

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP EMOSI ANAK (STUDI KASUS PADA ANAK DI KOTA SIBOLGA

¹Nabila Pasaribu, ²Malim Soleh Rambe, ³Harun Arrasyd
^{1,2,3}Bimbingan Konseling, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan
nabilapasaribu49@gmail.com

Abstract: *This study aims to understand how gadget use affects the emotional development of children in Sibolga City. The research employs a qualitative approach with a case study method to explore in depth the emotional experiences of children in using gadgets and the impacts on their daily behavior. The main subject of this study is a child who actively uses gadgets, supported by several informants consisting of the parent, neighbor, and local community leader who are closely related to the child. The findings indicate that gadgets are primarily used by children as a means of entertainment, such as playing games and watching videos; however, excessive use leads to various changes in emotional aspects. The child shows unstable emotional expressions, becomes easily angry, cries, and has tantrums when gadget use is restricted. Emotional regulation also becomes disrupted, as the child finds it difficult to control emotions and tends to express feelings impulsively. In addition, social interactions with family and peers decrease because the child spends more time alone with the gadget. This study illustrates that excessive gadget use can hinder children's emotional and social development. Therefore, parents play a crucial role in supervising, managing time, and providing positive guidance so that children can use gadgets wisely and maintain emotional balance in the digital era.*

Keywords: *Gadget, Children's Emotions, Emotional Regulation, Social Interaction, Case Study*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan emosi anak di Kota Sibolga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menggali secara mendalam pengalaman emosional anak dalam menggunakan gadget serta dampaknya terhadap perilaku sehari-hari. Subjek utama penelitian ini adalah seorang anak pengguna gadget, dengan beberapa informan pendukung yang terdiri dari orang tua, tetangga, dan kepala lingkungan yang memiliki kedekatan dengan subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget digunakan oleh anak terutama sebagai sarana hiburan, seperti bermain game dan menonton video, namun penggunaan yang berlebihan menimbulkan berbagai perubahan dalam aspek emosional. Anak menunjukkan ekspresi emosi yang tidak stabil, mudah marah, menangis, dan tantrum ketika penggunaan gadget dibatasi. Regulasi emosi anak juga terganggu, di mana anak sulit mengendalikan diri dan meluapkan perasaan secara impulsif. Selain itu, interaksi sosial anak dengan keluarga dan teman sebaya menurun karena lebih banyak menghabiskan waktu sendiri dengan gadget. Penelitian ini menggambarkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menghambat perkembangan emosional dan sosial anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dalam mengawasi, mengatur waktu, serta memberikan pendampingan positif agar anak dapat menggunakan gadget secara bijak dan seimbang di era digital.

Kata kunci: *Gadget, Emosi Anak, Regulasi Emosi, Interaksi Sosial, Studi Kasus* .

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat perkembangan berbagai macam

penemuan teknologi modern dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia setiap harinya (Hidayat &

Maesyaroh, 2020). Sebagai contoh teknologi yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang (Siregar dan Marpaung, 2020).

Teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi maupun dalam menyampaikan informasi. Teknologi memungkinkan orang mendapatkan informasi secara cepat dan up to date, saling bertukar informasi, dan dapat melakukan komunikasi jarak jauh dengan mudah. Saat ini semua jenis perkembangan teknologi sangat mudah ditemukan, bahkan dapat dibeli dengan mudah karena harganya yang sangat terjangkau untuk semua kalangan. Salah satu jenis inovasi teknologi yang telah mendunia saat ini adalah gadget.

Gadget merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Sesuai dengan pendapat dalam (Widiawati, 2014) yang menyatakan bahwa gadget merupakan barang yang canggih yang diciptakan dengan berbagai jenis aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Trend gadget terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi gadget seperti smarthphone semakin berkembang

seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan media modern dan praktis. Misalnya, gadget dalam bentuk handphone saat ini memiliki berbagai variasi OS (Operating System), seperti android, windows phone dan lainnya.

