

TANTANGAN DAN PELUANG: GADGET, KECERDASAN EMOSIONAL, DAN PEMBENTUKAN SIKAP SOSIAL PADA ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR

Rosalia Eka Lusiana¹, Dini Rahmawati², Arri Handayani³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

email : ¹rosalialuciana14@gmail.com · ²dinirahmawati@upgris.ac.id ·
³arrihandayani@upgris.ac.id

ABSTRACT

The development of existing technology and information makes everyone never escape from the grasp of gadgets. The use of gadgets has permeated various walks of life, including elementary school children. The benefits of using gadgets in elementary school children due to the ease of accessing information, entertainment, games, interactive learning and as a reinforcement of technological skills are part of the children's experience in the digital era. The use of gadgets from year to year is increasing, causing changes in user behavior, including children. This behavior change is a deep concern because it affects the growth of emotional intelligence, empathy, and interpersonal relationships of children towards the formation of social attitudes in elementary school. This imbalance raises challenges as well as positive opportunities as a learning approach that supports the development of emotional intelligence and social attitudes for elementary school children in the digital age. A deep understanding of challenges and opportunities is expected to guide a balanced pedagogical and policy approach in harnessing the positive potential of gadgets to support the holistic growth of primary school children in the digital age.

Keywords: *Gadgets, Emotional Intelligence, Social Attitudes, Challenges, Opportunities*

ABSTRAK

Semakin berkembangnya teknologi dan informasi yang ada membuat setiap orang tidak pernah lepas dari genggamannya gadget. Penggunaan gadget telah meresap ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk anak-anak sekolah dasar. Kemanfaatan penggunaan gadget pada anak-anak sekolah dasar dikarenakan kemudahan mengakses informasi, hiburan, permainan, pembelajaran interaktif dan sebagai penguatan keterampilan teknologi menjadi bagian dari pengalaman anak-anak di era digital. Pemanfaatan gadget dari tahun ke tahun semakin meningkat sehingga menimbulkan perubahan perilaku penggunaannya termasuk pada anak-anak. Perubahan perilaku ini menjadi perhatian yang mendalam karena berpengaruh pada pertumbuhan kecerdasan emosional, rasa empati, dan hubungan interpersonal anak-anak dengan pembentukan sikap sosial di sekolah dasar. Ketidakseimbangan ini memunculkan tantangan sekaligus menjadi peluang positif sebagai pendekatan pembelajaran yang mendukung pengembangan kecerdasan emosional dan sikap sosial bagi anak-anak sekolah dasar di era digital. Pemahaman yang mendalam terkait tantangan dan peluang diharapkan dapat membimbing pendekatan pedagogis dan kebijakan yang seimbang dalam memanfaatkan potensi positif gadget untuk mendukung pertumbuhan holistik anak-anak sekolah dasar di era digital.

Kata kunci: Gadget, Kecerdasan Emosional, Sikap Sosial, Tantangan, Peluang

A. Pendahuluan

Di era teknologi informasi yang terus berkembang pesat, penggunaan gadget tidak hanya menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan orang dewasa, tetapi juga telah merambah ke dunia anak-anak, termasuk di tingkat sekolah dasar. Fenomena ini membuka lembaran baru dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak-anak, khususnya dalam hal kecerdasan emosional dan pembentukan sikap sosial.(Agasi et al., n.d.) Anak-anak sekolah dasar, sedang berada pada tahap penting dalam perkembangan mereka, mulai proses pertumbuhan, perkembangan dan belajar, dalam konteks di mana teknologi dan gadget menjadi pendamping sehari-hari. Penggunaan gadget pada anak-anak sekolah bisa berdampak positif maupun negatif jika peran guru, orang tua atau orang dewasa di sekitarnya tepat dalam memberikan pendampingan. Hal positif yang ditimbulkan bisa menjadi sebuah tantangan dan peluang tetapi sebaliknya jika hal negatif yang muncul, akan berpengaruh pada kecerdasan emosi mereka di dalam mengenali, memahami, mengelola emosi sendiri maupun orang lain serta interaksi sosial mereka akan

mengalami keterhambatan dalam pembentukan sikap sosialnya.

Dampak penggunaan gadget ini menjadi sebuah tantangan bagaimana bisa mempengaruhi interaksi sosial langsung dan memiliki kemampuan untuk membentuk hubungan yang lebih sehat. Dan sebagai peluang, memperkaya pembelajaran dan pengembangan keterampilan teknologi sejak dini. Penulisan ini bertujuan untuk merinci tantangan dan peluang terhadap anak-anak sekolah dasar pada era digital dengan fokus khusus keterkaitan antara penggunaan gadget, perkembangan kecerdasan emosional, dan pembentukan sikap sosial. Artikel ini merupakan kajian literatur untuk memahami dampak nyata penggunaan gadget pada anak-anak sekolah dasar, merancang pendekatan yang seimbang dalam menghadapi dinamika ini serta mencari solusi disertai pedoman yang dapat membantu pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan holistik anak-anak di era digital.

