando, dalam Liputan 6 (24 Februari 2016) mengatakan, "...pembatasan perlu dilakukan sejak usia dini. Sejak pemberian *gadget* pertama kali kepada anak, orangtua harus sudah mengetahui batasnya". Kemudian, Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada (Permata, 2015, hlm. 3) mengungkapkan "anak usia 0-2 tahun sebaiknya sama sekali tidak terpapar *smartphone*. Sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun".

Mengacu kepada pendapat Andari (2013) tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan anak, berikut beberapa dampak positif gawai bagi anak.

- a. Anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh.
- b. Telepon seluler atau *smartphone* tidak hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi anak juga bisa memanfaatkan *smartphone* untuk hiburan.
- c. Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, anak dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia.
- d. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang disukai oleh anak-anak.

Adapunsisi negatif dari teknologi sekarang adalah mudahnya terhipnotis sehingga tidak sedikit yang menyukai dunia maya (bermain gawai) dan melupakan dunia nyata (bermain dengan teman). Dan hal ini juga menimpa pada anak-anak terutama pada anak usia dini. Mengacu kepada pendapat Andari (2013) tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan anak, berikut ini beberapa dampak negatif lainnya.

- a. Malas menulis dan membaca.
- b. Karena gawai memberikan banyak kemudahan, tidak sedikit anak-anak yang tidak sabar dalam menghadapi kelambatan dan kesulitan pada kehidupan sehari-hari.
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.

Selain itu, Priyatna (2012, hlm. 197) mengungkapkan beberapa dampak negatif lainnya yaitu dijelaskan berikut ini.

- a. Anak yang terbiasa bermain *game* lebih dari 1 jam perhari atau rata-rata 7-10 jam per minggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negatif untuk prestasi akademiknya di sekolah.
- b. Anak menjadi malas untuk melakukan aktivitas fisik yang berimbas pada

kesehatan anak. Jika anak terus menerus manatap layar pada gawai, hal itu dapat menyebabkan masalah pada penglihatan. Terlalu banyak duduk ketika bermain gawai juga dapat menyebabkan masalah pada tulang, sendi dan otot. Bahkan kurangnya aktivitas fisik juga dapat meningkatkan resiko mengalami kelebihan berat badan atau obesitas.

Berkenaan dengan dampak negatif dari penggunaan gawai, Manumpil, dkk (2015, hlm. 5) mengungkapkan bahwa, “penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak buruk untuk kesehatan, seperti mata kering, gangguan tidur, sakit pada leher, dan obesitas”.

## METODE

Penelitian tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode deskriptif dan jenis penelitian *ex post facto*. Teknik pengumpulan data dengan angket/kuesioner, observasi dan wawancara.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya yang berjumlah 37 orang. Dari 37 orang tersebut di ambil sampel sebanyak 23 orang berdasarkan hasil penyebaran angket/kuesioner untuk orang tua.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua, yaitu teknik analisis deskriptif dan teknik analisis statistik. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data hasil angket/kuesioner, hasil observasi dan hasil wawancara sedangkan teknik analisis statistik digunakan untuk mengolah data hasil angket/kuesioner dan menguji hipotesis penelitian. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi  $\alpha=5\%$  (0,05).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terkait penggunaan gawai anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota

Tasikmalaya berdasarkan hasil perhitungan angket/kuesioner, diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 1. Skor Penggunaan Gawai Anak Usia Dini pada Kelompok B di RA Baiturrahman**

Skor	Frekuensi	Kriteria
37	1 orang	Rendah
38	1 orang	Rendah
39	1 orang	Rendah
40	4 orang	Rendah
41	5 orang	Sangat Rendah
42	3 orang	Sangat Rendah
43	4 orang	Sangat Rendah
44	3 orang	Sangat Rendah
46	1 orang	Sangat Rendah

Hasil penelitian terkait perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berdasarkan hasil perhitungan angket/kuesioner, diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 2. Skor Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Kelompok B di RA Baiturrahman**

