

ANALISIS DAMPAK GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USAI (4-5 TAHUN) DI TK AISYIYAH BUSTHANUL ATHFAL II SUKABUMI

Zulfa Nur Zahra¹, Ibnu Hurri², Asep Munajat³
zulfazahra46@guru.paud.id¹, abangurie@ummi.ac.id², munajatasep@ummi.ac.id³
Universitas Muhammadiyah Sukabumi

ABSTRAK

Penggunaan gawai pada anak usia dini semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru dan orang tua, serta observasi langsung terhadap anak-anak di lingkungan sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan berdampak negatif pada interaksi sosial dan regulasi emosi anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gawai cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial baru, menunjukkan tingkat egosentrisme yang lebih tinggi, serta memiliki keterlambatan dalam perkembangan bahasa. Selain itu, anak juga lebih rentan mengalami tantrum, mudah marah, dan meniru pola komunikasi kasar dari konten digital yang mereka konsumsi. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa beberapa anak tetap memiliki keterampilan sosial yang baik ketika penggunaan gawai diawasi dan dibatasi oleh orang tua. Faktor-faktor yang memengaruhi dampak gawai terhadap anak meliputi pola asuh, pengawasan orang tua, serta keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial secara langsung. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menerapkan strategi yang tepat dalam mengontrol penggunaan gawai, seperti membatasi durasi pemakaian, memilih konten edukatif, serta mendorong anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial yang lebih interaktif. Dengan pengawasan yang baik, anak tetap dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengorbankan perkembangan psikososial mereka.

Kata Kunci: Gawai, Perkembangan Psikososial, Interaksi Sosial.

ABSTRACT

The use of gadgets among young children is increasing along with the development of technology. This study aims to analyze the impact of gadget use on the psychosocial development of children aged 4-5 years at TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi. The research method used is qualitative with a case study approach. Data collection was conducted through interviews with teachers and parents, as well as direct observations of children in the school environment. The research results indicate that excessive use of gadgets negatively impacts children's social interactions and emotional regulation. Children who frequently use gadgets tend to have difficulty adapting to new social environments, exhibit higher levels of egocentrism, and experience delays in language development. Additionally, children are also more prone to tantrums, easily angered, and imitating rude communication patterns from the digital content they consume. However, this study also found that some children still have good social skills when the use of gadgets is supervised and limited by parents. Factors that influence the impact of gadgets on children include parenting styles, parental supervision, and the balance between digital activities and direct social interactions. Therefore, it is important for parents and educators to implement appropriate strategies in controlling gadget usage, such as limiting usage duration, selecting educational content, and encouraging children to participate in more interactive social activities. With proper supervision, children can still use technology positively without sacrificing their psychosocial development.

Keywords: Gadgets, Psychosocial Development, Social Interaction

PENDAHULUAN

Perubahan yang sistematis, organik, dan teratur dengan tujuan tertentu disebut perubahan. Pergeseran ke arah pendekatan yang lebih kompleks dan holistik, konservatisme, dan konsistensi adalah beberapa ciri-cirinya saat berkembang. Perkembangan sosial yang terkait dengan perkembangan psikologis seseorang disebut sebagai perkembangan psikososial. Perkembangan Anak Usia Dini (AUD) adalah subjek yang menarik untuk dipelajari karena mempengaruhi perkembangan psikologis anak, serta hubungan antara anak dengan keluarganya dan hubungannya dengan gurunya. Perubahan dalam cara anak memahami dan memahami hukum dan kebutuhan mereka menunjukkan perkembangan sosial mereka. Sangat penting untuk memiliki pemahaman tentang bagaimana perkembangan psikologis anak-anak berubah di dunia modern. Pengetahuan tentang perkembangan psikologis anak membantu kita memahami dan mengoptimalkan proses perkembangan anak. (Riendravi, 2000).

Orang yang disebutkan di bawah ini, anak adalah amanat, dan jika diberikan kepada mereka untuk melakukan kebaikan niscaya, mereka akan tumbuh menjadi individu yang baik dan memperoleh kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Sebaliknya, jika dia ditelantarkan dan dihadapkan pada hal yang buruk, dia akan menjadi orang yang sedih dan gagal. Anak-anak usia dini biasanya adalah mereka yang berusia antara 7 dan 2 tahun. (Ahmad, 2014). Berdasarkan hadist riwayat Bukhori yang berbunyi sebagai berikut :

عن أبي هريرة رضي الله عنه ، قال رسول الله صلى الله عليه وسلم : ما من مؤلودٍ إلا يُولدُ على الفطرة ، فأبواه يهودانه أو ينصرانه أو يمجسانه (رواه البخاري)

Artinya : “seorang bayi tidak dilahirkan kedunia ini melainkan berada dalam kesucian (fitrah). Kemudian kedua orangtuanyalah yang akan membuat menjadi Yahudi, Nasrani, ataupun Majusi.” (H.R. Bukhori)

Hadist tersebut menunjukkan bahwa anak-anak, terutama anak-anak usia dini yang sedang dalam masa emas pertumbuhannya, akan menyerap apapun yang

diberikan oleh kedua orangtuanya, baik itu baik maupun buruk. Anak-anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang cukup besar dalam berbagai aspek, yang berdampak pada kehidupan sehari-hari mereka. Hurlock (1970) membagi masa anak-anak menjadi dua tahap: masa anak usia dini dan masa anak akhir. Masa anak usia dini berlangsung dari usia dua hingga enam tahun, dan masa anak akhir berlangsung dari usia enam tahun hingga anak matang secara seksual. Anak-anak adalah individu yang unik, dengan potensi yang unik dan mengalami proses perkembangan. Erik Erikson (1950) menyatakan teori psikososialnya bahwa setiap orang mengalami perkembangan dari kanak-kanak hingga lansia. Wong menyatakan bahwa gangguan psikologis adalah perubahan yang terjadi pada perilaku, emosi, dan hubungan interpersonal seseorang. Pandangan psikologis dapat digunakan untuk melihat perkembangan psikologis seseorang. Menurut teori perkembangan Syamsu dalam (Pradona & Qarni, 2023) Pada dasarnya, seorang bayi atau anak mengalami perkembangan mental yang mencakup perkembangan kognitif, persepsi diri, bahasa, dan kepribadian yang mendukung perkembangan psikologis.

Perkembangan kognitif, persepsi diri, bahasa, dan kepribadian adalah semua aspek perkembangan mental yang mendukung perkembangan psikologis. Apabila anak mengalami pertumbuhan psikologis yang tidak terlalu positif, ia akan menunjukkan sifat-sifat yang negatif seperti sulit menerima dirinya sendiri, sulit beradaptasi, atau bahkan jatuh cinta pada orang lain atau mengasingkan diri dari orang lain (Introvert). Faktor internal dan eksternal mempengaruhi proses perkembangan psikososial anak. Pemberian gawai pada anak termasuk faktor eksternal yang dapat mempengaruhi perkembangan psikososial anak secara positif atau negatif. Pola asuh dan bimbingan orangtua juga mempengaruhi keberhasilan tumbuh kembang anak di masa depan. Gawai (Gadget) adalah salah satu jenis teknologi yang saat ini menarik perhatian banyak orang. (Pradona & Qarni, 2023) Salah satu bentuk teknologi yang

saat ini sedang menjadi sorotan banyak orang adalah gawai (Gadget).

Perkembangan teknologi tidak lepas dari keingintahuan manusia akan makna firman Allah SWT. Al-Quran berfungsi sebagai pegangan dan landasan untuk kemajuan teknologi karena Allah SWT menjelaskan dalam Q.S. Yasin Ayat 41 sebagai berikut:

وَأَيُّ لَهِمَّ أَنَا حَمَلْنَا ذُرِّيَّتَهُمْ فِي الْفُلِّ الْمَشْحُونِ ﴿٤١﴾

Artinya : “dan suatu tanda (Kebesaran Allah yang besar) bagi mereka adalah bahwa kami angkut keturunan mereka dalam bahtera yang penuh muatan” (Q.S Yasin 41)

Didalam ayat-ayat Al-Qur’an telah menjelaskan tentang ilmu pengetahuan sebagai dasar dalam melakukan pengembangan teknologi.

Gawai adalah salah satu teknologi paling maju saat ini. Semua orang, dari anak-anak hingga orang tua, memiliki gawai. Sementara jumlah orang dewasa dan muda terus berkurang, penggunaan teknologi digital dan seluler juga secara bertahap menurun. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi digital telah memberi anak-anak dan orangtua akses ke dunia yang lebih luas (Lestari & Millenia, 2020). Saat ini, gawai digunakan oleh orang dewasa dan anak-anak. Banyak produk yang menargetkan anak-anak, dan anak-anak sekarang menjadi pengguna gadget yang aktif. (Fathoni, 2017)

Sebagian besar anak-anak dan balita sekarang menggunakan gawai. Studi di Indonesia menemukan bahwa 63% anak selalu menghabiskan 30 menit setiap hari untuk bermain game online dengan gawai, sementara 15% ayah dan ibu mengatakan bahwa setiap anak bermain game online selama 60 menit setiap hari, dan sisanya sering menghabiskan waktu lebih lama daripada batas maksimal anak menggunakan gawai, seperti 60 menit atau lebih. Ketika digunakan, anak-anak diberi kesempatan untuk mengeksplor dunia luar rumah atau lingkungannya, bergaul dengan teman, dan membuatnya aktif dan dapat membantu perkembangan mereka. (Pradona & Qarni, 2023).

Penggunaan gawai pada anak tidak selalu berdampak negatif karena gawai juga dapat bermanfaat bagi anak yang telah mendapat bimbingan dari orangtuanya, seperti belajar online dan menonton video edukasi. Namun, penggunaan gawai ini memiliki efek lebih buruk pada perkembangan anak. (Zahra Tifani & Nurhanifah, 2023). Pada tahun 2023 Anak-anak yang memainkan gawai lebih dari batas maksimal akan mengalami efek yang merugikan, bahkan mungkin menghambat perkembangan mereka. (Pradona & Qarni, 2023).

Mengatakan sebuah penelitian (Setianingsih, 2018) menemukan bahwa anak-anak menggunakan gawai itu tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk bermain permainan online selama waktu yang lama. Bahkan orangtua dengan sengaja memberikan gawai kepada anaknya untuk mencegah anak tersebut keluar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas rumah tangga orangtuanya. Karena anak-anak senang bermain gawai dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitar mereka, hal ini dapat berdampak pada perkembangan interaksi sosial mereka dengan teman seumurannya. Menurut Widya dalam (Zahra Tifani & Nurhanifah, 2023) bahwa penggunaan gawai pada anak yang sudah kecanduan akan sangat sulit ditangani, sehingga pengontrolan yang cepat dan tepat dapat menyebabkan pola tingkah laku yang tidak baik.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Firmawati & Biahimo, 2021). Mengenai “Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo” dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan psikososial anak, seperti membuat anak lebih tertarik untuk bermain sendiri, membuat mereka merasa kurang percaya diri, egois, dan marah jika keinginan mereka tidak terpenuhi. Hal ini tidak terlepas dari perilaku orangtua yang sibuk bekerja dan sulit untuk berkomunikasi dan memberi perhatian lebih pada anak-anak mereka. Orang tua dan guru sangat penting pada usia 4-5 tahun. Namun, penelitian masih terbatas yang melihat bagaimana iterasi antara penggunaan gawai dan dukungan orangtua atau guru memengaruhi perkembangan psikososial. Mayoritas penelitian tentang

dampak gawai pada perkembangan psikososial dilakukan pada anak-anak usia sekolah dasar atau remaja. Namun, lebih sedikit penelitian dilakukan pada usia empat hingga lima tahun, yang merupakan fase perkembangan psikososial yang penting.

Hasil wawancara dengan orang tua siswa di TK Aisyiyah Busthanul Athfa 1 (Kelompok B) dan TK Aisyiyah Busthanul Athfal 2 (Kelompok B), menurut penelitian tahun 2023, menunjukkan bahwa penggunaan gawai cukup tinggi di kedua sekolah tersebut. Siswa di kedua sekolah tersebut menggunakan gawai lebih dari dua jam setiap hari. Ini disebabkan oleh pembiasaan orangtua untuk memastikan anak tidak rewel dan tidak mengganggu aktivitas orangtua di rumah, serta pengaruh temannya di sekolah. Orangtua juga mengatakan bahwa, jika dibandingkan dengan aktivitas lain sepulang sekolah, anak tampak antusias saat bermain gawai. Dari hasil penelitian, peneliti ingin mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana gangguan memengaruhi perkembangan psikososial anak. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Gawai Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Sukabumi”.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian kualitatif. Menurut (Strauss & Corbin, 2003) penelitian kualitatif adalah penelitian yang jenis temuan atau fenomenanya tidak didapatkan dari hasil statistic atau perhitungan lainnya. Sedangkan (Gunawan, 2022) berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak dimulai dari teori tetapi dimulai dari pengalaman atau fenomena yang nyata berdasarkan lingkungan alami. Bertujuan untuk mengembangkan konsep sensitive pada masalah yang sedang dihadapi, menerangkan realitas yang berkaitan dengan penelusuran teori dari bawah (grounded theory) dan mengembangkan pemahaman akan satu atau lebih dari fenomena yang dihadapi.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan design fenomologi, fenomologi adalah suatu pendekatan pemikiran yang menyelidikannya sesuai dengan pengalaman manusia. (Hadi, 2021). Menurut (Agus, 2006) Fenomologi adalah bagian dari jenis penelitian kualitatif namun isinya terkandung ilia Sejarah dan perkembangan. Sedangkan menurut (Moustakas, 1994) Fenomologi adalah ilmu yang dapat menggambarkan apa yang seseorang dapat atau terima, rasakan dan dapat diketahui secara langsung sesuai dengan pengalamannya. Dan apa yang terjadi pada pengalamannya itu adalah fenomena. Pada penelitian ini yang menggunakan design fenomologi untuk mengamati dan mengkaji fenomena yang terjadi pada penggunaan gawai yang berpengaruh pada perkembangan psikososial anak di usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Kota Sukabumi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan yang akan diuraikan pada bab ini berupa informasi data yang sudah diperoleh berdasarkan hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi. Wawancara dalam penelitian ini melibatkan Guru Kelas dan Orangtua Murid yang dipilih secara acak sebagai narasumber untuk tahap wawancara. Peneliti juga melakukan observasi sebagai upaya untuk mendapatkan gambaran dengan apa yang terjadi yang sebenarnya, khususnya terkait dengan dampak gawai terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi.