Pembahasan

Penggunaan Gadget

Gadget atau gawai merupakan sebuah perangkat atau media elektronik yang memiliki tujuan sebagai perangkat praktis yang dapat memudahkan kegiatan maupun aktivitas manusia, (Novitasi& Khotimah, 2016). Gadget itu sendiri merupakan sebuah alat elektronik yang mempunyai tugas dan fungsi sesuai dengan kegunaan mereka masing – masing , misalkan komputer untuk membuat tugas, HP untuk berkomunikasi dan sebagainya (Chusna, 2017). Sedangkan menurut Fathoni, 2017 (dalam Syifa, Setianingsih & Sulianto, 2019) menyatakan bahwa gadget atau gawai adalah sebuah teknologi yang terkenal dan banyak diminati tidak hanya oleh orang dewasa tetapi gadget ini sudah diminati oleh anak-anak, terlihat bahwa anak-anak sekarang sudah banyak yang menggunakan gadget. Ketertarikan anak-anak menyukai gadget dikarenakan berbagai aplikasi belajar, permainan, hiburan seperti kartun yang biasanya hanya mereka lihat dari televisi saja tetapi sekarang sudah bisa mereka lihat di gadget atau gawainya mereka. Anak-anak di era digital saat ini lebih pandai dalam penggunaannya dibandingkan dengan orang dewasa mengingat

mereka lahir pada masa pertumbuhan teknologi yang demikian pesat. Anak – anak zaman sekarang sangat menikmati gadget yang mereka miliki sehingga mereka menjadi manusia yang terlalu asik dengan dunianya itu sehingga banyak dari kalangan anak – anak sampai melupakan apa yang menjadi kebutuhan essensial anak itu sendiri seperti belajar dan berbaur dengan baik terhadap lingkungan (Hasanah, 2020).

Manfaat gadget khususnya smartphone bagi anak-anak yaitu : (1) sumber belajar interaktif, tersedia banyak aplikasi dan game edukatif yang dapat meningkatkan keterampilan akademis dan kreativitas. (2) akses informasi, memungkinkan anak-anak mencari jawaban atas pertanyaan mereka untuk memperluas pengetahuan. (3) pembelajaran mandiri, memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan penyelesaian masalah secara mandiri dalam proses belajar. (4) penguatan keterampilan teknologi, mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk kehidupan di era digital. (5) komunikasi dengan teman dan

keluarga, memungkinkan mereka untuk menjalin komunikasi tanpa batas antar teman, keluarga baik melalui pesan maupun panggilan video. (6) Hiburan dan kreativitas, melalui aplikasi permainan, buku digital dan alat kreatifitas memungkinkan anak-anak mengekspresikan diri mereka. (7) pengembangan keterampilan bahasa, membantu anak-anak memahami dan meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara. (8) pengelolaan waktu dan keterampilan organisasi, beberapa aplikasi menyediakan pengelolaan waktu, pengingat tugas untuk mengembangkan keterampilan organisasi. (9) pendidikan kesehatan dan keamanan, penggunaan aplikasi yang mendukung keamanan online untuk memahami aspek kesehatan, dan perilaku positif. (10) pembelajaran remote, sebagai alat efektif untuk mengakses materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas dalam konteks pembelajaran jarak jauh (Syahyudin; 2020). Penggunaan gadgetnya khususnya smartphone sangat bermanfaat sekali bagi anak-anak sekolah dasar dalam kegiatan proses pembelajaran mereka.

Kecerdasan Emosional

Woolfolk (Yusuf,2010: 106) mengemukakan bahwa, "Intelegensi itu merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan." Kecerdasan merupakan serangkaian kemampuan pribadi, emosi,dan sosial yang dapat mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil.(Goleman). (Khoerunnisa 2011:32) menyatakan bahwa,"Kecerdasan umum semata-mata hanya dapat memprediksi kesuksesan hidup seseorang sebanyak 20% saja, sedangkan 80% yang lain adalah yang di sebutnya emotional intelligence". Kecerdasan emosional pertama kali disampaikan pada tahun1990 oleh ahli psikologi Peter Salovey dari Universitas Harvard dan John Mayer dari Universitas New Hampshire, keduanya menerangkan akan adanya kualitas-kualitas yang penting bagi keberhasilan antara lain : empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah

antar pribadi, ketekunan, kesetiakawanan, keramahan dan sikap hormat.