Skor	Frekuensi	Kriteria
34	1 orang	Tinggi
38	2 orang	Tinggi
40	3 orang	Tinggi
41	2 orang	Sangat Tinggi
42	1 orang	Sangat Tinggi
43	2 orang	Sangat Tinggi
44	1 orang	Sangat Tinggi
45	2 orang	Sangat Tinggi
46	3 orang	Sangat Tinggi
47	4 orang	Sangat Tinggi
48	2 orang	Sangat Tinggi

Hasil penelitian terkait perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, berdasarkan hasil observasi, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3. Persentase Data Hasil Observasi Aspek Kesadaran Diri (Indikator 1)**

Kriteria	Frekuensi	Persentase(%)
BSB	16 orang	69,57%
BSH	6 orang	26,08%
MB	1 orang	4,35%



BB	0 orang	0%
----	---------	----

**Tabel 4. Persentase Data Hasil Observasi Aspek Kesadaran Diri (Indikator 2)**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
BSB	20 orang	86,96%
BSH	2 orang	8,70%
MB	1 orang	4,35%
BB	0 orang	0%

**Tabel 5. Persentase Data Hasil Observasi Aspek Kesadaran Diri Indikator 3**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
BSB	9 orang	39,13%
BSH	9 orang	39,13%
MB	5 orang	21,73%
BB	0 orang	0%

**Tabel 6. Persentase Data Hasil Observasi Aspek Rasa Tanggung Jawab untuk Diri Sendiri (Indikator 1)**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
BSB	11 orang	47,83%
BSH	10 orang	43,48%
MB	2 orang	8,70%
BB	0 orang	0%

**Tabel 7. Persentase Data Hasil Observasi Aspek Rasa Tanggung Jawab untuk Diri Sendiri (Indikator 2)**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
BSB	1 orang	4,35%
BSH	8 orang	34,78%
MB	10 orang	43,48%
BB	4 orang	17,39%

**Tabel 8. Persentase Data Hasil Observasi Aspek Rasa Tanggung Jawab untuk Diri Sendiri (Indikator 3)**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
BSB	12 orang	52,17%
BSH	10 orang	43,48%
MB	1 orang	4,35%
BB	0 orang	0%

**Tabel 9. Persentase Data Hasil Observasi Aspek Perilaku Prosocial (Indikator 1)**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
BSB	16 orang	69,57%
BSH	7 orang	30,43%
MB	0 orang	0%
BB	0 orang	0%

**Tabel 10. Persentase Data Hasil Observasi Aspek Perilaku Prosocial (Indikator 2)**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
BSB	4 orang	17,39%
BSH	18 orang	78,26%
MB	1 orang	4,35%
BB	0 orang	0%

**Tabel 11. Persentase Data Hasil Observasi Aspek Perilaku Prosocial (Indikator 3)**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
BSB	20 orang	86,96%
BSH	0 orang	0%
MB	3 orang	13,04%
BB	0 orang	0%

**Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya**

**Tabel 12. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**

Model	$\beta$
Nilai $\alpha$ /konstanta	21,915
Penggunaan Gawai	0,515

(sumber: *Ouput SPSS V.16.0*)

**Tabel 13. Hasil Uji Signifikansi**

Variabel X	Nilai sign. Standar	Nilai sign.	Intrepetasi
Penggunaan Gawai	0,05	0,184	Tidak Signifikan

(sumber: *Ouput SPSS V.16.0*)

**Tabel 14. Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square
Penggunaan Gawai	0,287 <sup>b</sup>	0,082

(sumber: *Ouput SPSS V.16.0*)

Tabel 12 menyajikan hasil uji analisis regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak. Dari tabel tersebut dapat ditulis persamaan:  $Y = 21,915 + 0,515 X$ . Persamaan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa nilai a sebesar 21,915 menunjukkan apabila tidak ada penggunaan gawai pada anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, maka perkembangan sosial emosional anak akan tetap berkembang karena dipengaruhi faktor lain diluar variabel prediktor penelitian ini. Kemudian, nilai b sebesar 0,515 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu nilai penggunaan gawai, maka nilai perkembangan sosial emosional bertambah 0,515. Angka 0,515 juga menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional.

