

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA PERKEMBANGAN
EMOSI ANAK USIA (2-3) TAHUN DI RT 02 TANJUNG
BERINGIN KABUPATEN EMPAT LAWANG**

SKRIPSI

Oleh

Merta Nanda Putri

NIM: 06141181823002

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA PERKEMBANGAN EMOSI
ANAK USIA (2-3) TAHUN DI RT 02 TANJUNG BERINGIN KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

SKRIPSI

Oleh:

MERTA NANDA PUTRI

(06141181823002)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M. Pd

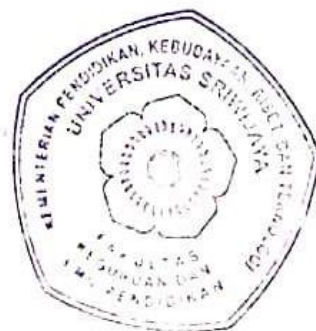
NIP. 195908151986092001

Pembimbing Skripsi,



Febriyanti Utami, M. Pd

NIP. 199002032019032016



**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA PERKEMBANGAN EMOSI
ANAK USIA (2-3) TAHUN DI RT 02 TANJUNG BERINGIN KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

SKRIPSI

Oleh:

MERTA NANDA PUTRI

(06141181823002)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 27 Juni 2022

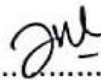
TIM PENGUJI

1. Ketua : Febriyanti Utami, M. Pd



.....

2. Anggota : Mahyumi Rantina, M.Pd



.....

Palembang, 27 Juni 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M. Pd

NIP. 195908151986092001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Merta Nanda Putri

NIM : 06141181823002

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak usia (2-3) tahun di RT 02 Tanjung Beringin Kabupaten Empat Lawang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 27 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

A yellow 1000 Rupiah banknote is shown with a signature written over it. The signature is in black ink and appears to be 'Merta Nanda Putri'. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the number '1000' in large digits. The serial number '029BBAJX885' is visible at the bottom of the note.

Merta Nanda Putri

NIM. 0614118182303002

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosi Anak Usia (2-3) Tahun Di Rt 02 Tanjung Beringin Kabupaten Empat Lawang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Febriyanti Utami, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A, selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, serta Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen-dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, dan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 27 Juni 2022

Penulis,



Merta Nanda Putri

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillahirabbil ‘alamiin. Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata’ala, *berkat Rahmat dan Ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan, serta Sholawat dan Salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Sawlallahu alaihi wassalam, keluarga, dan sahabatnya.* Dengan segenap ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak Rustam Effendi yang selalu menjadi penyemangat dan penguat merta sampai detik ini. Terimakasih untuk segalanya bak, terimakasih untuk selalu sabar dan selalu ada untuk Merta. Dan Untuk Mamak Nurhayati wanita terhbat yang selalu Merta banggakan, terimakasih telah melahirkan, merawat, dan mendidik Merta dengan segala kasih sayang yang Mamak limpahkan pada Merta. Mamak dan bapak merupakan alasan terkuat Merta untuk bertahan dan berjuang sampai detik ini. ❤️❤️
2. Seluruh keluarga besarku yang telah men *support* Merta selama perkuliahan terutama kakaku Yudi, Yadi, Enka dan Ramdon yang telah mendidiku juga dari kecil serta membantu dalam perkuliahanku tak lupa juga ayuk iparku dan keponakan lucu-lucuku.
3. Keluarga bapak Herwanto dan Ibu Khodija sudah menyemangatiku, terutama Marini Yupita sudah mengajariku dalam hal ini dan paling utama kak Meka telah mendengarkan keluh kesahku dan membantuku dalam perkulihan . *Thank you so much...*
4. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd dan Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd terimakasih banyak atas segala masukan serta bimbingan yang telah diberikan selama ini.
5. Terimakasih Dosen Penguji Skripsi saya ibu Mahyumi Rantina, M.Pd atas masukan dan sarannya.
6. Seluruh Dosen PG-PAUD Unsri, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dr. Prof. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Taruni Suningsih, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd Terimakasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada kami.
7. Staf karyawan FKIP, Terkhusus admin PG-PAUD ibu Tesi Faziah, S.T, yang telah membantu dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.
8. Terimakasih kepada orang tua anak anak usia (2-3) tahun dan kepala RT 02 Tanjung Beringin Kabupaten Emapt Lawang yang sudah membantu dalam urusan skripsi ini.
9. Sahabat karib dilingkunganku Dea Riski dan Desy paramitha terimakasih atas do’a yang selalu di panjatkan, terimakasih untuk selalu ada dari dulu hingga sekarang, terimakasih telah menjadi penghibur disaat aku merasa lelah untuk berjuang, dan selalu membuat moodku berarti.
10. Sahabat Karib Sekolahku SMA (Saffitri, Tri Dianti, Nadila, Neryn, Dina, Elan, Lori) telah menemaniku hari libur kuliah baik nongkrong bareng dan lainnya dan MIPSSS (Indah, Puput, Serli, Sri, Suwarna) telah menemaniku sejak SMP walaupun SMA berpisah☺