Selanjutnya data yang sudah diperoleh akan dideskripsikan oleh peneliti secara objektif, yakni dengan apa yang sudah didengar dan dilihat dari wawancara dan observasi lapangan tanpa ditambahi tafsiran peneliti. Namun peneliti menggunakan interpretasi data sebagai upaya untuk menyusun dan menghubungkan keterkaitan antara unsur-unsur penelitian. Hal ini dilakukan agar laporan penelitian ini dapat tersusun secara sistematis dan kontekstual untuk dapat menguraikan substansi makna yang terkandung dalam temuan-temuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan ini akan terbagi menjadi dua (2) sub tema. Sub tema yang pertama akan menguraikan data terkait hasil dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Sedangkan sub tema ke dua akan menguraikan pembahasan data terkait fokus penelitian yang telah dirumuskan pada awal bab penelitian, yakni dampak gawai terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, serta faktong pendukung dan hambatannya. Adapun informasi dan data hasil dari penelitian ini akan di deskripsikan sebagai berikut :

A. Profil TK Aisyiyah Bustahnul Athfal II Sukabumi

1. Sejarah Singkat TK Aisyiyah Bustahnul Athfal II Sukabumi

Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal 2 didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan SK/Izin Pendirian Sekolah dan Kanwil Depdikbud, dengan No. 2858/DASPRALUR/1971 dan kemudian diresmikan pada tanggal 18 Agustus 1972 M yang bertepatan dengan tanggal 9 Rajab 1392 H, dan termasuk dalam lingkungan Pimpinan 'Aisyiyah Bagian Pendidikan dan Pengajaran Daerah Sukabumi Wilayah Jawa Barat dan telah terdaftar pada Pimpinan Pusat 'Aisyiyah Bagian Pendidikan dan Pengajaran dengan No. C-20/A/VIII/1972. yang berkedudukan di Jalan Gudang gang Ridogalih No. 3 Kelurahan Kebonjati Kecamatan Cikole Kota Sukabumi

Pada tahun 1970 Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi didirikan oleh para pionir-pionir Perempuan 'Aisyiyah Sukabumi sbegai berikut: R. Rugayah Bustaman, Hj Atikah Subki, Hj. Emo Harja, Hj. Sumiati Mustakim, Hj. Nawawi, Maria, Hj. Sufi, Hj. Saribanon, Hj. Siti Ocrah Aisyah, Hj. Enong Iskandar, Hj. Siti Asiah Jamaluddin, Hj. Siti Suaibah, Nurlela, Kobtiah dan Tatiek Zakaria yang pada tahun 1970 sekretariat Muhammadiyah bagian Aisyiyah berada di Jl. Raya Sukaraja no 202 Sukabumi. Seiring berkembangnya Aisyiyah di kota Sukabumi, maka berpindah ke Jl. Pelabuhan no 185 Cipoho Kota Sukabumi

Aisyiyah adalah Organisasi perempuan dalam persyarikatan Muhammadiyah yang didirikan di Yogyakarta pada tanggal 27 Rajab 1335 H, yang bertepatan dengan tanggal 19 Mei 1917 M. Organisasi Aisyiyah sebagai komponen perempuan dalam persyarikatan Muhammadiyah mulai menyelenggarakan pendidikan anak usia pra sekolah pada tahun 1919 dengan diberi nama Bustanul Athfal yang kemudian diresmikan pada tahun 1924. Mulai tahun 1950 secara resmi pendidikan pra sekolah disebut dengan Taman Kanak-kanak yang berada dibawah pembinaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Oleh sebab itulah Bustanul Athfal melengkapi namanya menjadi Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal.

Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi telah terdaftar di kantor Pembinaan Pendidikan dasar Pra-Sekolah dan Sekolah Luar Biasa Provinsi Jawa Barat sejak Tanggal 31 Januari 1974 dengan No. SK. 687/1974. dan Ijin Pendirian TK No. 461/TK/JB/III/1988 di DEPDIKBUD Kota Sukabumi.

2. Visi dan Misi Sekolah

VISI TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi

“Menumbuhkan Generasi yang beriman, Sehat, Cerdas, Berjiwa Entrepreneur dan Berwawasan Global”

MISI TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi

- 1) Menyiapkan lingkungan belajar yang menumbuhkan keimanan dan berakhlakul karimah
- 2) Menyiapkan lingkungan belajar yang sehat dan bersih
- 3) Menyiapkan peserta didik yang cerdas
- 4) Menumbuhkan Jiwa Entrepreneur
- 5) Menyiapkan lingkungan belajar yang mengenalkan teknologi yang berwawasan global

Tujuan Sekolah

- 1) Terbentuknya anak yang beriman dan bertaqwa sesuai denga Al Qur'an dan Sunnah

- 2) Terbentuknya anak yang sehat
- 3) Terwujudnya anak yang cerdas mandiri dan memiliki rasa percaya diri
- 4) Terbentuknya anak yang memiliki jiwa entrepreneur
- 5) Terbentuknya anak yang mengenal teknologi yang berwawasan global
- 6) Terbentuknya anak yang terbiasa berperilaku sopan dantun dan memiliki empati

Identitas Sekolah

Nama : Ima Rahmania, S.Pd.
 Pendidikan : S1 PAUD
 NIP/ NIK : 3202336906680001
 Pangkat / Golongan : IIIa, Inpasing NON PNS
 SK Pengangkatan dari : Yayasan
 Tanggal Mulai Bertugas: 30-06-2004

3. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi

1) Guru

Pendidikan sangat penting bagi manusia karena tanpanya mereka tidak dapat memahami kehidupan. Diharapkan setiap bakat dan potensi yang dimiliki dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik. Dalam sebuah pendidikan disekolah atau dimanapun ada yang berperan sebagai pendidik atau guru, pendidik adalah nama lain untuk jabatan atau profesi guru yang berarti mengajar, daan melatih peserta didi, mendampingi dan membantu mereka melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar disekolah.

Sebagaimana diketahui, kualitas guru harus mendukung peningkatan kualitas pendidikan yang merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan atau kemunduran pendidikan. Pendidik atau guru merupakan bagian penting dari mencapai tujuan pendidikan, mengapa demikian? Karena interaksi belajar mengajar tanpa pendidik tidak akan menghasilkan yang diinginkan. Pendidik atau guru adalah sumber daya manusia (SDM) yang potensial yang turut berpartisipasi dalam mewujudkan standar pendidikan nasional dengan kata lain, pendidik adalah sumber daya utama yang memberikan kontribusi bagi pencapaian tujuan dari TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi. Memberikan peran penting bagi pendidik untuk membantu dalam siswa untuk belajar.

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi yang ikut terlibat dalam pelaksanaan proses pendidikan seluruhnya berjumlah 10 orang yang terdiri dari 1 orang sebagai tenaga kependidikan dan 9 orang sebagai pendidik, untuk lebih jelasnya lagi dapat dilihat dari daftar data pendidik dan tenaga kependidikan TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi yang terhimpun dibawah ini ;

Tabel 1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi.

No.	Nama	Jabatan	Pendidikan
1.	Lestary Handayani, S.Pd	Kepala Sekolah	S1 PAUD
2.	Meli Sundari, S.Pd.AUD	Pendidik	S1 PAUD
3.	Rosma Purnawati, S.Pd	Pendidik	S1 PKN
4.	Siti Nurlatifah, S.Pd.I	Pendidik	S1 PAI
5.	Rindy Mauludhia Firdani, S.Pd.I	Pendidik	S1 PAUD
6.	Nurjamilah, S.Pd	Pendidik	S1 PAUD
7.	Jessica	Pendidik	SMA
8.	Eviana Ariani	Pendidik	SMA
9.	Destrina Putri	Pendidik	SMA
10.	Rahmah Daindha Putri	Pendidik	SMA

(Sumber: Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, 2024).

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa kualifikasi pendidikan pendidik di TK

Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi ini sudah baik dan memiliki kompetensi yang cukup dalam menunjang pembelajaran, hal ini bisa dilihat dari jumlah pendidik sebanyak 6 orang yang kesemuanya adalah lulusan S1 (Stara 1), hal ini sesuai dengan amanat Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang termaktub pada pasal 9 yaitu :”Kualifikasi akademik diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma empat”. Untuk pendidik yang dengan kualifikasi pendidikan terakhir SMA, berjumlah 4 orang.

2) Peserta TK Aisyiyah Busthanul Athfall II Sukabumi

Peserta didik adalah komponen pendidikan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena mereka adalah pusat pokok persoalan dan pusat perhatian. Sebagai bagian dari proses belajar, peserta didik adalah orang yang ingin mencapai tujuan, memiliki cita-cita dan kemudian ingin mencapainya sengan sebaik mungkin. Peserta didik akan menjadi faktor penentu karena mereka akan menuntut dan memiliki kekuatan untuk memperngaruhi semua yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajar. Jumlah peserta didik di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi dalam 3 tahun terakhir, dapat kita lihat dari table data peserta dibawah ini:

Table 2 Data Peserta Didik TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, 3 Tahun Terakhir

Tahun Ajaran	Kelompok A		Kelompok B		JUMLAH		JUMLAH KESELURUHAN
	L	P	L	P	L	P	
2022/2023	16	10	18	16	34	26	60
2023/2024	11	21	27	20	38	41	79
2024/2025	14	16	25	35	39	51	90

(SUMBER : Data Peserta Didik TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi)

4. Data Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi

Sarana dan prasana di sekolah sangatlah penting terutama bagi pendidikan anak usia dini. Fasilitas yang menciptakan lingkungan yang nyaman, aman dan menyenangkan bagi anak-anak, sarana dan prasarana yang lengkap dan berkualitas akan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya membantu perkembangan anak secara optimal. Hal ini dapat kita lihat daftar sarana dan prasarana yang dimiliki TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi sebagai berikut :

Tabel 3 Data Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi

Sarana dan Prasarana	
Luas Tanah	: 598 m ²
Status	: Hak Milik Yayasan
Luas Bangunan	: 229 m ²
Ruang Kantor	: 1 Ruang : 15 m ²
Ruang Kelas	: 5 Ruang : 150 m ²
Ruang UKS	: 1 Ruang : 4.5 m ²
Ruang Perpustakaan / PSB	: 5 Pojok Baca
Dapur	: 1 Ruang : 5 m ²
Ruang TU (lantai atas)	: 1 Ruang : 15 m ²
Kamar Mandi Guru	: 1 Ruang : 2,25 m ²
Kamar Mandi Anak	: 1 Ruang : 2,25 m ²
Mainan di luar dan di dalam kelas	: memadai
Ruang Serba Guna (lantai atas)	: 1 Ruang : 35 m ²

(Sumber: Data Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, 2024)

B. Perkembangan Psikososial pada Anak 4-5 tahun Sebagai Akibat dari Aktivitas Gawai pem

Selama dirumah anak hanya bisa berinteraksi dengan ayah dan ibunya saja tetapi jika anak tersebut tinggal bersama nenek, kakek atau bahkan saudara lainnya akan cukup terbilang anak tersebut akan banyak berinteraksi atau bersosialisasi pada lingkungannya. Perkembangan psikososial anak usia dini sangat penting karena pada tahap ini anak mulai belajar membangun hubungan sosial, memahami emosi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi. Interaksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya, seperti keluarga dan teman sebaya, sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan emosionalnya. Penggunaan gawai yang berlebihan, terutama sebagai alat untuk menenangkan anak atau menggantikan interaksi sosial, dapat berdampak negatif pada perkembangan psikososialnya.

Anak bisa mengalami keterlambatan dalam keterampilan komunikasi, kurangnya empati, dan kesulitan dalam bersosialisasi di dunia nyata. Dalam situasi dimana orang tua memiliki kesibukan, baik karena tuntutan pekerjaan maupun aktivitas rumah tangga, perhatian yang diberikan kepada anak bisa menjadi terbatas. Untuk mengatasi hal ini, banyak orang tua yang terbiasa memberikan gawai kepada anak mereka sebagai sarana hiburan sekaligus cara untuk mempermudah pemantauan posisi anak agar tetap berada di dalam rumah. Akibatnya, anak menjadi terbiasa menghabiskan waktu dengan perangkat digital, yang membuat mereka lebih pasif dan kurang terlibat dalam interaksi sosial secara langsung.

