

Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan empati anak

Ajeng Putri Pradevi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, Universitas Negeri Yogyakarta

Jalan Colombo No 1 Yogyakarta, Indonesia

E-mail: ajeng.putri2015@student.uny.ac.id

ARTICLE INFO

Article

history:

Received: 28-04-2020

Revised: 06-05-2020

Accepted: 12-05-2020

Keywords:

pengawasan orang tua, gadget, empati, anak

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat hubungan yang positif antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak sebesar $0,491 > 0,05$. Dari 105 orang tua, terdapat 53 orang tua (50,50%) berada pada kategori pengawasan yang sangat tinggi, 45 orang tua (42,90%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 6 orang tua (5,70%) pada kategori cukup, dan 1 orang tua (1,00%) berada pada kategori pengawasan yang rendah. Sedangkan kemampuan berempati anak mayoritas berada pada kategori tinggi yakni sebanyak 66 anak (62,90%), pada kategori sangat tinggi sebanyak 29 anak (27,60%), kategori cukup sebanyak 10 anak (9,50%), dan tidak terdapat anak yang memiliki tingkat kemampuan berempati yang rendah.

This study discusses about relation between parent control in using gadgets with children empathy ability. The results showed that there was a positive relationship between parental control in using gadgets with children empathy ability on $0,491 > 0,05$. From 105 parents, there were 53 parents (50.50%) according to very high category, 45 parents (42.90%) in high category, 6 parents (5.70%) in the sufficient category, and 1 parent (1.00%) are in low category. The children empathy ability majority children are in the high category of 66 children (62.90%), in the very high category there are 29 children (27.60%), enough categories as many as 10 children (9.50%), and not including children who have low level of empathy ability.

PENDAHULUAN

Dewasa ini berbagai perangkat *gadget* seperti televisi, *smartphone*, *tablet*, *laptop PC*, maupun *play station* telah lekat dengan keseharian anak. Kabali Hilda (2013) menyatakan anak-anak cenderung menggunakan perangkat *gadget* tersebut untuk bermain *game*, menonton video, dan bermain aplikasi. Penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak tentunya tak terlepas dari peran orang tua karena pada faktanya tidak sedikit orang tua yang telah memperkenalkan *gadget* kepada anak sejak dini.

Keberanian fenomena ini dirilis oleh Asian Parent pada November 2014 di Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina yang mendapati sebanyak 98% orang tua di Asean mengizinkan anak mereka untuk menggunakan *gadget* dengan harapan, pengenalan teknologi (*gadget*) sejak dini dapat menghindarkan anak menjadi seseorang yang gagap teknologi dan sadar akan perubahan dunia luar. Namun, disisi lain orang tua merasa khawatir ketika anak lebih mementingkan *gadget* dibandingkan kegiatan-kegiatan humanis seperti, bersosialisasi, makan, tidur, dan lain sebagainya.

Dilansir dari laman *Mother and Baby*, terdapat beberapa keuntungan penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak diantaranya, terbiasanya anak untuk memilih informasi yang dibutuhkan dalam waktu yang singkat. Selain itu *games* pada *gadget* yang dimainkan oleh anak pada dasarnya memiliki tempo cepat sehingga anak dapat terlatih untuk cepat dalam mengambil

keputusan. *Games* pada *gadget* juga dapat mengembangkan penglihatan tepi (*peripheral vision*) yang berefek pada kemampuan berpikir kreatif dan penyusunan strategi. Disisi lain, tak semua konten atau informasi yang diakses melalui *gadget* layak untuk anak. Terdapat berbagai *games* ataupun animasi (kartun) yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi dapat terakses bebas.

Terlalu sering menggunakan *gadget* dapat menimbulkan kecanduan yang disebut dengan *screen dependency disorder (SDD)* atau gangguan ketergantungan terhadap layar *gadget*. Gangguan ini dapat dialami oleh semua kalangan usia, namun dampak yang lebih besar akan dirasakan apabila gangguan ini dialami oleh anak dibawah usia enam tahun dikarenakan, perkembangan otak anak pada masa ini terjadi begitu pesat (*golden age*) dan perkembangan yang terjadi pada masa ini akan memengaruhi perkembangan anak pada masa selanjutnya.