Gadget merupakan suatu alat komunikasi yang sangat wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan pribadi baik bisnis atau pengerjaan tugas kuliah maupun kantor. Namun kenyataannya pada saat ini gadget tidak hanya dipakai dikalangan dewasa saja tetapi remaja hingga anak-anak usia dini pun menggunakannya. Bahkan gadget bukan lagi barang asing untuk memudahkan anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Akan tetapi penggunaan gadget secara berlebihan akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya,

Ketika anak berada pada masa golden age tersebut, mereka dapat menjadi peniru yang handal, mereka lebih pintar dari yang kita pikirkan, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga pada usia tersebut jangan kita anggap remeh. Jika anak usia tersebut sudah diberikan gadget sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang

lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak.

Dalam gadget ada begitu banyak aplikasi seperti aplikasi Youtube dimana didalam Youtube banyak sekali video-video menarik dan selalu membuat anak tertarik dan penasaran apa isi didalam video tersebut kemudian menjadi kecanduan. Dimana apabila orang tua tidak memberikan anak gadget atau terlambat memberikannya maka mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar, cepat marah, serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri seseorang, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Dalam World Book Dictionary (1994: 690) emosi didefinisikan sebagai “berbagai perasaan yang kuat”. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi. Goleman (1995:441) menyatakan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak negative karena dapat menurunkan konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk mengerjakan berbagai hal yang semestinya belum dapat

mmereka lakukan sendiri. Akibat lainya dari terganggunya emosi adalah tantrum. Tantrum merupakan ledakan amarah, kondisi ini biasa terjadi kepada anak ketika gadget yang masih dalam genggamannya diambil paksa oleh orangtua karena anak sudah terlalu lama bermain dengan gadget.

Anak dapat dikatakan kecanduan gadget dengan karakteristik diantaranya: Adanya perasaan kurang nyaman gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat gadget -nya diambil, Sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah terforsir pada layar gadget, Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi. Berjam – jam main gadget secara intens dan tidak memperhatikan orang lain. Berlebihan dalam menggunakan gadget dan akhirnya lupa waktu. Pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai Sering bermain gadget secara sembunyi.

Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dimana orang tua subjek lebih cenderung menerapkan pola asuh permisif dan otoriter. Dimana orang tua yang sengaja memberikan gadget pada anaknya agar tidak mengganggu aktifitasnya dan kesibukkan mereka yang sedang bekerja, yang menjadikan anak menjadi kecanduan dalam menggunakan gadget, dimana intensitas waktu penggunaan yang lebih dari 3 jam.

Dimana anak menjadi anti sosial lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan gadget nya, menjadi sering marah dan menangis, tidak mendengar perkataan orang tuanya, harus menuruti kemauannya, dan selalu membangkang sehingga orang tua terkadang memarahinya dengan mengeluarkan nada tinggi dan terkadang tak segan-segan menghukuminya dengan hukuman fisik dikarenakan batas kesabarannya yang habis melihat tingkah laku anaknya. Tak jauh berbeda ketika anak di sekolah dimana disaat kegiatan pembelajaran berlangsung anak tidak pernah memperhatikan guru, kadang tidak mengerjakan tugasnya.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh penulis di Kota Sibolga, terkait penggunaan gadget terhadap emosi anak dapat menyebabkan adanya masalah terhadap emosi anak, anak mudah marah, cenderung lebih egois, bahkan sampai tantrum jika menyangkut tentang gadget . Dan intensitas penggunaan gadget terhadap emosional anak.

Berdasarkan pembahasan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Penggunaan gadget Terhadap Emosi Anak (Studi Kasus Pada Anak Di Kota Sibolga)”**.

METODE

Tempat penelitian adalah tempat dimana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian langsung. Penelitian ini dilakukan di Jalan Murai, Kelurahan Aek Manis, Kecamatan Sibolga Selatan, Kota Sibolga, Provinsi Sumatera Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan sejak diterima surat izin penelitian dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tapanuli selatan.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan dampak dari penggunaan gadget terhadap emosi anak. Menurut (Moleong, 2016) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dipahami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus karena peneliti ingin mengungkap analisis emosional anak terhadap penggunaan gadget . Dalam pendekatan studi kasus ini, peneliti mencari informasi dari sumber data yaitu orang tua, anak dan masyarakat /

tetangga. Kemudian peneliti akan berusaha menganalisis data yang diperoleh dan menafsirkannya sebagai bentuk pemahaman yang bertujuan untuk mengungkap fenomena-fenomena yang terjadi dan dialami oleh anak khususnya yang berhubungan dengan perkembangan emosi anak.