Fenomena ini menjadi semakin umum di era perkembangan teknologi saat ini, di mana penggunaan gawai sudah sangat meluas dan dapat diakses oleh hampir semua kalangan, termasuk anak-anak. Namun, perlu disadari bahwa perkembangan psikososial anak merupakan aspek yang sangat penting dalam pertumbuhan mereka. Oleh karena itu, meskipun teknologi menawarkan berbagai kemudahan, orang tua tetap perlu memastikan bahwa anak mendapatkan stimulasi sosial yang cukup guna mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitifnya secara optimal. Seperti yang sudah diungkapkan oleh Guru TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi bahwa:

“Perkembangan psikososial di anak usia 4-5 tahun ini betul-betul penting bagi perkembangan anak tentunya ini adalah golden age sampai usia 5 tahun itu merupakan golden age bagi anak-anak yang dimana bersosialisasi dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya banyak sekali saat ini saya melihat anak-anak yang “dikurung” dirumah bukan cuman dikurung karna memang kenapa-napa tapi banyak orangtua yang menjaga, membatasi agar anak-anak tidak bermain tidak dengan sembarang orang tapi, itu saya sangat sayangkan sekali itu kalau misalnya anak harus sampai di kekang seperti itu karena masa-masanya untuk bersosialisasi itu baik sekali gitu ya jangan sampai saya juga menghadapi anak ada yang sampai dia egois aja gitu ya mungkin dari kecil nya sampai usia sebelum masuk tk ya itu dia tidak dikeluarkan dirumahnya mainnya dengan orangtuanya saja dengan pengasuhnya saja ketika mereka datang kesekolah mereka kaget ternyata suasana dengan orang lain seperti ini adaptasinya kadang-kadang saya mengalami ada yang main gigit, main cubit, egosentrisnya masi sangat tinggi dan ketika ditanya dirumahnya seperti apa ya banyaknya karna bermain handphone diberinya hanya handphone interaksinya kurang dengan orang lain dengan orang dewasa dirumahnya juga tidak terlalu baik sehingga ada yang sampai speech delay karena itu sangat-sangat disayangkan sekali” (W/01/Gr).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan psikososial anak memiliki peran yang sangat penting dalam pertumbuhan dan pembentukan karakter mereka. Sosialisasi tidak hanya terbatas pada lingkungan rumah bersama keluarga inti, tetapi anak usia dini juga perlu diperkenalkan dengan interaksi sosial yang lebih luas, khususnya dengan teman sebaya di sekitar tempat tinggalnya. Hal ini menjadi krusial karena ketika anak menghadapi situasi di mana ia harus bertemu dengan teman baru atau orang lain di luar lingkungan terdekatnya, ia dapat mengalami kesulitan dalam beradaptasi, merasa canggung, atau bahkan terkejut karena kurangnya pengalaman dalam bersosialisasi.

Di era digital saat ini, tidak jarang anak-anak yang terlalu sering bermain gawai

mengalami hambatan dalam keterampilan sosial mereka. Kebiasaan berinteraksi secara pasif dengan perangkat elektronik membuat mereka cenderung lebih nyaman berada dalam dunianya sendiri, menghindari interaksi sosial secara langsung, bahkan enggan untuk berkumpul atau berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting dalam menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan aktivitas sosial anak. Orang tua yang secara aktif mengajak dan membiasakan anaknya untuk berinteraksi dengan berbagai individu dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik. Dengan demikian, anak akan lebih siap dalam menghadapi berbagai situasi sosial di masa depan, memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi, serta mampu membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Seperti yang sudah diungkapkan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi bahwa:

“Kalau dari saya sii lebih komunikasi bergaul dengan sesama kalau ke anak usia dini lebih ketemen-temennya, berkomunikasi, bergaul ehh apa namanya bersosialisasi begitu Mungkin sama yaaa yaa seperti bersosialisasi, berinteraksi sama temen karna kalau dirumahan berinteraksinya cuman sama ayah bundanya aja jadi ya anak-anak interaksinya Cuma disitu aja ya tapi kalau disekolah banyak temen, banyak guru bersosialisasinya itu macam-macam karakternya seperti ini seperti itu dan gak juga sama guru dan temen sekolah kadang-kadang temen-temen mamahnya juga berinteraksi jugakan “oh berarti ini teh temen mamah aku ya” jadi bisa tahukan dianya begitu kalau menurut saya sosialnya” (W/02/OrgTua).

Hal serupa juga disampaikan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi bahwa:

“Menurut aku si ya psikososial itu apa ya bener-bener pengaruh dari interaksi sosial sama temen-temennya emmm terus anak kecil gitu ya atau anak usia dini jadi udah terbiasa gitu berkomunikasi atau istilah ngobrol sama temennya itu jugakan bisa membangun rasa percaya dirinya gitu. Kalau anak Cuma berinteraksi sama orangtuanya aja jadi menurut saya kurang luas gitu ya tapi kalau disekolah itukan dia ketemu tema-temannya ada ibu guru terus ketemu sama orang yang macem-macem gitu karakternya”. (W/03/OrgTua)

Dari wawancara dengan beberapa orangtua murid, baik guru maupun orang tua semakin memahami bahwa perkembangan psikososial anak merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses tumbuh kembangnya. Tidak hanya berinteraksi dengan teman sebaya, anak juga sebaiknya diajak untuk bersosialisasi dengan individu yang lebih beragam, termasuk teman-teman orang tuanya. Pengalaman berinteraksi dengan lingkungan sosial yang lebih luas memberikan banyak manfaat bagi anak, di antaranya meningkatkan rasa percaya diri, membangun keberanian untuk berbicara, mengembangkan rasa empati, serta menumbuhkan jiwa sosial yang tinggi. Orangtua dapat memahami bahwa perkembangan psikososial anak memiliki peran yang sangat penting dalam membangun rasa percaya diri. Interaksi yang luas akan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosialnya, jika hanya berinteraksi dalam lingkungan rumah dengan ayah dan ibu, maka pengalaman social yang diperoleh akan terbatas. Sebaliknya dilingkungan sekolah anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya serta mengenal berbagai karakter yang berbeda.

Melalui interaksi tersebut, anak akan belajar bahwa setiap orang memiliki cara berkomunikasi dan berperilaku berbeda. Hal ini membantu mereka memahami dinamika sosial, menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, serta mengembangkan empati dan keterampilan sosial lainnya. Oleh karena itu, penting bagi orangtua untuk memberikan kebebasan yang terarah bagi anak dalam bersosialisasi dengan teman-temannya disekolah. Dengan tetap memberikan bimbingan dan pengawasan yang bijak, orangtua dapat mendukung anak dalam mengembangkan keterampilan sosial yang baik serta membangun rasa percaya diri yang kuat. Seperti yang diungkapkan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah

Busthanul Athfal II Sukabumi bahwa:

“Kalau di sekolah sih tidak membatasi sama siapaun ehh selama itu masi seusianya ehh terus kalau disekolahan kan ada guru yang melihat memantau ketika bersosial denga rekan-rekannya tapi saya kalau dirumah memang membatasi karena apa saya dilingkungan rumah perumahan dilingkungannya, karena kalau saya memang baru belum tahu karakter dari setiap anak disitu jadi saya membatasi jika anak bergaul dilingkungan rumah. Ga membedakan lingkungan sekolah dan rumah karena memang sama ajakan sikap bermainnya sama mungkin dibatasinya dari waktu jenis bermainnya gimana jadi agak-agak dikontrol kalau dirumahkan banyak anak-anak yang kadang beda usia kan kalau dirumah, tapi kalau disekolahkan beda usianya paling setahun bedanya tapi kalau dirumahkan tidak terkontrol gitu beda usianya karena anak saya kalau dirumah mainnya sama yang anak pengajian itukan ada sd kelas 2 kelas 3 yaa tetap saya kontrol karenakan beda ya bagaimana dari segi bahasanya, bermainnya sosialnya juga bahkan terlihat berbeda tapi saya masi selalu pantau dalam gaya berbahasanya setiap bersosial.” (W/02/OrgTua).

Hal serupa juga diungkapkan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, beliau menyampaikan bahwa:

“Kalau buat aku disekolah aku gakasih batasan anak aku buat bergaul sama siapa aja gitu ya emm apa selama masih ada dalam pengawasan gurunya terus jugakan sekolah lingkungan yang aman gitu buat anak-anak karena lingkungan social merekapun dalam pengawasan guru begitu ya heheheh. Tapi kalau dirumah saya kasih batasannya buat bisa main dilingkungan rumah karna apa ya dibilangnya hehe bukannya saya pilih-pilih gitu tapi benar apa yang dikatakan mamah hanum ya kalau dirumah itu beragaman usia anak itu terkadang selalu ada aja yang dampaknya jadi buruk buat anak itu heheh gimana sii dari cara bicara ya aja berbeda gitu yaa jadi saya kasih batasan aja ke anak saya tapi tidak telalu melarang buat main sama yang lebih usianya dari anak aku cuma selalu aku kasih pengawasan aja.” (W/03/OrgTua).

Kita dapat memahami bahwa orangtua memberikan batasan kepada anak ketika berada dilingkungan rumah karena lingkungan tersebut memerlukan pengawasan yang ketat. Hal ini disebabkan oleh perubahan pola interaksi sosial anak di era modern, dimana cara anak berinteraksi dengan teman-temannya sangat berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Perbedaan rentang usia juga memengaruhi cara anak bermain dan bersosialisasi, anak yang lebih jauh usianya cenderung merasa lebih pandai dalam bermainnya, sementara anak yang bermain dengan teman sebaya biasanya dapat menyesuaikan diri dan bermain sesuai dengan dunia mereka sendiri. Selain itu, saat ini banyak anak lebih tertarik dengan dunia digital dibandingkan bermain secara langsung dengan teman-temannya. Kebiasaan bermain gawai telah menjadi trend diberbagai usia, sehingga anak cenderung lebih memilih menghabiskan waktu didepan layar dari pada berinteraksi dilingkungan sekitar. Hal ini sering menjadi alasan utama mengapa anak tidak banyak bermain diluar rumah dan lebih terikat dengan perangkat digitalnya.

Ketika orang tua cenderung membatasi anak dalam bersosialisasi dan lebih memilih agar mereka tetap berada di dalam rumah, dampak terhadap perkembangan sosial anak dapat menjadi kurang optimal. Bermain di rumah dengan berbagai mainan fisik memang dapat tetap memberikan stimulasi positif, namun permasalahan muncul ketika anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gawai. Penggunaan gawai yang tidak terkontrol sering kali mengurangi interaksi sosial anak, terlebih jika orang tua tidak memberikan pengawasan yang memadai. Ada orang tua yang cenderung membiarkan anak menggunakan gawai tanpa batasan waktu yang jelas, sehingga anak menjadi semakin terbiasa dengan dunia digital dibandingkan dengan lingkungan sosialnya. Akibatnya, anak mengalami kesulitan dalam membangun keterampilan sosial, kurang tertarik untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan lebih nyaman berada dalam dunianya sendiri. Orangtua cukup membatasi anak untuk

berinteraksi atau bersosialisasi dengan teman yang ada dilingkungan rumah, tetapi orangtua memberikan kebebasan anak dalam berinteraksi atau bersosialisasi ketika sedang ada dilingkungan sekolah. Sebab orangtua tidak merasa khawatir ketika anak bermain dilingkungan sekolah, karena merasa ada guru yang memberikan pengawasan yang baik ketika anak sedang berinteraksi atau bersosialisasi dengan teman di sekolahnya. Tetapi sebaliknya orangtua cukup memberikan batasan kepada anak untuk bermain dilingkungan yang ada dirumah, dilihat dari rentang usia yang berbeda orangtua merasa khawatir dengan lingkungan sekitar rumahnya. Sebab dari bersosialisasi dan berbahasanya pun cukup berbeda untuk anak usia dini tapi, orangtua tidak membedakan dan tidak sepenuhnya melarang anak untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan teman yang ada di lingkungan sekitar rumahnya. Tapi orangtua memberikan batasan dari segi waktu, jenis bermainnya dan juga memberikan pengawasan yang ketat pada anak.

Batasan yang diberikan oleh orangtua mencakup aspek penting, seperti durasi bermain, jenis permainan yang dilakukan serta memastikan bahwa lingkungan tempat anak bermain aman dan sesuai untuk usianya. Dengan adanya pengawasan ini, anak tetap dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar tanpa harus kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang baik. Orangtua juga dapat mengajarkan anak untuk memilih teman bermain yang positif serta memberikan pemahaman mengenai batasan dalam berkomunikasi dan berperilaku yang sesuai. Dengan demikian anak tetap mendapatkan pengalaman sosial yang seimbang baik dilingkungan rumah maupun sekolah.

Dari sini terungkap bahwa peran orang tua dalam mengatur keseimbangan antara penggunaan gawai dan interaksi sosial sangatlah penting. Orang tua yang mampu menetapkan batasan waktu yang tepat dalam penggunaan gawai serta secara aktif mendorong anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang percaya diri, komunikatif, dan memiliki empati yang tinggi terhadap orang lain. Hal ini disampaikan oleh Orangtua Murid TK Aisyiyah Busthanul Athfal Sukabumi bahwa:

“Kalau saya si dibatasi maksudnya yaa kira-kira udah berapa menit udah stop dulu ya diganti dengan mainan yang lain tapi kalau udah bosan di inget lagi sama mainan yang lain, boleh si main tapi kalau anak saya ga lebih dari 1 jam dan itupun ga yang 1 jam full terus bermain gadget” (W/02/OrgTua).

Hal ini juga senada dengan yang disampaikan oleh Orangtua muri di TK Aisyiyah Bustahnul Athfal Sukabumi yang menyatakan bahwa:

“Alhamdulillah aku sii selalu kasih batasan yaa buat anak aku sii ga yang terus menerus main hp gitu kayanya 1 jam aja kurang soalnya itu main hp terus engga main hp lagi engga lagi, gampang apa ya mengalihkan gitu cepet bosan juga gitukan anaknya. Terus aku si selalu kasih reward aja buat anak aku kalau dia mau nurut dan bisa berhenti main hp ehh disaat waktu main hp nya udah habis gitu” (W/03OrgTua).