Komponen-komponen

kecerdasan emosional adalah (1) kemampuan mengenali emosi diri, kesadaran diri untuk mengenali perasaan saat itu terjadi dari waktu ke waktu dalam kehidupan individu. (2) kemampuan mengelola emosi diri, kemampuan menangani perasaan agar perasaan dapat terungkap dengan pas saat menghibur diri sendiri, melepas kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan serta akibat-akibat yang ditimbulkan karena gagalnya keterampilan emosional dasar ini. (3) kemampuan motivasi diri, kemampuan individu dalam mengarahkan dan mendorong segala daya upaya dirinya untuk pencapaian tujuan yang diharapkan. (4) kemampuan mengenali emosi orang lain sering disebut empati yaitu memahami perasaan orang lain serta mengkomunikasikan pemahaman mereka kepada orang yang bersangkutan. (5) kemampuan membina hubungan dengan orang lain, merupakan kemampuan individu dalam mengelola emosi diri terhadap orang lain saat menjalin hubungan sehingga dapat disukai oleh

lingkungan karena mampu menyenangkan secara emosional. Goleman (2016).

Pembentukan sikap sosial

Sikap sosial (social attitudes) merupakan kesadaran dalam individu yang mempengaruhi lingkungan sosial. Sikap sosial tidak terbentuk secara alamiah dan bukan merupakan pewarisan sifat. Sikap dapat terbentuk sepanjang kehidupan manusia itu sendiri (Saifudin, 2016) yang didasarkan adanya stimulus dan pengaruh dari lingkungan sosial dan kebudayaan yaitu lingkungan keluarga, sekolah, norma, golongan agama, dan adat istiadat sebagai stimulus terbesar dalam membentuk sikap (Ahmadi, 2007).

Anak usia sekolah dasar usia 6-12 tahun sedang mengalami perkembangan pada berbagai aspek mulai dari fisik, motorik, kepribadian, sosial, emosi, kognitif dan bahasa, dan moral keagamaan (Henri, 2018). Anak usia sekolah dasar dibedakan pada kelas rendah dan kelas tinggi. Masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Karakteristik sosial anak sekolah dasar usia rendah usia 6-8 tahun

(kelas 1, 2, 3) memiliki sifat diantaranya: (1) hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama; (2) berkhayal dan suka meniru; (3) gemar akan keadaan alam; (4) senang akan cerita-cerita; (5) sifat pemberani; (6) senang mendapat pujian. Sementara karakteristik sosial anak kelas tinggi usia 9-12 tahun (kelas 4, 5, 6) memiliki sifat: (1) tidak suka pada hal-hal yang bersifat drama; (2) gemar pada lingkungan sosial; (3) senang pada cerita-cerita lingkungan sosial; (4) sifat pemberani tetapi masih menggunakan logika. Karakteristik anak sekolah dasar sering disebut sebagai usia berkelompok karena ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok. Kematangan aspek sosial pada anak menurut Hurlock (1980) bisa ditingkatkan melalui keanggotaan kelompok melalui beberapa cara: 1) belajar menerima dan melaksanakan tanggungjawab, 2) belajar bersaing dengan orang lain, 3) belajar perilaku sosial yang baik, 4) belajar bekerja sama,

Tantangan

Penggunaan gadget terhadap siswa sekolah dasar diharapkan mampu memiliki kecerdasan emosional yang baik. Dengan adanya gadget diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan dan pelatihan dalam berimajinasi, pemecahan masalah matematika dan pemecahan masalah yang lainnya, tetapi kenyataannya masih banyak ditemukan siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah. Ini menjadi sebuah tantangan, (1) bagaimana penggunaan gadget bisa meningkatkan kecerdasan emosional dan pembentukan sikap sosial pada anak-anak sekolah dasar? (2) Bagaimana peran orangtua, guru maupun orang dewasa dalam mendampingi anak-anak saat menggunakan gadget, khususnya smartphone?

Beberapa peneliti membuktikan bahwa mayoritas responden yang menggunakan gadget secara berlebihan mengalami gangguan emosional (Chikmah & Fitrianingsih ; 2018) Dampaknya jika hal ini tidak dapat teratasi dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Mereka cenderung mudah marah, suka membangkang, meniru tingkah laku dalam gadget serta

berbicara sendiri pada gadget. Secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, gangguan perilaku 9-15% (WHO, 2017). Penelitian Lahiwu et al., (2021) menunjukkan bahwa terdapat hubungan kebiasaan penggunaan gadget dengan status kecerdasan emosional pada siswa sekolah dasar, terdapat 48 siswa dengan kecerdasan emosional kategori baik (53,3%) dan 39 siswa dengan kecerdasan emosional kategori cukup (43,3%) dan 3 siswa dengan kecerdasan emosional siswa kurang (3,3%). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Khoiriyah (2020) yang menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional dan pembentukan sikap sosial. Dari informasi di atas diketahui bahwa pembentukan sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan dan implikasi dari penggunaan gadget yang kurang sesuai sehingga mengakibatkan perubahan sikap serta perilaku anak-anak dalam masa pertumbuhan maupun perkembangannya.