Informan adalah kondisi sosial yang berfungsi sebagai objek studi untuk memahami apa yang terjadi di dalamnya (A.M.2019). Responden merupakan sumber informasi mengenai variasi dalam gejala, yang berhubungan dengan emosi, perilaku, sikap, motivasi, dan pandangan (Agusta, 2003). Dalam penelitian ini, diperlukan informan dan responden yang dapat memberikan data tentang informasi yang ingin diperoleh.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan responden secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan fokus penelitian. Responden dipilih karena dianggap memiliki informasi yang relevan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap emosi anak. Subjek utama penelitian adalah seorang anak yang menjadi pengguna aktif gadget, sedangkan informan pendukung terdiri dari orang tua, tetangga, dan kepala lingkungan yang mengetahui kondisi keseharian anak serta dapat

memberikan data tambahan yang mendukung.

HASIL

Dalam bab ini akan diuraikan temuan penelitian serta pembahasan dengan urutan sebagai berikut: Gambaran temuan penelitian, dan pembahasan Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Emosi Anak (Studi Kasus Pad Anak Di Kota Sibolga)

1. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Emosi Anak

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan anak (HA), orang tua (MF), tetangga (S), dan kepala lingkungan (WN), ditemukan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak nyata terhadap kondisi emosional anak. Anak menunjukkan emosi yang tidak stabil, seperti mudah marah, menangis, dan bersikap tantrum ketika diminta berhenti bermain gadget. Hal ini menunjukkan adanya ketergantungan emosional terhadap gadget, di mana anak mengaitkan perasaan senang dan tenang hanya ketika sedang bermain. Temuan ini sejalan dengan pendapat Goleman (1995) yang menyatakan bahwa kemampuan mengatur emosi merupakan aspek penting dalam kecerdasan emosional.

2. Regulasi Emosi dan Perubahan Interaksi Sosial

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya gangguan dalam regulasi emosi anak. Anak sering menunjukkan perilaku impulsif

dan mudah tersulut emosi. Saat mengalami frustrasi, anak tidak mampu menahan diri dan lebih memilih melampiaskan kemarahan daripada menenangkan diri. Dalam beberapa situasi, anak bahkan mengabaikan panggilan orang tua saat sedang fokus bermain gadget. Selain gangguan emosi, penggunaan gadget juga berdampak pada penurunan interaksi sosial. Anak lebih memilih bermain gadget sendirian di rumah dibanding bermain bersama teman se. Berdasarkan keterangan orang tua dan tetangga anak semakin jarang keluar rumah dan menunjukkan sikap tertutup. Hal ini menandakan bahwa gadget telah mengambil alih peran sosial anak di lingkungan sekitarnya.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Helma Amelia Apriani dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami gangguan emosi dan penurunan kemampuan bersosialisasi. Dalam konteks ini, gadget bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga sumber ketergantungan emosional yang dapat menghambat anak perkembangan sosial

3. Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget

Pendampingan aktif dari orang tua terbukti membantu menurunkan ketergantungan anak terhadap gadget. Anak mulai belajar mengontrol penggunaan gadget dengan lebih baik dan berinteraksi

kembali dengan lingkungan sekitar. Hal ini memperkuat pernyataan Hidayat & Maesyaroh (2022) bahwa peran keluarga sangat penting dalam membentuk keseimbangan emosi anak di era digital.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar berdampak signifikan terhadap perkembangan emosional, interaksi sosial, dan kesehatan fisiknya. Responden utama dalam penelitian ini, seorang anak laki-laki berusia 12 tahun yang tinggal di Kota Sibolga, menunjukkan tanda-tanda ketergantungan tinggi pada gadget, khususnya *smartphone*, yang digunakan untuk bermain game dan menonton video di YouTube.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan subjek penelitian (HA), orang tua (MF), tetangga (S), dan kepala lingkungan (WN), diperoleh gambaran yang jelas mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosi, interaksi sosial, dan kondisi fisik anak. Penelitian ini menemukan bahwa gadget telah menjadi bagian yang sangat dominan dalam kehidupan HA, sehingga memengaruhi perilaku dan kesehariannya secara signifikan.