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan oleh narasumber diatas, dapat diketahui bahwa masih terdapat orang tua yang tidak sepenuhnya membiarkan anaknya bermain gawai secara terus-menerus. Sebaliknya, mereka tetap memberikan batasan waktu serta kesempatan bagi anak untuk bermain dengan mainan lain atau berinteraksi dengan teman-temannya di lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua tersebut masih memiliki kesadaran yang tinggi terhadap pentingnya perkembangan psikososial anak dan berupaya menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas sosial.

Di era modern saat ini, di mana gawai telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, peran orang tua dalam mengontrol penggunaannya sangatlah penting. Orang tua yang memahami dampak positif dan negatif dari teknologi akan cenderung lebih bijaksana dalam mengatur pola bermain anak, memastikan bahwa mereka tetap mendapatkan stimulasi sosial yang cukup. Dengan demikian, anak tidak hanya berkembang secara kognitif

melalui teknologi, tetapi juga tumbuh dengan keterampilan sosial yang baik, seperti kemampuan berkomunikasi, membangun empati, serta berinteraksi dengan lingkungannya secara sehat dan seimbang

Peran orangtua sangat penting dalam menyeimbangkan antara penggunaan gawai dan aktivitas sosial anak. Dengan memberikan batasan yang jelas serta mengarahkan anak pada kegiatan bermain yang lebih interaktif dan edukatif, orangtua dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik. Selain itu, orangtua juga perlu memastikan bahwa anak tetap mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermanfaat tanpa bergantung sepenuhnya pada gawai. Dengan demikian anak dapat tumbuh dan kembang secara optimal baik dalam aspek sosial, emosional maupun kognitif.

Orang tua yang memberikan batasan waktu dalam penggunaan gawai memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung tumbuh kembang sosial anak. Pemahaman orangtua terhadap perkembangan anak menjadi kunci utama memastikan bahwa penggunaan gawai tidak menghambat interaksi sosial dan keterampilan komunikasi anak. Dengan menetapkan batasan yang jelas, anak dapat berjalan disiplin dan memahami gawai bukan satu-satunya sumber hiburan. Salah satu strategi yang efektif dalam membatasi penggunaan gawai adalah memberikan reward serta mengalihkan perhatian anak ke permainan lain yang lebih interaktif dan edukatif. Misalnya ketika anak sukarela menghentikan penggunaan gawai sesuai dengan batasan waktu yang telah ditentukan, orangtua dapat memberikan apresiasi dalam bentuk pujian atau aktivitas yang menyenangkan.

Seiring dengan berjalannya waktu, konsistensi dan komunikasi yang baik anak akan mulai memahami bahwa bermain gawai bukanlah satu-satunya aktivitas yang dapat memberikan kesenangan. Dengan memberikan pengertian secara perlahan, anak akan menyadari bahwa ada banyak cara lain untuk menghabiskan waktu dengan lebih bermanfaat, seperti bermain dengan temannya atau melakukan aktivitas fisik lainnya. Dengan demikian, pembatasan yang diterapkan orangtua bukan hanya menjadi larangan semata, tetapi juga menjadi upaya dalam membentuk pola kebiasaan yang sehat bagi perkembangan anak.

C. Dampak Perkembangan Psikososial terhadap Anak Usia 4-5 tahun sebagai Akibat Aktivitas dari Gawai

Dampak terhadap perkembangan psikososial anak tidak hanya disebabkan oleh penggunaan gawai semata, tetapi di era digital saat ini semakin banyak anak yang mengalami perubahan perilaku sebagai akibat langsung dari intensitas penggunaan gawai yang berlebihan. Proses pertumbuhan dan perkembangan anak bersifat individual, di mana setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang unik sesuai dengan lingkungan dan pola asuh yang diterimanya.

Perkembangan psikososial yang optimal sangat penting bagi anak, karena dengan perkembangan yang baik, mereka dapat membentuk kepribadian yang positif, memiliki rasa percaya diri yang kuat, serta mampu bersikap proaktif dalam berbagai situasi. Selain itu, anak yang berkembang secara psikososial dengan baik cenderung memiliki inisiatif dalam berinteraksi, mampu menjaga hubungan sosial yang sehat dengan orang lain, serta memiliki tingkat empati yang tinggi. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pengalaman sosial langsung menjadi hal yang krusial dalam memastikan anak tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga matang secara emosional dan sosial. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi bahwa:

“Rasa empati keorang masi punya tidak terlalau introvert si tidak sampai begitu si tidak tapi kalau dirumahnya” (W/03/OrgTua)

Anak yang masih menggunakan gawai tidak selalu mengalami keterputusan dengan lingkungan sekitarnya. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap perkembangan psikososial yaitu anak mampu menunjuka rasa empati terhadap temannya dan juga

menunjukkan rasa nyaman ketika sedang berada dalam kelompok bermain. Hal ini terjadi ketika orang tua mampu memberikan pengawasan yang baik serta mengatur penggunaan gawai secara bijaksana. Dengan adanya kontrol yang tepat, anak tetap dapat menikmati manfaat teknologi tanpa harus kehilangan interaksi sosial yang esensial bagi perkembangan psikososialnya. Orang tua yang secara aktif mengawasi dan membatasi durasi penggunaan gawai serta mendorong anak untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar berperan besar dalam menjaga keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata. Dengan pendekatan ini, anak tetap dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, baik dalam aspek kognitif maupun sosial, sehingga mampu membangun hubungan yang sehat dengan orang lain di sekitarnya.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dampak penggunaan gawai terhadap anak sangat bergantung pada bagaimana orang tua mengatur serta membimbing anak dalam penggunaannya. Dengan pengawasan yang baik dan pendekatan yang tepat, pengaruh gawai terhadap perkembangan psikososial anak justru dapat memberikan dampak positif. Anak akan memahami bahwa dunianya tidak terbatas pada layar gawai, tetapi juga mencakup lingkungan sekitarnya yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Ketika orang tua mampu menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas sosial anak, mereka akan lebih terdorong untuk mengeksplorasi dunia nyata, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik. Dengan demikian, meskipun gawai tetap menjadi bagian dari kehidupan anak, penggunaannya tidak akan menggantikan pentingnya pengalaman sosial langsung yang sangat berperan dalam membentuk karakter, kepribadian, serta kecerdasan emosional mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan gawai yang terkontrol dan disertai dengan pengawasan yang tepat dapat memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan psikososial anak. Sesuai dengan apa yang sudah diungkapkan dalam wawancara yang dilakukan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi bahwa:

“Yaaa ada pengaruh dan dampaknya emm kalau anak aku itu jadi bisa Bahasa Inggris gitu kaya misalnya merah itu red kuning itu yellow terus juga kadang anak aku jadi tau gitu suatu hal yang belum aku ajarin tapi dia udah tau tapi sejauh ini gaada ya gitu pengaruh yang jelek gitukan Alhamdulillah” (W/03/OrgTua).

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai dapat memberikan dampak positif bagi anak, terutama dalam memperoleh pengetahuan baru serta mempertahankan perkembangan sosialnya. Dengan pemanfaatan yang tepat, gawai dapat menjadi sarana edukatif yang mendukung perkembangan kognitif anak tanpa menghilangkan kemampuan mereka untuk bersosialisasi di dunia nyata.

Namun, peran orang tua dalam mengatur dan membimbing anak dalam penggunaan gawai tetap menjadi faktor utama dalam menjaga keseimbangan ini. Orang tua yang bijak tidak hanya memberikan akses terhadap teknologi, tetapi juga memastikan bahwa anak tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, anak dapat memahami bahwa kehidupan sosial merupakan bagian yang penting dalam perkembangannya, sehingga mereka tetap mampu membangun hubungan yang sehat dengan orang lain, memiliki empati, serta berkembang secara optimal dalam aspek psikososialnya. Dari yang telah disampaikan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah Busthanull Athfal II Sukabumi menyatakan bahwa:

“Anak usia dini harus ditanamkan ya sosialnya kita sebagai orangtua lebih mengarahkan apakah sosial ke yang lebih tua, orangtuanya, gurunya bagaimana cara dia menghargai dan menghormati orang lain” (W/03/OrgTua).

Orang tua yang sejak dini mengajarkan anaknya untuk bersosialisasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan psikososial anak. Anak yang terbiasa berinteraksi dengan orang lain tidak akan merasa canggung, takut, atau kesulitan dalam menghadapi lingkungan sekitar. Selain itu, mereka juga akan lebih mudah beradaptasi dengan

teman baru maupun lingkungan baru yang mereka temui di masa mendatang. Anak yang memiliki pengalaman sosial sejak dini juga cenderung lebih percaya diri dalam mengekspresikan perasaan dan pendapatnya. Mereka belajar memahami berbagai emosi, baik yang mereka rasakan sendiri maupun yang dialami oranglain, sehingga kemampuan empati mereka berkembang dengan baik. Dengan terbiasa bersosialisasi, anak juga akan lebih mudah membangun keterampilan komunikasi yang efektif seperti berbicara dengan jelas, mendengarkan dengan baik, serta memahami aturan dan norma dalam berinteraksi.

Selain itu, keterampilan sosial yang baik akan membantu anak dalam menyelesaikan konflik secara sehat. Mereka belajar bagaimana bekerja sama, berbagi dan bernegosiasi dalam situasi tertentu, hal ini menjadi bekal penting bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Namun, meskipun penggunaan gawai dapat memberikan manfaat tertentu, dampaknya tidak selalu positif bagi anak. Anak yang terlalu bergantung pada gawai dan kurang mendapatkan pengalaman sosial secara langsung cenderung mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Mereka mungkin menjadi lebih sensitif, mudah merasa tidak nyaman, atau bahkan menarik diri dari interaksi sosial. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas sosial sangat diperlukan agar anak dapat berkembang secara optimal, baik dalam aspek emosional, sosial, maupun kognitifnya.

Selain itu, penggunaan gawai yang tidak terkontrol juga dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi anak, mereka lebih terbiasa dengan komunikasi satu arah melalui layar dibandingkan dengan percakapan langsung yang melibatkan ekspresi wajah, nada suara, serta repson verbal dan nonverbal yang lebih kompleks. Akibatnya, anak bisa mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat seperti memahami emosi orang lain, bekerja sama atau menyelesaikan konflik dengan cara baik. Terlalu lama menggunakan gawai juga dapat mengurangi waktu anak untuk melakukan aktivitas fisik dan eksplorasi lingkungan sekitarnya. Padahal, bermain secara aktif dan berinteraksi dengan teman sebaya merupakan bagian penting dalam perkembangan motorik, kreativitas. Oleh karena itu orang tua atau pendidik memiliki peran penting dalam memastikan bahwa anak tidak hanya menghabiskan waktu dengan menggunakan gawai, tetapi juga memiliki kesempatan untuk bermain, berkreasi dan bersosialisasi secara langsung. Seperti yang diungkapkan oleh Guru Tk Aisyiyah Bustahnul Athfal II Sukabumi bahwa:

“Iyaaa ehhh diawal-awal ketika MPLS dimasa MPLS itu keliatan banget terutama dikelompok A itukan 4-5 tahun kalau yang kelompok B 5- bahkan 7 tahun. Dusia 4-5 tahun ini bener-bener yang keliatan mereka dari rumah datang kesekolah seperti apa, ada yang lari lari aja disekolahnya berkeliling-keliling karena dia masih beradaptasi tadi dan ada yang itu tadi ga ngerti caraya bermain dengan temannya yang itu tadi caranya dengan cara mukul, main, cubit gitu padahal dia pengen megatakan dia pengen main gitu kan nah itu tuh saya itu kasian banget sama anak-anak kaya gitu ya rasanya tuh gemes sama orangtuanya hehehee kasian tapi mungkin juga keadaanya orangtua juga sama karena keadaan tapi ketika mereka sudah beradaptasi dilingkungan sekolah mereka tau cara bermain udah mulai banyak 1,2,3 bulan pertama Alhamdulillah sekarang juga sudah banyak yang berubah eh dari yang tadi speech delay juga udah mulai perkembangan kosa katanya lebih banyak lebih jelas artikulasinya terus juga ada yang asalnya sering cubit, pukul, giigt sampai gigit gitu ya Alhamdulillah gitu paling hanya lari-lari karena kinestetiknya Alhamdulillah itu perkembangan yang luar biasa” (W/01/Gr)

Dapat kita sadari bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, terutama ketika mereka pertama kali masuk sekolah. Beberapa anak mungkin merasa asing dengan lingkungan baru mereka dan mengalami proses adaptasi yang beragam. Bagi sebagian anak, kesulitan dalam beradaptasi bisa memanifestasikan dirinya dalam bentuk perilaku yang kurang tepat, seperti menggunakan cara yang kasar atau agresif untuk mengekspresikan

ketidaknyamanan mereka. Hal ini bisa jadi merupakan akibat dari kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki anak, yang kemungkinan besar dipengaruhi oleh pengawasan orang tua yang terlalu membatasi interaksi anak dengan lingkungan luar.