11. Patner kuliner, teman berantem tim pejuang S.Pd (Ikhtiara Tunnuri, S.Pd, Erin Ismawati, S.Pd, Dita Silpiah, S.Pd, Feren Hania, S.Pd, Santika Maharani, S.Pd dan Jenny Lestari, S.Pd mereka telah menemaniku selama 4 tahun ini sampai bertemu lagi guys see you on top!!!
12. Keluarga besar organisai HIMA4LUNSRI, Kampus Mengajar angkatan 1, dan BEMFKIPUNSRI terimakasih telah menemaniku selama perkuliahan.
13. Kalian Kak Tomi, Yuk Nia, Yuk Monik, Yuk Lilis, Kak Alok, Kak Intan, Sinta, Aat, Sopan, Deden, Ervina, Winia, Mira, Nadia, Terimakasih ya...
14. Mbak Ria, Mbak wanti, Mbak Pepi, Mbak Sukma, Mbak Elza, Kak Khairul terimakasih ya...
15. Terimakasih banyak semua teman-teman PG-PAUD Unsri Angkatan 2018 baik Indralaya dan Palembang, serta seluruh keluarga besar HMPAUD UNSRI.

MOTTO

“Rahasia kebahagiaan itu ada dalam tiga hal:
Bersabar, bersyukur, dan ikhlas”

“Jika kamu mengucapkan syukur, saya (allah) akan memberikan kamu lebih banyak.”

Q.S Ibrahim: 71

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakikat Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	5
2.1.1 Definisi <i>Gadget</i>	5
2.1.2 Definisi Anak Usia Dini	5
2.1.3 Fungsi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	6
2.1.4 Batasan Waktu Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	6
2.2 Hakikat Perkembangan Emosi Anak Usia (2-3) Tahun	7
2.2.1 Definisi Perkembangan Emosi	7

2.2.2 Karakteristik Perkembangan Emosi Anak Usia (2-3) Tahun	9
2.2.3 Jenis - Jenis Emosi pada Anak Usia Dini	10
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Jenis Penelitian	13
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	13
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	13
3.4. Prosedur Penelitian.....	13
3.5 Teknik Pengumpulan Data	16
3.5.1 Observasi	16
3.5.2 Wawancara	17
3.5.3 Dokumentasi	18
3.6 Analisis Data	19
3.7 Keabsahan Data	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	22
4.1.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian	22
4.2 Hasil Penelitian	23
4.2.1 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Perkembangan Emosi Anak Usia (2-3) Tahun	24
4.3 Pembahasan	35
BAB V PENUTUP	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 PDA Sedang Bermain <i>Gadget</i>	25
Gambar 2 PDA Senang Saat Dikasih <i>Gadget</i>	25
Gambar 3 PDA Menirukan Gerakan	26
Gambar 4 PDA Menangis Saat <i>Gadget</i> Diambil	26
Gambar 5 PDA Sedang Bermain Sama Adiknya	27
Gambar 6 PDA Bermain <i>Gadget</i> Ditemani Ibu I	27
Gambar 7 MHI Sedang Memainkan <i>Gadget</i>	28
Gambar 8 MHI Mumukul Ibunya Saat <i>Gadget</i> Diambil	29
Gambar 9 MHI Pulang Dari Warung Bersama Ibunya M	30
Gambar 10 MHI Sedang Menikmati Makanan Dari Warung	30
Gambar 11 MHI Berbagi Makanan Dan Bermain Bersama	31
Gambar 12 MHI Menirukan Perkataan Ibunya M Dalam Berhitung	31