Sejak pulang sekolah, HA hampir selalu langsung mencari gadget, bahkan sebelum meletakkan tas atau berganti

pakaian. Aktivitas awal yang seharusnya diisi dengan istirahat, makan, atau bercengkerama dengan keluarga, digantikan oleh kegiatan bermain game atau menonton video di YouTube. Berdasarkan pengakuannya, bermain gadget memberikan rasa senang dan mengusir kebosanan, terutama saat ia berada di rumah sendirian. Namun, rasa senang ini cenderung bersifat berlebihan dan membuat HA lupa waktu. Dalam beberapa kasus, ia baru menghentikan aktivitasnya setelah mendapat teguran keras dari ibunya.

Dampak yang paling mencolok terlihat pada ekspresi emosi HA. Saat sedang bermain gadget, ia bisa tertawa atau bersorak sendiri ketika melihat video lucu atau berhasil dalam permainan. Namun, kondisi ini berbanding terbalik ketika ia diminta berhenti. HA seringkali menolak permintaan tersebut, meminta tambahan waktu, dan jika tetap dipaksa, ia menunjukkan reaksi marah yang intens, seperti membanting pintu, berbicara dengan nada tinggi, atau bahkan berkata kasar. Ibunya mengakui bahwa perilaku ini sering memicu pertengkaran di rumah, yang berujung pada hubungan komunikasi yang kurang harmonis. Tetangga juga mengamati bahwa HA kini lebih sering menolak ajakan bermain dan terkadang pura-pura tidak mendengar saat dipanggil, yang

menunjukkan adanya perubahan dalam keterbukaan dan sikap sosialnya.

Kemampuan regulasi emosi HA pun tampak menurun. Ia mengaku sering tidak bisa menahan keinginan untuk terus bermain, bahkan ketika sudah dipanggil berkali-kali. Ketika gadget diambil, ia tidak memiliki strategi lain untuk menenangkan diri selain meluapkan kemarahannya. Hal ini tercermin dari perilaku tantrum seperti menangis keras, berteriak, hingga memarahi adiknya yang mencoba mengajaknya bermain. Ibunya juga menyebut bahwa meskipun sudah mencoba berbagai cara seperti membuat jadwal penggunaan gadget atau memberikan alternatif aktivitas, HA tetap menunjukkan ketergantungan yang kuat pada gadget untuk mengelola emosinya.

Selain aspek emosional, interaksi sosial HA juga mengalami penurunan yang cukup signifikan. Dahulu, HA sering bermain bersama teman-temannya di luar rumah, tetapi kini ia lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah bersama gadget. Ia hanya sesekali keluar jika kuota internet habis atau gadget dipegang oleh ibunya. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya kemampuan HA untuk berinteraksi secara langsung, baik dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Ibunya mengakui bahwa intensitas komunikasi tatap muka berkurang,

sementara tetangga menyatakan bahwa HA terlihat lebih pendiam dan tertutup dibanding sebelumnya. Kepala lingkungan bahkan menilai fenomena ini tidak hanya dialami oleh HA, tetapi juga oleh banyak anak di wilayah tersebut, sehingga menjadi persoalan sosial yang memerlukan perhatian bersama.

Dampak lain yang tidak kalah penting adalah pada kesehatan fisik. HA pernah mengeluhkan mata merah, pusing, dan rasa lelah setelah bermain gadget terlalu lama. Ibunya menegaskan bahwa keluhan ini muncul terutama ketika durasi penggunaan gadget melebihi tiga jam dalam sehari. Meskipun terdengar ringan, keluhan fisik seperti ini berpotensi menjadi masalah kesehatan jangka panjang apabila tidak segera ditangani.