Anak yang terbiasa dengan interaksi sosial yang terbatas, misalnya hanya dengan keluarga di rumah, mungkin merasa tidak nyaman atau bahkan takut saat harus berinteraksi dengan teman sebaya atau orang lain di luar rumah. Jika orang tua tidak memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan berbagai lingkungan sosial, anak mungkin merasa tidak memiliki keterampilan untuk beradaptasi dalam situasi baru, yang akhirnya berpengaruh pada proses sosialisasi mereka di sekolah atau tempat lain. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memastikan anak mendapatkan pengalaman sosial yang cukup dan belajar cara beradaptasi dengan lingkungan sekitar sejak usia dini. Selain itu, anak yang tidak terbiasa berinteraksi diluar rumah cenderung mengalami hambatan dalam mengembangkan kepercayaan diri dan kemandirian. Mereka mungkin lebih sering mengandalkan orangtua dalam menghadapi berbagai situasi sehingga kesulitan dalam mengambil inisiatif atau menyelesaikan masalah sendiri. Hal ini diungkapkan oleh Guru TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi bahwa:

“Kalau yang introvert sii ada ya eh eh bukan introvert sii lebih ke dia tidak suka bermain bareng-bareng yaa jadi kalau misalnya ada permainan yang harus kelompok kadang-kadang dia merasa kesulitan eh kaya misalnya main bola, bola kan harus bareng-bareng ya kalo sendiri-sendiri itu ga seru ada yang seperti itu dan itu dia jadi apa kesulitan aja gitu bisa main bareng-bareng jadi kadang-kadang karena mungkin sii apa motoric kasarnya juga ga terlalu bagus yak karena dia dirumah sering main handpone, ada yang kemarin juga saya buat untuk permainan susun gelas ada yag sampe ngadegdeg tangannya atau gemeter saya pikir itu kok begini atau karena sering main handpone terus dirumahnya dan konfirmasi ke orangtuanya ternyata iya betul sering menggunakan handpone. Memang dia juga sudah bisa hal yang lain tapi untuk kegiatan fisik itu belum terlalu baik jadi ketika kita kasih kegiatan itukan motoric halus ya dan otak untuk mengkoordinasikan tapi itu kok sampai gemeteran gitu saya pikir ya ini salah satu dampaknya dampak yang negatifnya” (W/01/Gr).

Dari disini terungkap bahwa, anak yang cenderung lebih introvert atau lebih memilih tidak bermain bersama teman-temannya, sering kali mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan permainan yang memerlukan kerja sama kelompok. Misalnya, saat bermain bola yang membutuhkan koordinasi tim, anak tersebut merasa kesulitan karena mungkin terbiasa bermain sendiri atau tidak terbiasa berinteraksi dalam kelompok. Kondisi seperti ini sering kali muncul karena kurangnya keterampilan sosial atau kebiasaan yang sudah terbentuk di rumah.

Sebagai contoh, ketika anak diminta untuk bermain permainan fisik seperti menyusun gelas, ada yang sampai tangannya gemeteran atau bahkan tidak stabil saat melakukannya. Hal ini membuat saya bertanya-tanya, apakah ini terkait dengan kurangnya kegiatan fisik di rumah, mengingat anak tersebut lebih sering menggunakan handpone. Setelah mengonfirmasi dengan orang tua, ternyata memang anak tersebut sering menghabiskan waktu di depan layar. Meskipun anak tersebut sudah dapat melakukan beberapa hal lain, keterampilan motorik kasar dan koordinasi fisiknya masih kurang berkembang. Dampak dari kebiasaan tersebut sangat jelas terlihat dalam kegiatan fisik, di mana anak kesulitan untuk mengendalikan gerakan tubuhnya, bahkan sampai gemeteran saat melakukan aktivitas yang seharusnya tidak sulit. Hal ini adalah salah satu dampak negatif dari terlalu seringnya anak menggunakan gawai tanpa dibarengi dengan aktivitas fisik yang cukup.

Selain itu, kebiasaan bermain gawai dalam waktu lama dapat menyebabkan anak kurang mendapatkan stimulasi motorik yang diperlukan untuk perkembangan otot dan koordinasi gerak tubuhnya. Aktivitas fisik seperti berlari, melompat, memanjat dan bermain dengan teman sebaya sangat penting untuk membantu anak mengembangkan keseimbangan,

ketangkasan serta control terhadap gerakan tubuhnya. Anak yang jarang melakukan aktivitas fisik beresiko mengalami perkembangan motorik yang lambat, sehingga mereka cenderung kesulitan dalam melakukan aktivitas yang memerlukan koordinasi antara tangan dan mata, seperti menangkap bola, menggambar atau menyusun benda kecil. Selain berdampak terhadap motorik, penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat berpengaruh pada keterampilan sosial anak. Anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai cenderung kurang terampil dalam memahami ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta dinamika sosial anak yang terjadi dalam interaksi langsung. Mereka lebih nyaman dengan interaksi satu arah melalui layar dibandingkan dengan komunikasi langsung yang membutuhkan respon spontan dan pemahaman terhadap perasaan orang lain. Hal ini dapat menyebabkan mereka kesulitan dalam bekerjasama, berbagi atau bahkan memahami aturan dalam permainan kelompok.

Untuk mengatasi dampak negatif ini, orangtua dan pendidik perlu memberikan stimulasi yang cukup melalui berbagai aktivitas yang melibatkan gerakan fisik dan interaksi sosial. Mengajak anak bermain diluar rumah, melakukan kegiatan yang melibatkan keseimbangan dan koordinasi, serta membatasi penggunaan gawai dapat menjadi langkah yang efektif. Selain itu, memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih bekerja sama dalam permainan kelompok juga akan membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan sosial dan motorik secara bersamaan. Dampak keseimbangan yang tepat antara penggunaan teknologi dan aktivitas fisik serta sosial, anak dapat berkembang secara optimal dalam berbagai aspek termasuk keterampilan motorik, kepercayaan diri, serta kemampuan untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan lingkungan sekitarnya

D. Strategi orangtua dalam menangani kasus menghambat perkembangan psikososial anak (4-5 tahun) sebagai akibat dari aktivitas gawai

Orang tua dapat melakukan berbagai cara untuk memastikan anaknya tetap dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar tanpa bergantung pada penggunaan gawai. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan menciptakan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam kegiatan sosial di luar rumah, seperti mengundang teman-teman mereka untuk bermain bersama atau mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kelompok bermain yang melibatkan anak-anak dari lingkungan sekitar. Dengan demikian, anak akan lebih terbuka terhadap pengalaman sosial yang beragam, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan kemampuan beradaptasi dalam berbagai situasi sosial.

Selain itu, orang tua juga dapat memberikan contoh yang baik dengan aktif berinteraksi dengan orang lain di sekitar mereka, sehingga anak belajar untuk meniru perilaku sosial yang sehat. Mengajak anak untuk berbicara dengan tetangga, berpartisipasi dalam acara komunitas, atau sekadar menghabiskan waktu di luar rumah bersama keluarga dapat membantu anak merasa lebih nyaman untuk berinteraksi dengan orang lain. Ketika anak melihat bahwa interaksi sosial itu menyenangkan dan bermanfaat, mereka akan lebih cenderung untuk melakukan hal yang sama, serta belajar untuk menikmati dunia di luar gawai.

Di sisi lain, orang tua juga perlu memberi batasan yang jelas mengenai penggunaan gawai. Meskipun gawai dapat memberikan berbagai manfaat edukatif, jika digunakan secara berlebihan, gawai justru dapat menghambat perkembangan sosial anak. Orang tua perlu membuat aturan yang bijaksana terkait waktu penggunaan gawai dan mendorong anak untuk mengganti waktu tersebut dengan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti bermain dengan teman, membaca buku, atau mengikuti kegiatan fisik yang mendukung perkembangan motorik anak. Dengan demikian, anak dapat merasakan keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata, serta memahami bahwa interaksi sosial dan pengalaman langsung lebih memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang mereka. Selain membatasi waktu penggunaan gawai, orangtua juga dapat mengatur jenis konten yang dikonsumsi anak agar

tetap sesuai dengan usainya dan memiliki nilai edukatif. Pemilihan aplikasi atau tontonan yang mendukung perkembangan kognitif dan kreativitas anak dapat membantu memaksimalkan manfaat teknologi tanpa mengorbankan waktu bermain dan bersosialisasi. Dengan cara ini, anak tetap mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui teknologi tanpa mengabaikan interaksi sosial yang penting perkembangan psikososialnya.

Penting bagi orangtua untuk secara aktif mendampingi anak dalam setiap kegiatan mereka, baik itu dalam penggunaan gawai maupun dalam bermain dengan teman sebaya. Dengan keterlibatan orangtua, anak akan merasa lebih diperhatikan dan memiliki pedoman yang jelas dalam membentuk kebiasaan yang baik. Komunikasi yang terbuka antara orangtua dan anak juga dapat membantu sehingga mereka lebih mudah menerima aturan yang diberikan tanpa merasa terpaksa. Dengan menerapkan pendekatan yang seimbang antara teknologi dan aktivitas sosial anak akan tumbuh dengan kemampuan yang lebih baik dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Mereka akan belajar bagaimana membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya, mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik serta memiliki pola hidup yang lebih aktif dan produktif. Peran orangtua sebagai pendamping dan panutan sangatlah penting dalam membentuk kebiasaan positif ini, Seperti yang disampaikan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi bahwa:

“yaa kira-kira udah berapa menit udah stop dulu ya diganti dengan mainan yang lain tapi kalau udah bosan di inget lagi sama mainan yang lain, boleh si main tapi kalau anak saya ga lebih dari 1 jam dan itupun ga yang 1 jam full terus bermain gadget” (W/03/OrgTua).

Orangtua yang sangat memperhatikan keseimbangan antara penggunaan gawai dan aktivitas lain yang mendukung perkembangan anak. Salah satu cara yang diterapkan oleh orangtua adalah dengan memberikan batasan waktu yang jelas untuk penggunaan gawai, sehingga anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu hanya untuk bermain gadget. Orangtua secara aktif mengawasi waktu yang digunakan anak untuk bermain gawai dan mengingatkan mereka ketika waktu bermain hampir habis. Dengan cara ini, orangtua membantu anak memahami pentingnya mengatur waktu dan memberikan ruang bagi kegiatan lainnya yang lebih bermanfaat.

Selain itu, orangtua juga memainkan peran penting dalam mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan cara yang positif. Ketika anak sudah mulai bosan atau terlalu lama bermain gawai, orangtua akan mengganti aktivitas tersebut dengan kegiatan lain, seperti bermain dengan mainan yang biasa mereka gunakan atau mengajak anak berinteraksi dengan teman-temannya. Ini bukan hanya memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain, tetapi juga memungkinkan anak mengembangkan keterampilan motorik halus, sosial, dan emosional yang tidak bisa diperoleh hanya dengan bermain di depan layar. Strategi orangtua dalam membatasi penggunaan gawai dengan cara yang fleksibel menunjukkan pemahaman terhadap kebutuhan anak untuk tetap bermain dan beristirahat. Dengan tidak membiarkan anak bermain gawai secara terus-menerus dalam satu waktu, orangtua membantu anak dalam mengembangkan kebiasaan utama yang mengisi kesehariannya, melainkan hanya bagian kecil dari berbagai aktivitas yang bisa mereka lakukan.

Mengalihkan perhatian anak dengan permainan lain, orangtua juga mengajarkan anak untuk mengenali rasa bosan dan mengatasinya dengan cara yang lebih kreatif. Anak yang terlalu sering bergantung pada gawai cenderung kesulitan mencari aktivitas lain yang menarik, sehingga dengan dorongan orangtua mereka dapat mengeksplorasi berbagai kegiatan yang lebih bermanfaat. Ini membantu dalam anak mengembangkan kreativitas, meningkatkan daya imajinasi, serta melatih kemandirian mereka dalam memilih aktivitas yang sesuai dengan kebutuhannya. Dengan memberikan alternatif kegiatan yang menarik dan bervariasi, orangtua tidak hanya mengurangi ketergantungan anak pada gawai, tetapi juga membantu anak untuk belajar mengatur waktu mereka sendiri. Anak diajarkan untuk mengenal

keseimbangan antara waktu bermain dengan gawai dan waktu untuk bersosialisasi serta beraktivitas fisik. Pendekatan ini membantu anak tumbuh dengan cara yang lebih seimbang, dengan pengembangan yang optimal dalam berbagai aspek kehidupan, baik itu aspek sosial, fisik, maupun emosional. Seperti yang disampaikan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi bahwa:

“Alhamdulillah aku sii selalu kasih batasan yaa buat anak aku sii ga yang terus menerus main hp gitu kayanya 1 jam aja kurang soalnya itu main hp terus engga main hp lagi engga lagi gampang apa ya mengalihkan gitu cepet bosen juga gitukan anaknya. Terus aku si selalu kasih reward aja buat anak aku kalau dia mau nurut dan bisa berhenti main hp ehh disaat waktu main hp nya udah habish gitu”. (W/02/OrgTua).

Orang tua menerapkan strategi yang cukup bijaksana untuk mengatur waktu penggunaan gawai oleh anak, yang melibatkan dua pendekatan utama: memberikan reward dan menetapkan batasan waktu yang ketat. Salah satu cara yang digunakan orang tua untuk memastikan anak tidak terus-menerus bermain gawai adalah dengan memberikan reward atau penghargaan setiap kali anak mengikuti aturan yang telah disepakati, yaitu berhenti bermain gawai setelah waktu yang ditentukan. Reward ini dapat berupa pujian verbal, waktu bermain bersama orang tua, atau aktivitas yang menyenangkan lainnya yang dapat memberikan rasa kebanggaan pada anak. Penghargaan ini bertujuan untuk memotivasi anak agar lebih disiplin dalam mengelola waktu mereka dan tetap merasa dihargai ketika mereka mengikuti instruksi orang tua.