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Proses/ Prosedur Penelitian	14
Bagan 4.1 Triangulasi Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosi Anak Usia (2-3) tahun	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian	44
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Narasumber 1.....	50
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Narasumber 2.....	52
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara Subjek Penelitian	54
Lampiran 5 Catatan Lapangan Narasumber 1 PDA	55
Lampiran 6 Catatan Lapangan Narasumber 2 MHI	58
Lampiran 7 Surat Pelaksanaan Penelitian Dari RT 02 Tanjung Beringin	61
Lampiran 8 Surat Usul Judul	62
Lampiran 9 Surat Persetujuan Seminar Proposal	63
Lampiran 10 SK Pembimbing	64
Lampiran 11 SK Penelitian	66
Lampiran 12 ST Validasi	67
Lampiran 13 Kartu Bimbingan	68
Lampiran 14 Lembar Validasi	71
Lampiran 15 Pengecekan Similarity	75
Lampiran 16 Biodata Narasumber	76
Lampiran 17 Bukti Upload Jurnal	78

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA PERKEMBANGAN EMOSI ANAK USIA (2-3) TAHUN DI RT 02 TANJUNG BERINGIN KABUPATEN EMPAT LAWANG

Oleh:

Merta Nanda Putri

Nim: 06141181823002

Pembimbing: Febriyanti Utami, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak usia (2-3) tahun di Rt 02 Kelurahan Tanjung Beringin Kabupaten Empat Lawang. Subjek penelitian ini adalah orang tua dari anak usia (2-3) tahun sedangkan objek penelitian yaitu 2 orang anak berusia (2-3) tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarik kesimpulan. Penggunaan *gadget* memberikan dua jenis dampak emosi pada anak usia (2-3) tahun yaitu dampak negatif dan positif. Dampak positif berkaitan dengan emosi anak yang ditunjukkan dengan adanya rasa senang, ekspresi rasa senang ini biasanya ditunjukkan dengan tersenyum, tertawa, dan bahagia. Dampak negatif dalam penggunaan *gadget* yaitu anak memiliki perilaku kekerasan dan anak menjadi tantrum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak PDA yaitu anak senang menirukan gerakan *baby shark dance* sedangkan MHI senang menirukan berhitung yang diucapkan orang tuanya. Saat anak meniru gerakan *dance* dan berhitung tersebut anak melakukannya dengan senang bukan karena paksaan orang tua. Sedangkan dampak negatif yang didapat pada PDA dan MHI sama yaitu memiliki perilaku kekerasan terhadap orang tuanya sendiri dan juga anak menjadi tantrum seperti mengekspresikan kekesalannya melalui gerakan-gerakan memukul tubuh atau dengan mengeluarkan suara lantang hingga berteriak dan menangis.

Kata kunci: Dampak penggunaan *gadget*, perkembangan emosi, Anak usia (2-3) tahun.

**THE IMPACT OF USING GAGETS ON THE EMOTIONAL
DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED (2-3) YEARS IN RT 02
TANJUNG BERINGIN, EMPAT LAWANG DISTRICT**

By:

Merta Nanda Putri

NIM: 06141181823002

Advisor: Febriyanti Utami, M.Pd

TEACHER EDUCATION FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT

This study aims to describe the impact of using gadgets on the emotional development of children aged (2-3) years in Rt 02 Tanjung Beringin Village, Empat Lawang Regency. The subjects of this study were the parents of children aged (2-3) years while the object of the study were 2 children aged (2-3) years. The method used in this study is a qualitative method with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out using Miles and Huberman analysis which included data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The use of gadgets provides two types of emotional impact on children aged (2-3) years, namely negative and positive impacts. The positive impact is related to the child's emotions which are indicated by a sense of pleasure, this expression of pleasure is usually shown by smiling, laughing, and being happy. The negative impact of using gadgets is that children have violent behavior and children become tantrums. The results showed that the positive impact of using gadgets on PDA children was that children liked to imitate the baby shark dance movements while MHI liked to imitate the counting spoken by their parents. When the child imitates the dance and counting movements, the child does it happily, not because of parental coercion. While the negative impact on PDA and MHI is the same, namely having violent behavior towards their own parents and also children becoming tantrums such as expressing their frustration through hitting the body or by making loud noises to shouting and crying.

Keywords: *Impact of using gadgets, emotional development, Children aged (2-3) years old.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu ciri khas di era revolusi 4.0 adalah penggunaan *gadget* yang menjadi sarana dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini *gadget* digunakan oleh hampir seluruh kalangan masyarakat mulai dari orangtua, dewasa, remaja, hingga anak-anakpun menggunakannya.