Screen dependency disorder (SDD) dapat merusak otak yakni, menyebabkan otak anak mengalami penyusutan atau kehilangan jaringan di lobus frontal, dan striatum dimana bagian tersebutlah yang membantu seseorang untuk mengatur perencanaan dan melakukan pengorganisasian. Selain itu, dampak lain yang lebih mengawatirkan adalah rusaknya jaringan insula yang berakibat pada perkembangan rasa empati dan kasih sayang anak (smartparenting.com). Mendukung pernyataan ini, Psikolog Anna Surti Ariani menyatakan bahwa kecanduan anak terhadap *gadget* dapat menggerus empati anak dengan lingkungannya (gaya.tempo.co).

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat mempertahankan hidupnya seorang diri. Manusia tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya untuk memenuhi kebutuhan. Salah satu bentuk kemampuan seseorang agar berhasil berinteraksi dengan orang lain adalah empati (Farida Agus Setiawati, 2007). Taufik (2012) mencatat empati memiliki manfaat dalam arti yang luas bagi kehidupan manusia secara umum, baik dalam masyarakat, pekerjaan, maupun dalam memahami persoalan-persoalan dalam keluarga. Adanya rasa empati juga merupakan faktor penting untuk mewujudkan *social capital* (modal sosial) untuk menghindari konflik-konflik di masyarakat terlebih pada masyarakat multikultural seperti Indonesia.

Empati berkenaan dengan “sensitivitas” yang dapat dimaknai sebagai suatu kepekaan rasa terhadap hal yang berkaitan secara emosional. Sikap empatik merupakan bagian dari sensitivitas individu anak karena anak memiliki kepekaan rasa dan kedekatan hati pada hal-hal yang berkaitan secara emosional (Farida Agus Setiawati, 2007). Tangisan yang dimunculkan oleh bayi ketika mendengar tangisan bayi lain merupakan tanda bahwa manusia telah memiliki kemampuan untuk berempati sejak dini. Kemampuan berempati tersebut akan berkembang sesuai dengan kematangan usia, pengalaman dan stimulasi yang diperoleh anak. Berkurang atau hilangnya rasa empati dalam diri anak dapat membuat anak sulit beradaptasi dan diterima di lingkungannya. Oleh karena itu, akan merugikan apabila kesempatan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan menjadi berkurang akibat penggunaan *gadget* berlebih tanpa pengawasan orang tua.

Dalam hal ini orang tua berperan untuk mengawasi penggunaan *gadget* yang dilakukan anak untuk menghindari dan meminimalisir dampak buruk yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan *gadget*, khususnya pada kemampuan empati anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi untuk mengolah data penelitian yang telah diperoleh. Regresi merupakan suatu analisis yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel terhadap variabel lainnya, yakni adakah hubungan antara pengawasan penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh orang tua dengan kemampuan berempati anak.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional. Muhammad Ngalim Purwanto (2010: 177) mengungkapkan bahwa, metode kuantitatif korelasional adalah penelitian yang melibatkan hubungan satu atau lebih variabel lain yang terjadi pada suatu kelompok. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dan variabel kemampuan berempati. Adapun penelitian ini dilakukan di empat (4) lembaga taman kanak-kanak (TK) yang berada di wilayah Gugus II Kecamatan Tempel diantaranya, TK Ngestirini, TK Ngudirini, TK Pertiwi Margorejo, dan TK Al-Mu'in Kemiri. Penelitian dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta pada tanggal 5 Maret 2019 yang membutuhkan waktu penelitian kurang lebih selama dua (2) bulan untuk melakukan observasi awal, pelaksanaan uji validitas, pengumpulan dan pengolahan data, serta untuk melakukan proses pembimbingan dan penyajian data.

Subjek penelitian ini merupakan 150 anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel. Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan pedoman yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael dengan mempertimbangkan taraf kesalahan sebesar 5% sehingga diperoleh jumlah sampel sebesar 105 anak. Pemilihan sampel yang diikutsertakan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana orang tua anak yang dilibatkan dalam penelitian ini diharuskan memiliki setidaknya satu perangkat *gadget* dan memberikan izin pada anak untuk menggunakan *gadget* tersebut.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dari data primer yang diperoleh melalui sebaran kuesioner yang sebelumnya telah divalidasi melalui uji *expert judgement*. Setelah divalidasi oleh ahli, selanjutnya instrumen kuesioner tersebut diujikan pada 50 orang tua diluar populasi penelitian. Kemudian, data validitas yang telah diperoleh, diolah menggunakan bantuan *Computer Program SPSS Seri 25.0* untuk menentukan butir instrument yang valid dan tidak valid. Butir yang dinyatakan tidak valid, tidak diikutsertakan dalam instrumen penelitian ini. Setelah melalui uji validitas, kuesioner yang ada kemudian diberikan kepada sampel populasi sebagai alat untuk mengumpulkan data.