Selain memberikan reward, orang tua juga menerapkan batasan waktu pemakaian gawai yang cukup ketat. Batasan ini bertujuan untuk mencegah anak terjebak dalam kebiasaan bermain gawai berlebihan, yang bisa berdampak negatif pada perkembangan sosial dan fisik mereka. Dengan adanya batasan yang jelas, anak belajar untuk menghargai waktu mereka dan tidak merasa terjebak dalam dunia digital yang membuat mereka kurang terhubung dengan lingkungan sosial sekitar. Orang tua secara konsisten mengingatkan anak tentang waktu yang tersisa dan memberikan pengalihan kegiatan setelah batas waktu tercapai, seperti mengajak anak untuk bermain dengan mainan, berinteraksi dengan teman-temannya, atau melakukan aktivitas fisik yang mendukung perkembangan motorik mereka. Selain itu, strategi ini juga menunjukkan bahwa anak memiliki kecenderungan cepat bosan terhadap aktivitas yang bersifat monoton, termasuk bermain gawai. Oleh karena itu, pengalihan yang dilakukan orangtua dengan cara yang menyenangkan menjadi langkah yang efektif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai. Anak yang terbiasa diberikan alternative aktivitas lain akan lebih mudah menerima perubahan kebiasaan dan tidak mengalami ketergantungan berlebihan terhadap gawai sebagai satu-satunya sumber hiburan.

Pendekatan yang dilakukan orangtua ini dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan pengendali diri serta memahami konsep disiplin dan tanggung jawab sejak dini. Anak belajar bahwa ada aturan yang harus dipatuhi dalam menggunakan gawai dan bahwa mereka tidak dapat bermain sesuka hati tanpa batasan. Dengan pola asuh seperti ini, anak akan tumbuh dengan pemahaman yang lebih baik tentang manajemen waktu, keseimbangan antara aktivitas digital dan fisik serta kepentingan mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Melalui kombinasi pemberian reward dan penerapan batasan waktu yang ketat, orang tua tidak hanya dapat mengontrol penggunaan gawai, tetapi juga menciptakan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam kegiatan yang lebih bervariasi dan memperkaya pengalaman sosial serta emosional mereka. Strategi ini membantu anak untuk berkembang dengan keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata, serta mengajarkan mereka bagaimana mengatur waktu dan memilih kegiatan yang lebih bermanfaat bagi perkembangan pribadi mereka. Hal ini diungkap oleh Guru di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi:

“Kalau untuk meningkatkan keterampilan adaptasi anak-anak dengan teman-teman sekitarnya ini kita lebih banyak ke permainan terus juga kalau kegiatan kaya ada kegiatan

menggambar, menempel, kita kasih kegiatannya yang bekerja sama biar ada interaksi dengan teman-temannya dan saling memahami terkadang kaya waktu itu ketika bermain puzzle kan keliatan yah mereka ada yang “ini dulu, itu dulu” ada yag keliatan lah mereka jadi banyak berinteraksi makanya kita juga dikelas sering melakukan kegiatan yang bersama-sama dan dikelas juga selalu.” (W/01/Gr).

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh Guru di Tk Aisyiyah Busthanul Athfal, Guru berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan berbagai metode yang kreatif dan interaktif. Salah satu cara yang diterapkan guru adalah melalui kegiatan permainan, menggambar, dan menempel, yang memungkinkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Kegiatan-kegiatan tersebut sering dilakukan secara bersamaan, sehingga anak-anak dapat belajar bekerja sama, berbagi, dan saling membantu satu sama lain.

Melalui permainan kelompok, misalnya, anak diajak untuk berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama, seperti menyelesaikan sebuah tugas atau permainan. Hal ini melatih mereka untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, menyelesaikan masalah bersama, dan belajar menghargai pendapat teman. Begitu juga dengan kegiatan menggambar dan menempel, yang tidak hanya melatih kreativitas anak, tetapi juga memberi kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi sosial dalam prosesnya. Ketika anak-anak bekerja bersama, mereka belajar untuk berbagi alat dan bahan, serta saling memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas mereka. Selain itu, permainan puzzle memberikan peluang bagi anak untuk berlatih dalam mengambil keputusan bersama. Mereka dapat berdiskusi, menentukan strategi dan membangun kesepakatan dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Proses ini membantu anak mengasah keterampilan berpikir kritis serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mendengarkan dan memahami persepektif teman-temannya. Dengan adanya interaksi ini, anak belajar bagaimana menghadapi perbedaan pendapat dan menemukan solusi yang dapat diterima oleh semua anggota kelompok.

Guru juga berperan dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif bagi perkembangan sosial anak. Dengan mendorong anak-anak untuk lebih kreatif dalam berinteraksi, guru membantu mereka membangun kepercayaan diri dalam bersosialisasi. Guru juga dapat memberikan arahan dan bimbingan saat anak mengalami kesulitan dalam bekerja sama atau menghadapi konflik dengan teman sebaya. Dengan pendekatan yang sabar dan positif, guru dapat membantu anak mengembangkan sikap empati dan memahami pentingnya berbagi seras bekerja sama. Lebih jauh lagi, melalui kegiatan sosial yang dilakukan secara rutin dikelas anak-anak akan semakin terbiasa dengan konsep kebersamaan dan interaksi yang sehat. Mereka mulai memahami bahwa dalam suatu kelompok, setiap individu memiliki peran dan kontribusi yang berharga. Dengan demikian, anak tidak hanya belajar untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama, tetapi juga mengembangkan rasa tanggung jawab dan kepedulian terhadap orang lain.

Dengan metode-metode kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial guru membantu anak-anak mengembangkannya dengan yang esensial, seperti kerja sama, empati, dan komunikasi yang efektif. Anak-anak belajar bahwa kegiatan sosial bukan hanya tentang berbicara atau bermain bersama, tetapi juga tentang bagaimana mereka dapat saling mendukung dan menghargai satu sama lain dalam berbagai situasi. Dengan cara ini, guru turut menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung bagi perkembangan sosial anak secara menyeluruh.

Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas dan menganalisis hasil penelitian secara detail untuk merekonstruksi konsep yang didasarkan pada informasi empiris yang sesuai dengan judul penelitian yaitu, “Analisis Dampak Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia (4-5 Tahun) di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi”.

Pembahasan pada bagian ini akan difokuskan pada tiga hal yang menjadi focus dari penelitian yaitu: Pertama, apakah perkembangan psikososial pada anak (4-5 tahun) sebagai akibat dari aktivitas gawai. Kedua, bagaimana dampak perkembangan psikososial pada anak (4-5 Tahun) sebagai akibat dari aktivitas gawai. Ketiga, bagaimana strategi orangtua dalam menangani perkembangan psikososial anak (4-5 Tahun) sebagai akibat dari aktivitas gawai.

1. Perkembangan Psikososial pada Anak Usia (4-5 Tahun) sebagai Akibat dari Aktivitas Gawai

Menurut teori yang diungkapkan oleh Erik Erikson (2015) Perkembangan psikososial yang menggambarkan bagaimana kebutuhan individu (psycho) dikombinasikan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat (social), perkembangan psikososial erikson menjelaskan perkembangan kepribadian manusia dalam berapa tingkatan. Erikson (2015) dalam teori perkembangan psikososialnya, menyebutkan bahwa anak pada rentang usia ini berada pada tahap initiative vs guilt (inisiatif vs rasa bersalah), meskipun erikson sendiri mengembangkan teorinya sejak pertengahan abad ke-20, konsepnya tetap digunakan dan dikembangkan hingga saat ini termasuk dalam literature tahun 2015. Pada usia 4-5 tahun, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam aspek psikososial. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemandirian, membangun rasa percaya diri dan mengembangkan keterampilan sosial dengan berinteraksi dengan teman, guru dan lingkungan sekitarnya. Perkembangan psikososial adalah perkembangan yang terjadi dalam perilaku, emosi, dan interaksi sosial. Akibatnya, selama tahap perkembangan mereka, anak-anak cenderung lebih memahami strategi internal daripada strategi eksternal, yang memungkinkan mereka memilih mana yang baik bagi mereka (Khasanah et al., 2019).

Perkembangan psikososial mencakup perkembangan perilaku manusia, terutama yang berkaitan dengan emosi, motivasi, dan perubahan dalam cara seseorang berinteraksi dengan orang lain. Psikososial adalah kondisi yang mempengaruhi orang yang memiliki fungsi sosial dan psikologis yang rendah atau sebaliknya. Psikososial mengacu pada hubungan interpersonal yang dinamis, faktor psikologis atau sosial, yang terus-menerus berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain. Psikososial sendiri berasal dari kata psikologis dan sosial. Psikologi mempengaruhi aspek psikologis individu (seperti sifat kepribadian, sikap, dan perilaku), sedangkan psikologi sosial mempengaruhi hubungan individu dengan orang lain di lingkungan terdekatnya (Pusat Krisis Fakultas Psikologi UI, 2023).

Kecerdasan psikososial mengacu pada ketahanan sosial yang mendasari faktor-faktor psikologis, pada usia 4-5 tahun anak berada dalam tahap perkembangan psikososial yang sangat penting, dimana mereka mulai belajar membangun hubungan sosial, memahami emosi serta mengembangkan keterampilan komunikasi. Interaksi sosial secara langsung dengan orang-orang sekitarnya seperti keluarga dan teman sebaya sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Perkembangan psikososial anak usia dini sangat penting karena pada tahap ini anak mulai belajar membangun hubungan social, memahami emosi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi. Terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial serta kurangnya perhatian orangtua terhadap anak yang mayoritas para orangtua seibuk dengan pekerjaannya yang mana hal ini menyebabkan risiko masalah perkembangan psikososial anak. (Veniawati, 2022).

Namun, dalam era digital saat ini perkembangan psikososial anak sering kali dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Gawai menjadi salah satu alat yang paling sering digunakan anak, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menghambat perkembangan psikososial anak, anak yang terlalu sering menggunakan gawai cenderung kurang terlibat dalam interaksi sosial secara langsung yang berpotensi menyebabkan keterlambatan dalam keterampilan komunikasi, kurang empati dan kesulitan dalam bersosialisasi. Dalam situasi dimana orangtua memiliki kesibukan, baik karena tuntutan pekerjaan maupun aktivitas rumah tangga sehingga perhatian yang

diberikan kepada anak bias menjadi terbatas. Untuk mengatasi hal ini orangtua menjadi terbiasa untuk memberikan gawai kepada anak mereka sebagai sarana hiburan sekaligus cara untuk mempermudah orangtua dalam memantau posisi anak agar tetap dirumah yang masih dalam pengawasan orangtuanya. Seperti yang diungkapkan oleh Guru di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, anak-anak yang lebih banyak bermain gawai dirumah sering kali mengalami kesulitan beradaptasi disekolah. Mereka menjadi lebih tertutup, sulit berinteraksi dengan teman sebaya dan menunjukkan egosentris yang tinggi. Kesulitan dalam beradaptasi, merasa canggung atau bahkan terkejut karena kurangnya pengalaman bersosialisainya, sebab kurangnya pembentukan karakter dalam lingkungan sosial.

Selain itu, anak yang jarang berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas seringkali mengalami tantangan dalam menyesuaikan diri dengan situasi yang baru. Mereka mungkin lebih canggung atau bahkan merasa takut ketika harus berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, penting bagi orangtua untuk memberikan keseimbangan antara penggunaan gawai dan interaksi sosial anak agar mereka dapat tumbuh dengan keterampilan sosial yang baik. Peran orangtua yang sangat penting dalam proses perkembangan psikososial bagi anak itu benar-benar sangat dibutuhkan, tanpa peran orangtua anak bisa saja akan sulit untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan oranglain begitupun sebaliknya, anak yang mudah berinteraksi atau bersosialisasi dengan oranglain tidak semua berdampak baik ada halnya dampak yang dapat merugikan anak itu sendiri bahkan orangtuanya. Orangtua yang aktif mengajak pembiasaan pada anak untuk berinteraksi dengan berbagai individu pada kehidupan sehari-harinya dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik. Dengan begitu, anak akan lebih siap dalam menghadapi berbagai situasi sosialnya dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi serta membangun hubungan interaksi sosial yang sehat dengan lingkungannya.

Hal ini sesuai dengan yang didapati peneliti saat penggali informasi dari beberapa orangtua dilapangan, gawai dapat memberikan pengaruh positif dan negatif terhadap perkembangan psikososial bagi anak. Salah satu aspek utama perkembangan psikososial anak adalah kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan oranglain. Anak usia 4-5 tahun mulai memahami konsep berbagi, bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Mereka juga belajar memahami aturan sosial yang berlaku dalam berbagai situasi. Penggunaan gawai yang tidak terkontrol menyebabkan anak menjadi pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang terlalu sering bermain gawai cenderung lebih nyaman dengan dunia digital dibandingkan dengan dunia nyata. Hal ini dapat menghambat keterampilan sosial mereka karena mereka tidak terbiasa berkomunikasi secara langsung, membaca ekspresi wajah atau memahami bahasa tubuh orang lain. Yang diungkapkan oleh Guru TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi menyatakan bahwa anak-anak yang lebih banyak menggunakan gawai dirumah seringkali mengalami kesulitan saat pertama kali masuk sekolah. Mereka cenderung menarik diri, tidak aktif dalam bermain bersama teman, dan mengalami kecanggungan dalam berkomunikasi.