Penggunaan *gadget* pada dasarnya memberi banyak manfaat dan kemudahan bagi aktivitas manusia, namun sebaliknya *gadget* juga dapat menjadi sumber masalah jika digunakan dengan tidak bijak. Fenomena yang sering kita ditemui yaitu maraknya kasus *bullying*, kejahatan *cyber* seperti penipuan, pelecehan seksual, dan konten-konten tidak baik yang tidak seharusnya dilihat oleh anak-anak.

Penggunaan *gadget* pada anak-anak diperbolehkan tetapi dengan batasan waktu serta pengawasan orangtua. Hal ini bertujuan agar anak hanya mengkonsumsi konten-konten positif yang sesuai dengan usia mereka terutama anak usia dini. Menurut Chusna (2017), pada masa ini anak mengalami masa keemasan yang sering disebut “*Golden Age*” yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi. Masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, salah satunya pada perkembangan emosi. Emosi merupakan reaksi yang ditimbulkan terhadap seseorang yang berkaitan dengan kejadian. Suryani (2019) menjelaskan bahwa emosi merupakan perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Perkembangan emosi pada usia (2-3) tahun berdasarkan permendikbud 137 tahun 2014 menjelaskan standar tingkat pencapaian perkembangan emosi anak usia (2-3) tahun antara lain, memberikan salam setiap mau pergi, memberikan reaksi percaya pada orang dewasa, menyatakan perasaan terhadap orang lain, berbagi peran dalam suatu permainan (misalkan menjadi dokter, pasien, perawat), mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air kecil dan buang air besar, mulai memahami hak orang lain (harus antri, menunggu giliran), mulai menunjukkan sikap berbagi, membantu, bekerja sama.

Berdasarkan hasil observasi awal yang saya lakukan di RT 02 Tanjung Beringin Kabupaten Empat Lawang ada dua orang anak, yaitu Anak A berusia 2 tahun 10 bulan dan anak B berusia 2 tahun 9 bulan sudah akrab dengan *gadget* yaitu *handphone*, dalam penggunaan *handphone* ini anak menggunakannya untuk menonton *youtube* dan bermain *games* dengan durasi cukup lama. Saat anak menggunakan *gadget* orang tua tidak sepenuhnya mendampingi, karena orang tua memiliki kepentingan yang lain. tetapi ada juga orang tua yang mendampingi anaknya saat menggunakan *gadget*. Pada saat menggunakan *gadget* anak dibiarkan saja tanpa ada batasan waktu, ada juga orang tua yang memberikan batasan waktu kepada anak. Dengan durasi waktu yang cukup lama dan batasan waktu yang diberikan orang tua tidak konsisten membuat mereka ketergantungan pada *handphone* karena terlalu lama dan sering menggunakannya sehingga pada saat orangtua ingin mengambil *handphone* tersebut, anak tidak mau memberikannya atau bahkan timbul emosi yang berlebihan dari anak. Dari observasi awal itulah peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai dampak dari penggunaan *gadget* terutama pada perkembangan emosi anak usia (2-3) tahun baik dari dampak positif maupun dampak negatif yang terjadi pada anak dengan tujuan untuk menggali dan mengetahui mengenai informasi dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak usia (2-3) tahun. Menurut Ismayana (2021) hal ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak negatif pada perkembangan anak usia dini salah satunya pada perkembangan emosi anak hal ini didukung dengan pendapat Midayana et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi perilaku anak karena akan membentuk anak-anak yang cenderung selalu menggunakan *gadget* sehingga sangat ketergantungan dan menjadi kegiatan yang wajib serta rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pardede & Sri Watini (2021) dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang” anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari memberikan dampak positif yaitu membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik. Namun,

dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*, berpengaruh pada perkembangan emosional anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam perkembangan emosi anak lebih mudah marah, susah diatur, berbicara pada diri sendiri dan pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya pada moral berdampak pada kedisiplinan yaitu berkurangnya waktu belajar dan lebih sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Mulyadi (2021) dengan judul “Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini” menyatakan bahwa *gadget* memiliki banyak manfaat dan juga dampak negatif terhadap penggunaannya, *gadget* menjadi suatu hal yang menarik bagi anak karena memiliki fitur yang beragam dengan dilengkapi warna, gambar, dan suara yang dapat menarik perhatian sehingga anak dapat menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video *youtube*, dan belajar. Permasalahan atau dampak negatif dari penggunaan *gadget* bisa saja dialami anak karena orang tua yang kurang mendampingi dan mengontrol penggunaannya dan mungkin juga belum pahamnya akan dampak yang akan ditimbulkan dari *gadget* terhadap fisik dan mental anak seperti keterlambatan dalam berbicara, kata-kata yang diucapkan anak sulit dimengerti, dan anak terlalu fokus pada *gadget* sehingga mengabaikan panggilan orangtua. Kedua penelitian tersebut dilakukan pada anak usia 4-5 dan 5-6 tahun, sedangkan pada anak usia (2-3) tahun belum diketahui oleh karena itulah peneliti melakukan penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak usia (2-3) tahun di RT 02 Tanjung Beringin Kabupaten Empat Lawang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apa saja dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak usia (2-3) tahun di RT 02 Tanjung Beringin Kabupaten Empat Lawang?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak usia (2-3) tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosi anak usia (2-3) tahun di RT 02 Tanjung Beringin Kabupaten Empat Lawang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Memberikan wawasan kepada orangtua mengenai dampak serta peran penting orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia (2-3) tahun.

2. Secara Praktis

- a. Memberikan informasi mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosi anak usia (2-3) tahun di RT 02 Tanjung Beringin Kabupaten Empat Lawang.
- b. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Chandrawaty, Puspitasari, I., Sari, diah andika, Badrieni, Hidjanah, Dewi, rikha surtika, Lubis, M., Rachmat, irfan fauzi, Cahyati, N., Irna, Huda, N. angrasari, Afdal, Z., Rahmah, & Masykuroh, K. (2020). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI:perpektif dosen paud perguruan tinggi muhammadiyah*. EDU PUBLISER.
- Chusna, P. A. (2017). PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK. *Dinamika Penelitian:Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Darmiah. (2020). PERKEMBANGAN DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI EMOSI ANAK USIA MI. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 94–104.
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Fauziyah, U. S., & maemonah. (2020). Analisis Tiger Parenting bagi Perkembangan Emosional Anak. *Ilmu Pendidikan*, 20(2), 80–90.
- Hanifa, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perkembangan Emosional Anak. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1429–1433.
- Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, L., & Supardi, S. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Remaja Di Era Milenial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Daarul ‘Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/10.32493/abmas.v1i1.p50-59.y2019>

- Ismayana, D. F. (2021). *ANTI STRES HADAPI ANAK TANTRUM PADA ANAK* (Niawan Nih). PT HUTA PARHAPURA.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun, (2014).
- Lanca, C., & Saw, S. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Pphthalmic and Physiological Optics*, 40(216–229). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/opo.12657>
- Midayana, Darmawawi, E., & Andriani, D. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang). *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 78. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3205>
- Nadhiroh, Y. F. (2017). Pengendalian Emosi. *JURNAL SAINTIFIKA ISLAMICA: Kajian Keislaman*, 2(1), 53–62.
- Pardede, R., & Sri Watini. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang*. 5(2), 4728–4735.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>
- Rahayu, N. S., & Mulyadi, S. (2021). *Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini*. 5(2), 202–210.

- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 15–28. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Santoso, A. (2021). *Mengontrol Emosi Menjadi Seni*. CV Global Aksara Pers. Jawa Timur.
- Sari, P. P., sumardi, & Mulyadi, S. (2020). TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *PAUD Agapedia*, 4(1), 157–170.
- sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif (eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)* (Sofia Yustiyani Hilir (ed.); cetakan ke). ALFABETA, CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). ALFABETA.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Sumarni, S., Pertiwi, shelly tri yuni, Rukiyah, Andika, windi dwi, Astika, riri tri, Abdurahman, & Umam, R. (2019). Tingkah Laku Anak Usia Dini (2-3) Tahun : Study Kasus Penggunaan Gadget di Lingkungan Sosial. *Internasional Journal of Inovasi, Creativity and Change*. <https://repository.unsri.ac.id/58275/>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 141–150. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150>
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. PT Bumi

Aksara.

- Suteja, J. (2017). Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.24235/awladay.v3i1.1331>
- Syaharul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683–696. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan. *Ilmu Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. sastra. (2020). INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET OLEH ANAK USIA DINI DITINJAU DARI POLA ASUH ORANG TUA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112–120.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.