Penelitian ini melibatkan 105 orang tua anak kelompok B di empat TK yang berada di wilayah Gugus II Kecamatan Tempel yang turut memberikan informasi/data melalui kuesioner yang berisikan 18 pernyataan untuk mengukur tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dan 24 pernyataan digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan berempati anak dimana setiap butir yang ada dalam kuesioner tersebut memiliki skala likert berupa empat alternatif pilihan yaitu tidak pernah, jarang, sering dan selalu. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* Karl Pearson untuk menguji hubungan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan empati anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang positif antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak, namun hubungan yang dipaparkan dalam penelitian ini masih secara umum. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait dengan faktor-faktor lain atau pun karakteristik responden maupun subjek yang dapat memengaruhi hubungan pengawasan penggunaan *gadget* dengan kemampuan empati anak.

Adapun secara rinci hasil penelitian adalah sebagai berikut.
Pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget*

Tabel 1. Karakteristik orang tua berdasarkan usia

No	Usia Orang Tua	Jumlah	(%)
1	≤30 tahun	14	13,3%
2	>30 tahun	91	86,7%

Diketahui bahwa mayoritas responden/orang tua anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel berusia > 30 tahun yaitu sebanyak 91 orang (86,7%) sedangkan minoritas orang tua/responden berada pada usia ≤ 30 tahun sebanyak 14 orang (13,3%).

Tabel 2. Karakteristik orang tua berdasarkan pekerjaan

No	Pekerjaan Orang Tua	Jumlah	(%)
1	IRT	36	34,29%
2	Karyawan Swasta	27	25,71%
3	Wiraswasta	12	11,43%
4	Buruh	17	16,20%
5	Petani	7	6,67%
6	Pedagang	1	0,95%
7	PNS	2	1,90%
8	Guru	2	1,90%
9	TNI	1	0,95%

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua/responden merupakan ibu rumah tangga, yakni sebanyak 36 orang (34,29%), kemudian orang tua yang berprofesi sebagai karyawan swasta sebanyak 27 orang (25,71%), buruh sebanyak 17 orang (16,20%), petani sebanyak 7 orang (6,67%), pedagang sebanyak 1 orang (0,95%), pegawai negeri sipil dan guru masing-masing 2 orang (1,90%), dan TNI sejumlah 1 orang (0,95%).

Tabel 3. Karakteristik orang tua berdasarkan pendidikan terakhir

No	Pendidikan Orang Tua	Jumlah	(%)
1	SD	8	7,62%
2	SMP	12	11,43%
3	SMA	75	71,43%
4	Diploma	6	5,71%
5	S1	3	2,86%
6	S2	1	0,95%

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 75 (71,43%) orang tua/responden memiliki riwayat pendidikan terakhir pada bangku sekolah menengah atas (SMA-sederajat), sebanyak 12 (11,43%) orang tua/responden merupakan tamatan sekolah menengah pertama (SMP-sederajat), 8 orang tua merupakan lulusan sekolah dasar (SD-sederajat), dan 9,62% sisanya merupakan lulusan sekolah tinggi dengan rincian, diploma sebanyak 6 orang (5,71%), Strata-1 (S1) sebanyak 3 orang (2,86%), dan S2 sebanyak 1 orang (0,95%).

Tabel 4. Kategori tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget*

Kategori	Jumlah	(%)
Sangat Tinggi	29	27,60%
Tinggi	66	62,90%
Cukup	10	9,50%
Rendah	0	0,00%

Melalui data yang disajikan dalam Tabel 4 dapat diketahui bahwa sebanyak 53 orang tua (50,50%) berada pada kategori pengawasan yang tinggi, 45 orang tua (42,90%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 6 orang tua (5,70%) pada kategori cukup, sedangkan 1 orang tua (1,00%) berada pada kategori pengawasan yang rendah.