Banyak anak yang terbiasa dengan menggunakan gawai sebagai alat hiburan atau bahkan bahan untuk pembelajaran, mungkin untuk bahan sebagai pengalihan perhatian saat anak rewel. Hal ini menyebabkan anak menjadi kurang terampil dalam mengelola emosi secara alami, sehingga anak yang sering terpapar konten digital tanpa pengawasan dapat mengubah perilaku yang kurang baik. Beberapa anak cenderung meniru perilaku agresif yang mereka lihat dalam video atau permainan diital. Hal ini akan sangat berdampak pada interaksi dengan temannya dimana mungkin akan menunjukkan perilaku yang kasar seperti memukul atau mencubit ketika ingin berkomunikasi dengan temannya atau bahkan sedang mengungkapkan apa yang mereka inginkan. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh Guru di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi dari hasil wawancara, bahwa beberapa anak yang kurang memiliki pengalaman sosial sering menunjukkan perilaku egosentris yang

tinggi. Mereka sulit berbagai, tidak mengikuti aturan dalam permainan kelompok atau bahkan menunjukkan perilaku agresif karena tidak terbiasa dengan dinamika interaksi sosial yang sehat.

Dalam lingkungan sosial yang terjadi pada anak sesuai dengan apa yang telah diungkapkan oleh Orangtua di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, orangtua tidak memberikan batasan ketika anak sedang bersosialisasi dengan teman sebaya atau teman sekolahnya. Tetapi orangtua merasa khawatir dan memberikan pengawasan terhadap anak ketika sedang berada di lingkungan rumah, sebab orangtua khawatir ketika anaknya berinteraksi dengan orang yang bukan seusianya. Orangtua merasa sikap interaksi dan berbahasa jika dengan teman yang bukan seusianya cukup berbeda dan disitulah orangtua memberikan batasan terhadap interaksi atau sosialisasi pada anak. Tetapi orangtua lebih memberikan kebebasan kepada anak untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan teman yang ada di sekolahnya, orangtua tidak merasa khawatir ketika anaknya berinteraksi dengan lingkungan yang di sekolahnya, karena merasa ada guru yang memberikan pengawasan yang baik untuk anak melakukan interaksi atau sosialisasi dengan temannya.

Dengan adanya keseimbangan yang baik antara teknologi dan interaksi sosial, anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam aspek psikososial mereka. Mereka akan memiliki keterampilan komunikasi yang baik, mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, serta memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari. Sering dengan berjalannya waktu, anak dapat konsisten dalam masa penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-harinya, dengan memberikan pengertian secara perlahan anak akan menyadari bahwa banyak cara lain untuk bisa menghabiskan waktu dengan yang lebih bermanfaat. Pemahaman orangtua terhadap perkembangan anak menjadi kunci utama untuk memastikan bahwa penggunaan gawai tidak menghambat interaksi sosial dan keterampilan komunikasi pada anak, dengan menetapkan batasan yang jelas anak dapat berjalan disiplin dan memahami bahwa gawai bukan sumber satu-satunya alat hiburan. Dari hal itu pembatasan yang diterapkan orangtua bukan hanya menjadi larangan semata, tetapi juga menjadikan upaya dalam membentuk pola kebiasaan yang sehat untuk perkembangan anak.

2. Dampak Perkembangan Psikososial pada Anak Usia (4-5 Tahun) sebagai Akibat dari Aktivitas Gawai

Penggunaan gawai pada anak usia 4-5 tahun memberikan dampak yang beragam, baik itu positif maupun negatif. Tergantung pada masa penggunaannya, jenis konten yang dikonsumsi serta pengawasan orangtua, dalam konteks perkembangan psikososial anak usia 4-5 tahun penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat membawa pengaruh yang cukup signifikan terhadap aspek sosial, emosional dan kognitif mereka. Dampak positif dalam penggunaan gadget untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Namun, dampak negatif cukup besar dengan itu anak akan jadi malas bergerak dan beraktivitas dan membuat interaksi sosialnya terganggu. (Munisa, M, 2020). Perkembangan psikososial yang optimal akan sangat baik bagi anak, karena dengan perkembangan yang baik anak mampu membentuk kepribadian yang positif, memiliki rasa percaya diri yang kuat serta mampu bersikap proaktif dalam berbagai situasi. Hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, ditemukan bahwa sebagian besar anak yang sering menggunakan gawai dalam jangka waktu lama cenderung mengalami berbagai kendala dalam interaksi sosial dan regulasi emosinya. Anak-anak lebih sulit beradaptasi di lingkungan sekolah, menunjukkan perilaku egosentris yang tinggi dan kurang memiliki keterampilan dalam berkomunikasi serta memahami emosi orang lain. Orangtua yang secara aktif mengawasi dan membatasi durasi penggunaan gawai serta mendorong anak untuk tetap berinteraksi dengan lingkungannya berperan besar dalam menjaga keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Pradona & Qarni, 2023), bahwa gawai juga memberikan dampak positif terhadap anak, dari pengamatannya beberapa minggu belakangan, anak menjadi pribadi yang jauh lebih kreatif dari sebelumnya. Selain durasi bermain gawai dibatasi, anak juga memanfaatkan gawai untuk belajar, menggambar bahkan mewarnai. Bahkan terkadang anaknya menonton video *handly craft* (kerajinan tangan) kemudian anaknya mencotoh video tersebut. Selain melihat videonya anak juga menunjukkan aksinya, dalam hal tersebut anak menghasilkan kerajinan tangan yang meningkatkan kreativitasnya dalam seni. Sedangkan beberapa orangtua mengaku pengaruh negatif yang ditimbulkan gawai yaitu anaknya jadi kurang mengeksplor dunia luar rumah dan kurang berinteraksi dengan teman sebayanya. Dalam dampak penggunaan gawai terhadap anak tergantung pada bagaimana orangtua mengatur serta membimbing anak dalam penggunaannya, pada pengawasan yang baik dan pendekatan yang tepat pengaruh dari gawai pada perkembangan psikososial anak justru dapat menimbulkan dampak yang positif.

Sedangkan pada penelitian yang diungkapkan oleh Orangtua murid di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, bahwa anak memberikan dampak yang positif pada penggunaan gawai anak dapat mengetahui suatu hal yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, seperti mengetahui kata kalau warna kuning dalam bahasa Inggris itu *yellow*, merah itu *red*. Mungkin hal ini disebabkan dari penggunaan gawai yang digunakan untuk menonton pembelajaran edukatif yang menjadikan anak mengerti atau mengetahui bahasa yang asing atau baru mereka dengar. Sebagai ajang untuk pembelajaran baik untuk anak-anak maupun orang dewasa karena dapat dengan mudah untuk mendapatkan materi apa yang sedang dipelajari bagi anak-anak umumnya dapat membantu dalam perkembangan Bahasa, kognitif serta imajinasi yang akan muncul anak-anak. (Irham & Wiyani, 2019). Ketika orangtua mampu menciptakan keseimbangan pada anak dalam masa penggunaan gawai akan banyak timbul dampak yang positif pada anak.

Afdalia & Gani, (2023) yang menyatakan bahwa adanya dampak positif dan negatif, dampak positif meliputi pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir dan kepercayaan diri pada anak. Namun, dampak negatif melibatkan isolasi sosial gangguan Kesehatan dan kecanduan serta pola asuh orangtua yang harus pandai membuat strategi agar anak dapat menggunakan gadget dengan waktu yang disarankan. Penggunaan gawai yang tidak terkontrol juga dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi anak, terlalu lama menggunakan gawai juga dapat mengurangi waktu anak untuk melakukan aktivitas fisik dan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya. Dari anak yang memberikan dampak negatif pada penggunaan gawai, yaitu anak cenderung lebih senang dengan dunianya sendiri dan enggan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya atau bahkan memanfaatkan bermain gawai untuk digunakan dengan menonton video hiburan dan bermain permainan yang menyebabkan anak berdampak pada perkembangan psikososialnya.

Hal ini juga diungkapkan oleh Guru di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, mengamati bahwa anak-anak yang sering menggunakan gawai lebih cenderung menyendiri dan kurang terlibat dalam aktivitas bermain bersama. Mereka tampak kurang tertarik untuk berbagi bekerja sama atau mengikuti aturan permainan yang melibatkan kerja sama. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan bermain sendiri dengan gawai yang membentuk pola interaksi satu arah, dimana anak tidak perlu bernegosiasi atau menyesuaikan dengan oranglain. Karakteristik yang berbeda dari setiap anak akan mengalami proses adaptasi yang beragam, bagi sebagian anak akan merasa kesulitan dalam beradaptasi dengan cara bentuk perilaku yang kurang tepat seperti menggunakan cara yang kasar atau agresif untuk mengekspresikan ketidnyamanan yang mereka rasakan. Orangtua yang tidak memberikan akses memberikan akses terhadap teknologi saja tetapi memberikan anak untuk tetap berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya, dengan itu anak dapat mudah memahami bahwa kehidupan sosial merupakan bagian yang sangat penting dalam perkembangannya,

sehingga nantinya anak mampu menjalankan hubungan yang sehat dengan orang lain serta berkembang secara optimal dalam aspek psikososialnya.

Selain berdampak pada aspek sosial dan emosional penggunaan gawai yang berlebihan juga berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak, anak usia 4-5 tahun seharusnya aktif bergerak untuk melatih keterampilan motorik kasar dan halus mereka, seperti berlari, melompat, menggambar atau menyusun balok. Namun, anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain gawai cenderung kurang mendapatkan stimulasi fisik yang cukup. Hal ini telah diungkapkan oleh Guru di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, bahwa ada beberapa anak yang mengalami kesulitan saat melakukan kegiatan motorik halus seperti menyusun gelas atau menggambar. Beberapa dari mereka bahkan menunjukkan tanda-tanda tangan gemetar saat melakukan aktivitas tersebut. Setelah dikonfirmasi kepada orangtua, diketahui bahwa anak-anak ini sering menggunakan gawai dalam waktu yang lama, yang kemungkinan besar menyebabkan kurangnya latihan dalam keterampilan motorik mereka. Kondisi ini cukup mengkhawatirkan karena keterampilan motorik kasar dan halus sangat penting bagi perkembangan anak dimasa depan. Anak yang kurang terlatih dalam aktivitas fisik akan lebih sulit dalam mengembangkan koordinasi tubuh, keseimbangan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menulis, menggambar atau bahkan berpakaian sendiri. Padahal perkembangan motorik bagi anak baik itu motorik kasar atau halus sangat diperlukan dalam proses tumbuh kembangnya, dengan melalui kegiatan seperti berlari, melompat, melempar bola, menggambar, menyusun pola ini merupakan suatu kegiatan yang dapat mengkoordinasikan antara tangan dan mata.

Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-5 tahun. Anak yang terlalu sering menggunakan gawai mengalami berbagai kendala dalam interaksi sosial, regulasi emosi, perkembangan motorik serta keterampilan komunikasi mereka. Hilangnya rasa empati pada lingkungan sekitar dan enggan untuk melakukan aktivitas bermain dan kegiatan lain dengan teman sebayanya. Yang membuat anak jauh lebih menyenangkan dengan kesendiriannya karena asik dengan dunianya sendiri yaitu bermain gawai sehingga mereka merasa tidak butuh teman untuk bermain secara langsung. (I. Lestari dkk., 2015). Oleh karena itu, sangat penting bagi orangtua untuk membatasi waktu penggunaan gawai dan memastikan bahwa anak tetap mendapatkan pengalaman sosial yang cukup. Dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain, berinteraksi dan belajar melalui aktivitas langsung, mereka dapat berkembang dengan lebih baik dalam aspek sosial, emosional dan kognitif, serta pengasuhan yang tepat dalam penggunaan gawai dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa menghambat perkembangan anak secara keseluruhan.

3. Strategi orangtua dalam menangani perkembangan psikososial anak (4-5 Tahun) sebagai akibat dari aktivitas gawai.

Peran orangtua dalam mengatur penggunaan gawai sangatlah penting untuk memastikan bahwa anak mendapatkan pengalaman sosial yang cukup serta tumbuh dengan keseimbangan antara teknologi dan interaksi langsung. Pola asuh orangtua memiliki peran yang signifikan terhadap interaksi sosial anak dan penggunaan gadget berperan terhadap interaksi sosial anak. Ketika sedang berada di lingkungan baru serta penggunaan gadget terlalu lama yang menjadi dampak terhadap interaksi sosial anak. (Viandari, K. D., & Susilawati., 2019). Berdasarkan hasil penelitian, banyak orangtua yang telah menyadari dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan dan mulai menerapkan berbagai strategi untuk mengatasinya. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan menciptakan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam kegiatan sosial diluar rumah atau ikut terlibat dalam lingkungan yang ada disekitarnya. Dengan demikian anak akan lebih terbuka terhadap pengalaman sosial yang beragam dan dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi, empati dan kemampuan beradaptasi dalam berbagai situasi sosialnya.