Tabel 13 menunjukkan nilai signifikansi hubungan variabel independen (penggunaan gawai) terhadap variabel dependen (perkembangan sosial emosional). Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184. Artinya bahwa variabel independen (penggunaan gawai) tidak signifikan terhadap variabel dependen (perkembangan sosial emosional).

Tabel 14 menunjukkan besarnya pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,082. Hal ini menunjukkan bahwa 8,2% dari varians atau keragaman perkembangan sosial emosional dapat dijelaskan oleh perubahan dari variabel penggunaan gawai. Sedangkan 91,8% sisanya dapat dijelaskan oleh variabel lain di luar model ini. Dengan kata lain, perkembangan sosial emosional sebesar 8,2% dipengaruhi oleh penggunaan gawai.

Sedangkan sisanya sebesar 91,8% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

## PEMBAHASAN

Penggunaan gawai anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sebanyak 76% termasuk kriteria sangat rendah. Hal ini dapat dijelaskan karena mayoritas anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sudah mampu untuk menggunakan gawai sesuai dengan aturan penggunaannya seperti alokasi waktu penggunaan, tujuan penggunaan dan kepemilikan.

Berdasarkan hasil penyebaran angket/kuesioner untuk orang tua, mayoritas orang tua menjawab kadang-kadang pada pernyataan yang menyatakan bahwa anak bermain gawai dua kali dalam seminggu (setiap sabtu dan minggu) dan mayoritas orang tua menjawab kadang-kadang pada pernyataan yang menyatakan bahwa durasi setiap anak memainkan gawai adalah kurang dari 2 jam per hari. Selain itu, orang tua menyatakan sering pada pernyataan yang menyatakan anak terlihat antusias ketika bermain gawai. Batasan alokasi waktu penggunaan gawai yang ada pada angket/kuesioner tersebut, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada (dalam Permata, 2015, hlm. 3) yaitu, “anak usia 0-2 tahun sebaiknya sama sekali tidak terpapar *smartphone*. Sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun”.

Kemudian, dari hasil penyebaran angket/kuesioner peneliti mengetahui bahwa mayoritas anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, sering menggunakan gawai untuk bermain *games*; kadang-kadang untuk belajar, seperti belajar membaca, menulis, berhitung, mengenal warna, mengenal hewan dan sebagainya; dan kadang-kadang untuk berkomunikasi ketika sedang berjauhan dengan orang tua. Tujuan penggunaan gawai berdasarkan hasil angket/kuesioner tersebut, sesuai dengan jawaban guru kelas dalam

wawancara. Guru kelas mengungkapkan bahwa tujuan penggunaan gawai oleh anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, di antaranya yaitu; sebagai media hiburan seperti bermain *games*, sebagai media komunikasi seperti untuk berkomunikasi jarak jauh dengan orang tua ketika orang tua sedang melakukan tugas di luar kota, sebagai media dokumentasi untuk mengabadikan setiap momen kehidupan dan sebagainya.

Selanjutnya, terkait kepemilikan gawai pada anak, orang tua menyatakan bahwa kadang-kadang anak meminta dibelikan gawai dan kadang-kadang anak memaksa untuk meminjam gawai dari orang tua. Akan tetapi, orang tua sendiri yang sering meminjamkan anak gawai ketika orang tua merasa lelah untuk mengawasi anak bermain di luar atau ketika orang tua ingin beristirahat pada hari Sabtu dan Minggu.