Kemampuan empati

Tabel 5. Karakteristik anak berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	(%)
1	Laki-Laki	58	55,20%
2	Perempuan	47	44,80%

Berdasarkan jenis kelamin, karakteristik anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel didominasi oleh anak laki-laki yang berjumlah 58 anak, sedangkan untuk anak perempuan berjumlah 47 anak.

Tabel 6. Karakteristik anak berdasarkan usia

No	Usia Anak	Jumlah	(%)
1	5-6 tahun	61	58,1%
2	6,1-7 tahun	44	41,9%

Apabila dikategorikan berdasarkan usia, terdapat 61 anak berada pada usia 5-6 tahun (58,1%), sedangkan 44 anak (41,9%) berusia 6,1-7 tahun.

Tabel 7. Kategori tingkat kemampuan empati anak.

Kategori	Jumlah	(%)
Sangat Tinggi	53	50,50%
Tinggi	45	43,90%
Cukup	6	5,70%
Rendah	1	1,00%

Kecenderungan skor variabel kemampuan berempati berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 66 anak (62,90%), kategori tinggi sebanyak 29 anak (27,60%), kategori cukup sebanyak 10 anak (9,50%), dan tidak terdapat kecenderungan skor (0,00%) pada kategori rendah.

Setelah dilakukan pengujian menggunakan *Computer Program SPSS 25.00* didapati nilai r_{hitung} sebesar 0,491 lebih besar dari r_{tabel} yakni 0,1599 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dengan begitu, dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati pada anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel, atau H_a diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel berada pada kategori sangat tinggi. Dari 105 orang tua, terdapat 53 orang tua (50,50%) berada pada kategori pengawasan penggunaan *gadget* yang sangat tinggi, 45 orang tua (42,90%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 6 orang tua (5,70%) pada kategori cukup, dan 1 orang tua (1,00%) berada pada kategori pengawasan yang rendah.

Skor tertinggi pada variabel pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* terletak pada pembiasaan izin sebelum menggunakan *gadget*, sedangkan skor terendah diperoleh pada sub indikator penggunaan *parental control*. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa begitu tingginya kesadaran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* terutama dalam melakukan pembiasaan anak dalam meminta izin sebelum menggunakan perangkat *gadget*. Meski demikian, masih terdapat orang tua yang belum atau kurang memaksimalkan penggunaan fitur *parental control* untuk mengawasi konten yang diakses oleh anak yang menyebabkan pengawasan menjadi tidak maksimal.

Tingkat kemampuan berempati anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel mayoritas berada pada kategori tinggi yakni sebanyak 66 anak (62,90%), pada kategori sangat tinggi sebanyak 29 anak (27,60%), kategori cukup sebanyak 10 anak (9,50%), dan tidak terdapat anak yang memiliki tingkat kemampuan berempati yang rendah. Hal ini sesuai dengan teori tahap perkembangan empati yang dikemukakan oleh Borba Michele (2008) bahwa anak berusia 5-7 tahun telah berada pada tahap perkembangan empati kognitif dimana dua komponen empati yaitu afektif dan kognitif telah berkembang. Anak mulai mampu menalar akibat dari tindakan emosinya dan memprediksi tindakan emosi orang lain serta mampu menunjukkan perilaku empati melalui bahasa verbal maupun ekspresi wajah, serta mulai mampu melakukan bantuan-bantuan yang efektif untuk membantu kesulitan orang lain melalui perilaku-perilaku berbagi mainan/makanan, mengucapkan terima kasih dan mudah memaafkan orang lain. Anak pun mulai belajar untuk mampu membantu orang lain tanpa pernah merasakan kondisi orang tersebut seperti memberikan sedekah ataupun bantuan kepada tunawisma.

Hasil pengolahan data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati pada anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel. Hal itu ditunjukkan melalui hasil uji hipotesis menggunakan teknik *bivariate Pearson* dengan *product moment* dari Karl Pearson. Dari pengujian itu didapati nilai r_{hitung} sebesar 0,491, lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,1599 ($0,491 > 0,1599$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hasil pengolahan data yang diperoleh mendukung rumusan hipotesis alternatif yang telah dikemukakan pada bab II dimana terdapat hubungan yang positif antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel. Artinya, semakin tinggi pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi pula kemampuan berempati anak. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Farida Agus Setiawati (2007) bahwa salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berempati dapat dilakukan dengan pembiasaan yang salah satunya melalui pembiasaan aturan penggunaan *gadget* yang dilakukan orang tua sebagai salah satu upaya mengawasi penggunaan *gadget* anak. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Muhammad Hafiz Al-Ayouby (2017) bahwa penggunaan *gadget* yang dilakukan anak dapat berdampak positif maupun negatif sesuai dengan pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak.