Salah satu strategi utama yang diterapkan oleh orangtua dalam menangani dampak negatif gawai adalah dengan menetapkan batasan waktu yang ketat bagi anak dalam menggunakan gawai. Orangtua juga harus memberikan contoh yang baik dengan aktif berinteraksi dengan oranglain yang ada disekitar mereka, sehingga pada saat itu anak akan belajar meniru perilaku sosial yang sehat sesuai dengan apa yang sudah diajarkan oleh orangtuanya. Disaat itulah anak akan merasa bahwa interaksi sosial itu menyenangkan dan bermanfaat serta suatu saat anak akan belajar untuk menikmati dunia diluar gawai. Dengan memberikan batasan waktu dalam penggunaan gawai ini bertujuan agar anak tidak terlalu bergantung pada gawai dan tetap memiliki waktu yang cukup untuk bermain secara aktif serta berinteraksi dengan teman sebaya. Beberapa orangtua dalam penelitian ini, membatasi penggunaan gawai anak mereka hanya selama satu jam perhari, bahkan ada yang menerapkan system permainan hanya di waktu-waktu tertentu saja, seperti setelah anak menyelesaikan tugas atau kegiatan sekolah. Dengan adanya aturan ini, anak diharapkan dapat memahami bahwa gawai bukan satu-satunya sumber hiburan, sehingga mereka tetap memiliki keseimbangan dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, orangtua juga menggunakan pendekatan bertahap dalam membatasi waktu bermain gawai. Jika sebelumnya terbiasa menghabiskan waktu berjam-jam dengan gawai, orangtua mulai mengurangi durasi secara perlahan sambil memberikan aktivitas yang lebih menarik. Dengan cara ini, anak tidak merasa kehilangan sesuatu yang mereka sukai secara tiba-tiba dan dapat lebih mudah menyesuaikan dengan kebiasaan baru.

Selain membatasi waktu penggunaan gawai, orangtua juga dapat mengatur jenis konten yang dikonsumsi anak agar tetap sesuai dengan usianya, dalam tahap pemilihan aplikasi atau tontonan yang mendukung perkembangan kognitif dan kreativitas anak dapat membantu memaksimalkan manfaat teknologi tanpa mengobankan waktu bermain dan bersosialisasi. Dengan begitu anak akan tetap mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui teknologi. Peran penting orangtua dalam mengalihkan perhatian anak dari gawai dengan cara yang positif, orangtua harus lebih memahami kondisi anak ketika sedang bermain gawai ketika anak sudah mulai merasa bosan orangtua harus bisa menggantinya dengan kegiatan yang lainnya. Orangtua juga mengajarkan anak untuk mengenali rasa bosan dengan mengatasinya dengan cara yang lebih kreatif, dengan begitu anak mampu mengembangkan kreativitas aktivitas sesuai dengan kebutuhannya.

Memberikan reward pada anak ini dapat berupa pujian verbal, selain reward yang diberikan pada anak orangtua juga meluangkan waktunya untuk dapat ikut serta dalam kegiatan bermainnya. Dengan memberikan penghargaan pada anak ini bertujuan untuk dapat memotivasi anak agar lebih disiplin dalam mengelola waktu mereka dan tetap merasa dihargai. Seperti yang penelitian yang dilakukan (Setianingsih, 2018) dalam interaksi sosial, anak tetap memiliki waktu mengeksplor dunia luar rumahnya dan bermain dengan teman sebayanya. Perilaku sosial anak seperti bekerja sama, meniru dan rasa percaya dirinya berkembang dengan baik. Karena orangtua tetap memajemen kegiatan anak setiap harinya, seperti kapan harus belajar, berinteraksi atau bermain dengan teman sebayanya dan sudah dijadwalkan bermain dengan gawainya dengan durasi yang sudah ditentukan. Salah satu tantangan terbesar dalam membatasi penggunaan gawai adalah bagaimana mengalihkan perhatian anak ke aktivitas lain yang lebih bermanfaat.

Dalam penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi, banyak orangtua yang menerapkan strategi pengalihan dengan cara menwaran aktivitas yang menarik bagi anak. Mengajak anak bermain dengan mainan fisik seperti bermain balok susun, puzzle atau permainan yang dapat mengasah keterampilan motorik halus bagi anak. Sehingga mendorong anak untuk beraktivitas diluar rumah, serta melibatkan anak dalam kegiatan rumah tangga. Dengan menawarkan berbagai aktivitas, anak akan memiliki lebih banyak pilihan untuk mengisi waktu dengan cara yang lebih produktif dan menyenangkan. Selain itu,

strategi ini juga membantu mengurangi ketergantungan anak pada gawai, karena mereka mulai menemukan kesenangan dalam aktivitas lain diluar dunia digital.

Selain membatasi penggunaan gawai dan mengalihkan perhatian anak ke aktivitas lain, orangtua juga berupaya untuk meningkatkan interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Dengan meningkatkan frekuensi interaksi sosial anak, mereka terbiasa dalam berkomunikasi dengan oranglain, mengembangkan keterampilan sosial, serta mamahami ketika sedang berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas. Strategi yang diterapkan oleh orangtua dalam mengatasi dampak negatif gawai sangat berperan penting dalam perkembangan psikososial anak. Dengan menetapkan batasan waktu, memberikan reward, mengalihkan perhatian anak ke aktivitas yang lebih bermanfaat, meningkatkan interaksi sosial serta memberikan contoh yang baik, orangtua dapat membantu anak untuk tumbuh dengan lebih seimbang antara dunia digital dan interaksi langsung.

Guru juga dapat memberikan peran dalam mengatur strategi untuk meningkatkan perkembangan psikososial anak dengan mendorong anak untuk lebih kreatif dalam berinteraksi, guru juga membantu anak dalam membangun kepercayaan diri dalam bersosialisasi. Dengan pendekatan yang sabar dan positif, guru dapat membantu anak mengembangkan sikap empati dan memahami pentingnya berbagi dengan teman sebayanya. Pendekatan yang tepat dalam mengatur penggunaan gawai tidak hanya akan membantu anak mengurangi ketergantungan mereka terhadap teknologi, tetapi juga akan memperkaya pengalaman sosial mereka, meningkatkan keterampilan komunikasi serta membangun rasa percaya diri dan kemandirian mereka dalam menghadapi berbagai situasi sosial. Oleh karena itu, peran aktif orangtua sangat diperlukan dalam membimbing anak agar dapat menggunakan gawai dengan cara yang sehat dan tetap mendapatkan pengalaman sosial yang berkualitas dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, ditemukan bahwa penggunaan gawai di kalangan anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal II Sukabumi memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan psikososial mereka. Peneliti menggali informasi dari guru kelas dan orang tua murid sebagai narasumber untuk memahami bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak-anak.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan gawai cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan teman sebaya dan lingkungan sosial di sekolah. Mereka lebih sering menunjukkan perilaku egosentris dan kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman-temannya. Beberapa anak juga menunjukkan tanda-tanda keterlambatan dalam perkembangan bahasa dan keterampilan motorik halus karena kurangnya stimulasi fisik. Dampak negatif ini semakin terasa ketika orang tua membatasi interaksi sosial anak hanya di rumah dan tidak memberikan cukup kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman sebaya.

Namun, terdapat pula dampak positif yang terkait dengan penggunaan gawai, terutama dalam hal peningkatan keterampilan kognitif dan pengetahuan anak, seperti mengenal warna dalam bahasa Inggris melalui aplikasi edukatif. Dengan pengawasan yang tepat dari orang tua, gawai bisa dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat. Oleh karena itu, peran orang tua dalam memberikan pengawasan dan menetapkan batasan waktu penggunaan gawai sangatlah penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan perkembangan sosial anak.

Peneliti juga menemukan bahwa banyak orang tua mulai menyadari pentingnya mengatur waktu penggunaan gawai anak dan menerapkan berbagai strategi untuk membatasi durasi penggunaannya. Beberapa orang tua memberikan reward ketika anak mematuhi aturan

waktu bermain gawai, serta mengalihkan perhatian anak dengan kegiatan yang lebih bermanfaat dan melibatkan interaksi sosial langsung. Dengan pengawasan yang baik, anak-anak dapat menikmati manfaat teknologi tanpa mengorbankan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan berkembang secara emosional dan sosial.

Secara keseluruhan, meskipun gawai dapat memberikan manfaat dalam mendukung perkembangan kognitif, penggunaan gawai yang berlebihan dapat menghambat perkembangan psikososial anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menciptakan keseimbangan antara teknologi dan interaksi sosial dalam kehidupan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

153

- Afdalia, A. P., & Gani, I. (n.d.). DAMPAK PENGARUH GADGET TERHADAP
- Agus, S. (2006). Teori dan paradigma penelitian sosial. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Ahmad, Z. (2014). Perlindungan Anak dalam Perspektif Islam. *ISLAMICA: Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 143. <https://doi.org/10.15642/islamica.2009.4.1.143->
- Alam, R. I. (2021). Gambaran Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Berdasarkan Tingkat Ketergantungan Gadget. *Window of Nursing Journal*, 64–72.
- Amalia, E. R., Rahmawati, A., & Farida, S. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode bercerita. *Ikhac*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kr5fw>
- Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 33–49.
- Dominika, D., & Virilia, S. (2018). Hubungan tipe kepribadian ekstrovert-introvert dengan penerimaan sosial pada siswa.
- Fathoni, A. R. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. Diakses Dari <Http://Www.Artikelcakep.Top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-PerkembangananakArtikelcakep>.
- Firmawati, F., & Biahimo, N. U. I. (2021). Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usiaprasekolah Di Tk Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo. *Zaitun (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 7(2). <https://doi.org/10.31314/zijk.v7i2.1151>
- Gunawan, I. (2022). Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik. Bumi Aksara.
- Hadi, A. (2021). Penelitian kualitatif studi fenomenologi, case study, grounded theory, etnografi, biografi. CV. Pena Persada.
- Hasanah, M. (2015). Dinamika Kepribadian Menurut Psikologi Islami. *Ummul Quro*, 6(2), 110–124.
- Hijriati, H. (2017). Tahapan perkembangan kognitif pada masa early childhood. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2027/pdf>
- Indriyani, P. (2017). Analisis Kesalahan Siswa Tipe Kepribadian Ekstrovert Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Kubus dan Balok Berdasarkan Prosedur Newman. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI. In *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam* (Vol. 10, Issue 1).
- Irham, M., & Wiyani, N. A. (2019). Psikologi pendidikan; teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran.
- Khasanah, U. A., PH, L., & Indrayati, N. (2019). Hubungan Perkembangan Psikososial Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 2(3), 157. <https://doi.org/10.32584/jikj.v2i3.426>
- Kristiyani, Y. M. (2018). Hubungan Antara Tipe Kepribadian Ekstrovert-Introvert Dengan Orientasi Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Distributor Multi Level Marketing Tianshi. *Repository.Usd.Ac.Id*, 379(3), 1–85. https://repository.usd.ac.id/25510/2/084114001_Full%5B1%5D.pdf
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204–209.
- Lestari, P. W., & Millenia, S. J. (2020). Peningkatan Pemahaman Anak Melalui Edukasi Dampak Penggunaan Gawai Berlebih. *Jurnal Masyarakat Mandiri (JMM)*, 4(2), 264–272.
- Lioni, T., Holilulloh, H., & Nurmalisa, Y. (2014). Pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(2).
- Lismanda, Y. F. (2017). Pondasi perkembangan psikososial anak melalui peran ayah dalam keluarga.

- Viractina: Jurnal Pendidikan Islam, 2(2), 89–98.
- Meiriza, M., & Hidayat, M. U. (2021). Qur'anic parenting dalam mengikis dampak negatif gawai pada anak. *JAWI*, 4(1), 63–79.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. Thousand Oaks.
- Murniarti, E. (2020). Konsep Dasar / Pengertian Perkembangan Peserta Didik Menurut Perspektif Rentang Hidup, Prinsip, Periodisasi Perkembangan Peserta Didik Menurut Perspektif Rentang Hidup Dan Tugas-Tugas Perkembangan Peserta Didik Menurut Perspektif Rentang Hidup. 4. *Pendidikan Indonesia*, 2(9), 1255–1273.
- Pradona, S., & Qarni, W. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 460–469. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.248>
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 2. *Psychology, U.f.* (2022, November 28). Perkembangan Psikososial Erikson. Retrieved from psychology.binus.ac.id <https://psychology.binus.ac.id/2022/11/28/perkembangan-psikososial-erikson/>
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (n.d.). PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI.
- Riendravi, S. (2000). Perkembangan psikososial anak. Bagian/SMF Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Udayana/Rumah Sakit Umum Pusat Sanglah Denpasar.
- Samsul, W. A. S., & Asfar, A. (2020). Kebiasaan Penggunaan Gadget Dini dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Usia Sekolah. *Window of Nursing Journal*, 133–142.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 165.
- Studi, P., Islam, P., Usia, A., Fakultas, D., Islam, A., & Humaniora, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan Munisa. 13(1).
- Studi, P., Psikologi, S., Kedokteran, F., Dwinita, K., Dan, V., Pande, K., & Susilawati, A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. In *Jurnal Psikologi Udayana* (Vol. 6, Issue 1).
- Sukaryana, S. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM PEMANFAATAN GOOGLE FORMULIR MELALUI IN HOUSE TRAINING DI SMP NEGERI 1 TEMON TAHUN 2021. *Jurnal Riset*
- Sukatini Sukatin, Khairul Mutaqin, Puji Astuti, Wahyu Widiyansih, & Yulia Putri. (2023). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(3), 186–194. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i3.492>
- Widyastuti, F. (2017). Perbedaan Tingkat Kecenderungan Narsistik Pada Siswa Introvert Dan Ekstrovert Di Sma Piri 1 Yogyakarta Difference Tendency Narcissistic Students Introvert and Extrovert Piri 1. *Journal.Student.Uny.Ac.Id*, 273–283.
- Yolanda, C. (2015). Hubungan faktor psikososial dan ansietas terhadap kualitas hidup pasien hipertensi. *SKRIPSI-2015*.
- Zahra Tifani, A., & Nurhanifah, N. (2023). Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 125–135. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.169>
- Zubaedi, M. A. (2017). Desain Pendidikan Karakter, konsepsi dan aplikasinya. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>