Berkenaan dengan penggunaan gawai pada anak usia dini, peran orang tua dan guru sangat penting untuk mengontrol penggunaannya. Pada dasarnya anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan dimana anak berada. Penggunaan gawai pada anak juga tergantung dari lingkungannya. Jika lingkungan, dalam hal ini orang tua dan guru, memberikan pendidikan yang baik untuk anak maka penggunaan gawai pada anak akan baik. Begitu pula sebaliknya, jika lingkungan tidak memberikan pendidikan yang baik terkait penggunaan gawai, maka anak pun dikhawatirkan akan menggunakan gawai secara tidak baik yaitu cara yang tidak sesuai dengan aturan penggunaan gawai. Orang tua boleh mengizinkan anak bermain gawai dengan catatan orang tua harus memperhatikan batasan waktu dan anak harus sudah memahami aturan penggunaan gawai serta orang tua pun harus selalu mendampingi anak, jangan sampai anak dilepas untuk bermain gawai sendirian.

Perkembangan sosial emosional anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sebanyak 87% sudah berkembang sangat baik. Berikut ini dijelaskan perkembangan sosial emosional

anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berdasarkan aspek variabel perkembangan sosial emosional.

Capaian perkembangan anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya pada aspek kesadaran diri, secara umum sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya jumlah anak yang berkembang sangat baik pada setiap indikator. Pencapaian ini dapat dijelaskan karena anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya tumbuh dan berkembang di lingkungan yang baik.

Berdasarkan pendapat narasumber dalam wawancara, dapat diketahui bahwa perkembangan kesadaran diri anak tidak terlepas dari pendidikan yang diberikan kepada anak. Seperti yang dipaparkan sebelumnya, bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional adalah kondisi lingkungan, salah satunya yaitu lingkungan sekolah. Sekolah RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya memiliki strategi yang baik untuk membantu menstimulasi anak dalam mengembangkan kesadaran diri anak melalui pembiasaan, baik pembiasaan yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran maupun kegiatan bermain.

Capaian perkembangan sosial emosional anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya pada aspek rasa tanggung jawab untuk diri sendiri, secara umum berkembang cukup baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya jumlah anak yang berkembang sangat baik pada indikator 1 dan 3, yaitu menaati aturan kelas (kegiatan, aturan) dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. Kemudian sebagian anak-anak mulai berkembang pada aspek 2, yaitu mengatur diri sendiri. Pencapaian ini dapat dijelaskan karena anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya secara umum sudah mampu untuk menaati aturan pada kegiatan bermain maupun aturan pada kegiatan pembelajaran. Seperti, anak sudah terbiasa mengikuti tata



tertib dan aturan sekolah, anak sudah terbiasa berhenti bermain pada waktunya, dan anak sudah terbiasa datang tepat waktu ke sekolah. Selain itu, anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya juga sudah mampu bertanggungjawab atas perilakunya sendiri, seperti anak sudah mampu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, anak sudah terbiasa mengembalikan mainan pada tempatnya, dan anak dapat membedakan benda milik sendiri dan milik sekolah. Akan tetapi untuk kemampuan mengatur diri sendiri seperti mengurus dirinya tanpa bantuan (makan, mengikat tali sepatu dan sebagainya), membersihkan diri tanpa bantuan orang lain (mandi, menggosok gigi, buang air dan sebagainya), dan mengerjakan keperluannya sendiri (menyiapkan buku, alat tulis dan sebagainya) sebagian anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya masih membutuhkan bantuan dari orangtua di rumah maupun guru di sekolah.

Capaian perkembangan sosial emosional anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya pada aspek perilaku prososial, sudah berkembang baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya jumlah anak yang berkembang sangat baik pada indikator 1 dan 3 yaitu, bermain dengan teman sebaya dan berbagi dengan orang lain, dan berkembang sesuai harapan pada indikator 2, yaitu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar. Pencapaian ini dapat dijelaskan karena mayoritas anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sudah menunjukkan sikap mudah bergaul atau berteman, mereka juga sudah mampu berbicara menggunakan bahasa yang baik dan sopan kepada temannya. Selain itu, anak-anak pun sudah terbiasa untuk berbagi kepada temannya seperti berbagi makanan, mainan atau alat tulis. Kemudian ketika ada salah satu temannya yang sedih mayoritas anak sudah mampu untuk bersimpati dan menghibur temannya dan ketika ada temannya yang tidak masuk sekolah karena sakit, anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan

Cipedes Kota Tasikmalaya mau mendoakan temannya agar segera sembuh dan kembali masuk sekolah dengan bimbingan guru.