Data selanjutnya diperoleh bahwa nilai determinasi korelasi (*R Square*) sebesar 0,241 yang artinya variabel pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang positif dengan variabel kemampuan berempati sebesar 24,1%, sedangkan 75,9%

dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Saphiro Lawrence (1997) bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan berempati seseorang, yakni faktor kognitif dimana semakin matangnya perkembangan otak maka pemahaman orang akan sikap empati semakin bertambah. Kedua, faktor bawaan, dimana gender dapat memengaruhi kecenderungan tindakan empatik. Kemudian faktor pendidikan, keluarga, dan pengalaman perilaku empatik. Faktor-faktor tersebut akan bernilai positif apabila diterapkan dengan baik.

SIMPULAN

Tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel terbilang sangat tinggi, sedangkan tingkat kemampuan berempati anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel mayoritas berada pada kategori tinggi.

Telah dibuktikan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel. Artinya semakin tinggi pengawasan *gadget* yang dilakukan orang tua, semakin tinggi pula tingkat kemampuan berempati anak.

Orang tua perlu mempertahankan pengawasan *gadget* yang telah diterapkan agar penggunaan *gadget* yang dilakukan anak dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap tumbuh kembangnya. Orang tua dapat memanfaatkan *gadget* untuk meningkatkan kemampuan berempati anak melalui konten-konten edukatif mengenai sikap tenggang rasa, penuh pengertian, dan peduli sesama baik dengan menggunakan video yang berkaitan dengan fenomena sosial ataupun melalui berbagai games yang mengandung nilai berempati seperti games merawat hewan peliharaan, dan lain sebagainya.

Sangat tingginya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* memiliki andil terhadap tingginya kemampuan berempati anak. Untuk itu, para guru disarankan untuk memberikan motivasi ataupun dukungan kepada orang tua untuk senantiasa memberikan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak. Dukungan yang diberikan dapat berupa arahan personal maupun melalui kegiatan *parenting* mengenai pengawasan *gadget*, serta memberikan kegiatan-kegiatan kooperatif/prososial di sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan berempati anak untuk mengimbangi penggunaan *gadget* di rumah.

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang positif antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak, namun hubungan yang dipaparkan dalam penelitian ini masih secara umum. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait dengan faktor-faktor lain atau pun karakteristik responden maupun subjek yang dapat memengaruhi hubungan pengawasan penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yaitu para dosen di jurusan PAUD, para subjek penelitian, dan pihak lainnya yang telah memberikan dukungan dan dorongan sampai terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, H. (2017). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)*. Diakses pada tanggal 9 Januari 2018 pukul 19.30 WIB melalui <http://digilib.unila.ac.id>.
- Borba, M. (2008). *Membangun kecerdasan moral*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Elicay, K. (8 Januari 2018). *Screen dependency disorder is real, and it damages your child's brain*. <https://www.smartparenting.com>.
- Fajrina, H.N. (4 November 2015). *Tingkat kecanduan gadget di usia dini semakin mengawatirkan*. <https://www.cnnindonesia.com>.
- Kabali, H., Irigoyen, M.M, Davis, R.N., et al. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. Diambil pada tanggal 30 Maret 2019, dari <https://pediatrics.aappublications.org>.
- Prihendityo, E. (28 November 2016). *Anak pecandu gawai resahkan orang tua*. <https://www.cnnindonesia.com>.
- Purwanto, N. (2010). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Redaksi. (29 September 2014). *Anak kecanduan gadget, ada dampak fisik dan psikis*. <https://gaya.tempo.co>.
- Redaksi. (27 Januari 2017). *4 dampak positif gadget*. <https://www.motherandbaby.co.id>.
- Setiawati, F.A. (2007). *Social life skill untuk anak usia dini: empati*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Shapiro, Lawrence. (1997). *Mengajarkan Kecerdasan Emosional Pada Anak*. Jakarta: Gramedia Utama.