Dari keseluruhan wawancara, terlihat bahwa gadget telah menjadi pusat aktivitas HA, bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai pelarian dari rasa bosan atau emosi negatif. Ketergantungan ini mengakibatkan ketidakstabilan emosi, lemahnya kontrol diri, menurunnya kualitas interaksi sosial, dan munculnya keluhan fisik. Fakta ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tanpa kontrol yang jelas dapat mengganggu perkembangan anak secara menyeluruh—baik dari segi psikologis, sosial, maupun fisik dan

memerlukan intervensi dari orang tua, sekolah, serta lingkungan sekitar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan emosional anak, baik dalam bentuk ekspresi yang berlebihan, ketidakmampuan mengatur emosi, hingga menurunnya interaksi sosial. Penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan dan pendampingan orang tua serta keterlibatan lingkungan dalam membentuk pola penggunaan gadget yang sehat pada anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap emosi anak (studi kasus pada anak di kota sibolga), dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak negatif terhadap ekspresi emosi anak. Anak cenderung menunjukkan emosi yang tidak stabil, seperti mudah marah, menangis, berteriak, hingga melakukan tindakan agresif seperti membanting barang saat penggunaan gadget dibatasi. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum mampu mengekspresikan emosinya secara tepat dan proporsional.

Kemampuan regulasi emosi anak mengalami gangguan. Anak tidak mampu

mengontrol emosi negatif tanpa keberadaan gadget. Saat tidak diizinkan menggunakan gadget, anak menunjukkan perilaku tantrum, menolak perintah, dan mengalami kesulitan dalam menenangkan diri secara mandiri.

Interaksi sosial anak mengalami penurunan. Anak menjadi lebih tertutup dan jarang bersosialisasi dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain, belajar, atau berinteraksi lebih banyak dihabiskan untuk bermain gadget secara individu.

Peran orang tua sangat berpengaruh terhadap kebiasaan dan perilaku anak dalam menggunakan *gadget*. Kurangnya pengawasan, pendampingan, serta batasan waktu penggunaan menyebabkan anak lebih mudah kecanduan dan sulit mengontrol diri. Orang tua perlu meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengaturan waktu penggunaan *gadget*, memberikan contoh positif, serta menciptakan suasana komunikasi yang hangat agar anak merasa lebih diperhatikan tanpa harus mencari pelarian melalui *gadget*.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusta. (2003). *Teknik Pengumpulan Data Dan Analisa Data Kualitatif*. Bogor: Pusat Penelitian Ekonomi Litbang.
- Apriani, H. A., Sumardi, S., & Elan, E. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4406-4416.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Serayu publishing.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak *Gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837-849.
- Apriani, H. A., Sumardi, S., & Elan, E. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4406-4416.
- Bungin, B., & Moleong, L. J. A. (2007). Jenis dan Pendekatan Penelitian. *Proses Kerja Kbl Dalam Menjalankan Program Corporate Social Responsibility Di PT. Pelindo*, 1.
- Dkk, A. M. (2019). *Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Smp Negeri 7 Padangsidempuan*. Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling), 4 (1)
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. New York: Bantam Books.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1 (5), 356.

- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Muawanah, R. A., Nihwan, N., Umam, A. K., & Fitri, R. A. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15 A Iringmulyo Kota Metro. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(2), 42-49.
- Mulyani, A. (2013). *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Novitasari, D., & Khotimah, H. (2016). Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 112–121.
<https://doi.org/10.21009/JPUD.102.06>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia Komunikasi dan Gadget : Evolusi alat komunikasi, menjelajah jarak dengan gadget* . Zikrul Hakim Bestari. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(1), 103-107.
- Nurhidayanti, Y. D., Prabamurti, P. N., & Husoda, B. T. (2019). *Strategi Coping Stress Kejadian Bullying (Perundungan) Siswa SMP di Wilayah Kecamatan Banyumanik*. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-journal)*, 7 (4), 266-272.
- Saputri, N. M. I., Juliana, A., & Matondang, A. M. (2020). *Keadaan Psikologis Anak Korban Bullying di Desa Padang Bulan Muara Soro*. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5 (2), 234-239
- Saputri, N. M. I., & Rambe, M. S. (2025). Pelatihan Konseling Asertif Untuk Mencegah Bullying Bagi Santri Pesantren Di Kota Padangsidimpuan. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(4), 586-596.
- Sari, P. (2010). *Coping Stress Pada Remaja Korban Bullying Disekolah X*. *Jurnal Psikologi*, 8 (2), 75-81.
- Tari, D. A. E. P. D., & Karpika, P., Subardjo, R. Y. S. (2024). *Dampak Praktik Perundungan Terhadap Partisipasi dan Kesejahteraan Siswa: Kajian Holisti di Sekolah*. *Buletin Edukasi Indonesia (BEI)*, 3 (01), 38-45.