Semua capaian perkembangan anak tersebut, tentu saja tidak terlepas dari peranan guru di sekolah dalam menanamkan pembiasaan-pembiasaan yang baik. Adanya pendidikan yang diberikan sekolah kepada anak bertujuan agar anak-anak memiliki perilaku yang sesuai dengan apa yang diharapkan muncul pada diri anak sebagai bekal anak untuk menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Dari pemaparan tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berdasarkan aspek variabel perkembangan sosial emosional tersebut, dapat diketahui bahwa ketiga aspek perkembangan sosial emosional anak tidak bisa lepas dari peranan orang tua di rumah maupun guru di sekolah. Narasumber dalam penelitian ini mengatakan bahwa, “perkembangan sosial emosional pada anak, terjadi karena beberapa faktor; yang pertama faktor usia, kedua faktor lingkungan dengan temannya dan ketiga faktor pendidikan dari orang tua dan guru”. Pendapat narasumber ini sejalan dengan pendapat Hurlock (dalam Tirtayani, dkk., 2013, hlm. 21) yang mengungkapkan bahwa “...terdapat tiga kondisi utama yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, yaitu: kondisi fisik, kondisi psikologi, dan kondisi lingkungan”. Faktor usia berhubungan kematangan. Kematangan yang diperlukan dalam perkembangan sosial emosional adalah kematangan fisik dan psikis. Kematangan fisik berkaitan dengan kondisi fisik anak dan kematangan psikis berkaitan dengan kondisi psikologis anak. Kemudian faktor yang kedua adalah faktor lingkungan dengan temannya. Tentu saja kondisi lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, karena pada dasarnya anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan dimana anak berada. Sebagai contoh, anak yang tumbuh dan berkembang di lingkungan yang sosialnya tinggi maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki

sosial yang tinggi. Kemudian faktor yang ketiga adalah faktor pendidikan dari orangtua maupun guru. Faktor pendidikan juga merupakan faktor lingkungan karena faktor tersebut berasal dari luar diri anak. Sama halnya dengan faktor lingkungan dengan temannya, faktor pendidikan pun sangat menentukan perkembangan anak. Tirtayani, dkk (2013, hlm. 44) mengatakan bahwa “faktor pematangan dan faktor belajar keduanya mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial anak usia dini. Akan tetapi, faktor belajar lebih penting karena merupakan faktor yang dapat dikendalikan”.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, sebesar 8,2% dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Sedangkan sisanya sebesar 91,8% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini. Kecilnya pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya ini, dapat dijelaskan karena penggunaan gawai anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sudah terkontrol dan penggunaannya dapat diarahkan kepada hal-hal yang positif. Secara umum orangtua di rumah dan guru di sekolah sudah mengetahui dampak negatif dari penggunaan gawai sehingga orangtua dan guru bekerjasama untuk membatasi dan mengawasi anak dalam penggunaan gawai. Walaupun anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain gawai di rumah, guru di sekolah tetap mengawasi anak terkait penggunaan gawai melalui orangtua. Komunikasi antara guru dan orangtua anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya terjalin baik karena ada grup khusus di sosial media seperti BBM dan *whatsapp* sehingga memudahkan guru dan orangtua untuk berkomunikasi dan bekerjasama untuk mengawasi anak. Selain itu, sekolah RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya juga selalu mengadakan perhasil rutin dengan orang tua untuk melaporkan perkembangan anak, baik

perkembangan anak di rumah ataupun perkembangan anak di sekolah.

Kemudian, berdasarkan pengamatan peneliti, anak-anak di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sudah memahami dan mengerti aturan penggunaan gawai. Ketika peneliti membantu guru mengisi kegiatan pembelajaran, peneliti mengajukan pertanyaan kepada anak-anak tentang siapa yang suka bermain gawai di rumah. Ada beberapa anak yang mengacungkan tangan namun ada juga anak yang mengatakan bahwa dirinya tidak diperbolehkan bermain gawai terlalu lama oleh orangtua, dia hanya boleh bermain *games* lima menit saja karena takut matanya rusak. Berdasarkan hal itu, maka peneliti menilai bahwa anak tersebut sudah memahami dan mengerti aturan penggunaan gawai. Orangtuanya di rumah sudah berhasil memberikan pemahaman terkait aturan penggunaan gawai pada anak.

Berkenaan dengan pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan gawai, narasumber mengatakan bahwa “penggunaan gawai pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Pengaruh tersebut ada sisi positif dan ada sisi negatif”. Narasumber menambahkan, jika dilihat dari perilaku anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman, sisi positif dari penggunaan gawai, di antaranya; anak menjadi lebih berkembang dalam hal motorik halusnya, anak menjadi lebih berkembang dalam aspek seninya karena ada beberapa *games* yang terdapat nilai seni di dalamnya, kemudian *games* juga dapat melatih anak untuk berkonsentrasi. Selain itu, dengan adanya aplikasi permainan yang edukatif gawai juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kognitif anak. Adanya pengaruh yang positif dari penggunaan gawai terhadap perkembangan anak ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sari dan Mitsalia (2016) yang menemukan bahwa “...pengaruh penggunaan *gadget* terhadap personal sosial anak usia pra sekolah... cenderung ke arah positif yaitu sebanyak 71%”. Kemudian untuk sisi negatifnya, narasumber mengatakan beberapa perilaku

negatif yang ada pada diri anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, seperti; anak menjadi lebih egois, beberapa ada yang bermain menirukan adegan kekerasan yang pada *games* seperti bermain pukul-pukulan dengan temannya, dan juga ada beberapa anak yang kemampuan interaksi sosialnya kurang sehingga anak lebih senang menyendiri. Selain itu, penggunaan gawai yang berlebihan juga bisa mengganggu kesehatan mata anak. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Sari dan Mitsalia (2016) yang menemukan bahwa, "...sebanyak 29% dari responden menyatakan *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan *gadgetnya* daripada bermain dengan teman-temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di *game*, anak bersikap acuh bila sudah di depan *gadgetnya*, dan lain-lain".

Akan tetapi, walaupun ada banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gawai, orang tua dan guru memandang perlu mengenalkan gawai pada anak karena bagaimanapun anak-anak hidup pada zaman yang serba canggih, jangan sampai anak menjadi ketinggalan zaman karena tidak pernah diperkenalkan dengan gawai. Jika anak tidak diperkenalkan dengan gawai, dikhawatirkan anak tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan saat ini. Untuk mengantisipasi dampak negatif dari penggunaan gawai, narasumber mengatakan bahwa orang tua dan guru harus mengetahui batasan penggunaan gawai pada anak.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil beberapa simpulan. Pertama, mayoritas anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sebanyak 76% kriteria penggunaan gawainya sangat rendah. Kedua, mayoritas anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sebanyak 87% perkembangan

sosial emosionalnya sudah berkembang baik. Ketiga, penggunaan gawai anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak, walaupun pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak signifikan atau tidak bermakna. Keempat, perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, sebesar 8,2% dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Sedangkan sisanya sebesar 91,8% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

### **Implikasi**

Beberapa implikasi hasil-hasil penelitian ini, antara lain: 1) Kontribusi paling besar yang dapat mempengaruhi penggunaan gawai pada anak adalah orang tua. Orang tua memegang peranan penting dalam memberikan pemahaman terkait penggunaan gawai kepada anak. Oleh karena itu, diharapkan orang tua dapat memahami aturan dan dampak dari penggunaan gawai pada anak usia dini. 2) Kontribusi yang paling besar dalam perkembangan sosial emosional anak adalah lingkungan. Lingkungan memegang peranan penting dalam menumbuhkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Oleh karena itu, orang tua di rumah dan guru di sekolah diharapkan dapat bekerja sama untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak. 3) Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini yang terpenting adalah bagaimana menumbuhkan potensi anak sehingga kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri, dan perilaku sosial anak dapat berkembang. 4) Secara data, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan gawai dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Akan tetapi, pengaruh tersebut tidak signifikan atau tidak bermakna. Berdasarkan hal itu, peneliti memandang bahwa memang pengaruh penggunaan gawai belum sampai pada tahap mengkhawatirkan. Namun, orang tua dan guru harus tetap mewaspadai pengaruh penggunaan

gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak.

### Rekomendasi

Dengan mengidentifikasi hasil penelitian dan pengalaman selama melaksanakan penelitian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi berikut ini. 1) Proses penelitian tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional ini merupakan proses yang cukup rumit karena melibatkan orang tua, sehingga diperlukan waktu penelitian yang cukup untuk melakukan pendekatan terhadap orang tua. Oleh karena itu, dalam melaksanakan penelitian yang melibatkan orangtua dibutuhkan kesiapan yang matang, baik secara mental maupun instrumen penelitian yang digunakan agar waktu yang tersedia bisa digunakan dengan lebih efektif. 2) Penelitian ini dapat dilakukan juga pada sekolah lain yang berada di desa, karena mungkin saja penggunaan gawai anak-anak di desa dan anak-anak di kota berbeda karena perbedaan latar belakang pendidikan orang tua dan pola asuh orang tua. 3) Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan stimulus positif kepada para peneliti berikutnya. Khususnya dalam bidang perkembangan sosial emosional anak usia dini. Untuk melakukan tindak lanjut dari penelitian ini, rekomendasi dari peneliti yaitu melakukan penelitian terkait faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini yang belum diteliti. Sehingga keseluruhan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini dapat terungkap. 4) Agar hasil penelitian yang menggunakan metode regresi linier sederhana dapat optimal, alangkah lebih baik jika jumlah sampel yang digunakan lebih banyak daripada penelitian ini. Semakin banyak sampel yang digunakan maka taraf kesalahan dalam penelitian akan semakin kecil.

### DAFTAR PUSTAKA

Andari. (2013). *Dampak gadget pada Perkembangan Anak*. [online]. Tersedia di: <http://Kumpulan-Tulisan-DAMPAK->

[GADGET-PADA-PERKEMBANGAN-ANAK.htm](http://GADGET-PADA-PERKEMBANGAN-ANAK.htm). Diakses 21 Oktober 2016.

- Armstrong. (2003). *Smart Baby's Brain: Merangsang Kejeniusan Anak di Tiga Tahun Pertama*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- CNN Indonesia. (2015). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. [online]. Tersedia di: <http://m.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan.htm>. Diakses 07 Maret 2017.
- Effendy, O. U. (2013). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. PT. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Goleman, D. (2016). *Social Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Manumpil, dkk. (2015). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal ejournal Keperawatan (e-Kep)*. Volume 3 Nomor 2 Tahun 2015, 1-5.
- Novitasari, W. & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 182-186.
- Nugraha, A. & Rachmawati, Y. (2008). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Permata, D. C. (2015). Pemanfaatan Ponsel Cerdas Sebagai Media Belajar Bagi Orangtua Dalam Mendukung Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini (Studi Pada Orangtua Di Kelurahan Ledeng Kecamatan Cidadap Kota Bandung). *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Priyatna, A. (2012). *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. INDEKS.

Wikipedia. (2016). *Gawai*. [online]. Tersedia di: <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Gawai>. Diakses 7 Maret