Peluang

Perkembangan teknologi yang disertai dengan keterbaruan layanan aplikasi membuat daya minat dan ketergantungan manusia terhadap gadget semakin tinggi ini. Fenomena ini memunculkan kesenjangan dalam penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dengan perubahan perilaku anak-anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan mereka . Pengaruh yang ditimbulkan adalah pada kecerdasan emosional serta pembentukan sikap sosial mereka saat berinteraksi dalam lingkungan sosial menjadi tidak sehat. Situasi ini memungkinkan adanya peluang yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan nilai positif pada perkembangan dan pertumbuhan anak sekolah dasar. Beberapa peluang yang dapat dijelajahi yaitu (1) desain program edukatif berbasis gadget, menciptakan program edukatif khusus, gadget sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan membentuk sikap sosial pada anak-anak. (2) integrasi kecerdasan emosional dalam kurikulum, menyelaraskan konsep kecerdasan emosional ke dalam kurikulum digital yang umum digunakan sekolah dasar. (3) pelatihan guru dan orang tua, mengenai cara menggunakan

gadget untuk mendukung pengembangan kecerdasan emosional dan sikap sosial berupa pengarahan dan pendampingan pada anak-anak. (4) pengembangan aplikasi pendidikan kecerdasan emosional, fokus pada inovasi aplikasi untuk pengembangan kecerdasan emosional dan sikap sosial yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Solusi dan tindakanjutt

Penggunaan gadget khususnya smartphone oleh anak-anak sekolah dasar telah memberikan pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan emosi dan pembentukan sikap sosial mereka terhadap lingkungan sosial baik itu di rumah, sekolah maupun lingkungan masyarakat dimana mereka terbiasa melakukan aktivitas. Peran penting dari keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat di dalam mendampingi proses pertumbuhan dan perkembangan anak-anak sangat diperlukan. Dalam keluarga orangtua bisa melakukan beberapa hal diantaranya: (1) memberikan contoh cara mengontrol emosi yang baik kepada anak-anak, misal saat anak-anak mengalami kegagalan, ajak anak bicara bukan

memarahi mereka sehingga mereka merasa nyaman dan menjadi tahu sikap seperti apa yang mesti diambil atas peristiwa kegagalan itu. (2) menjadi contoh yang baik dalam berperilaku, bersikap, bertutur kata yang sopan. (3) memberikan pengarahan dan penjelasan tentang penggunaan dan pemanfaatan gadget. (4) membatasi waktu penggunaan gadget. (5) menyediakan waktu untuk menemani mereka belajar. (6) menjadi teman dan pendengar yang baik. Solusi ini bisa menjadi cara efektif untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan emosi dan sikap sosial anak-anak dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan serta mengasah pengetahuan dan keterampilan yang terbimbing didalam menggunakan gadget di era digital saat ini.

Sedangkan peran guru atau sekolah bisa melakukan beberapa hal ini: (1) integrasi dalam kurikulum, menyusun dan mengintegrasikan kecerdasan emosional dan pembentukan sikap sosial ke dalam kurikulum sekolah dasar, bentuk tindakannya merancang kegiatan pembelajaran. (2) pengawasan penggunaan gadget, memberikan

pengawasan dan bimbingan aktif terhadap penggunaan gadget siswa di sekolah, bentuk tindakannya menyusun aturan dan kebijakan sekolah terkait penggunaan gadget serta memberikan arahan kepada guru tentang pengawasan di ruang kelas. (3) pendidikan literasi digital, memberikan pendidikan literasi digital kepada siswa, bentuk tindakannya melibatkan siswa dalam program yang memahamkan mereka tentang etika digital, keamanan daring, dan cara menggunakan teknologi secara positif. (4) pelibatan orangtua, melibatkan orang tua dalam mendukung penggunaan gadget yang positif, bentuk tindakannya mengembangkan proyek atau kegiatan kolaboratif yang memungkinkan siswa menggunakan gadget untuk belajar secara bersama-sama. (5) pemantauan kemajuan siswa, memantau kemajuan siswa dalam pengembangan kecerdasan emosional dan sikap sosial, bentuk tindakannya menggunakan evaluasi formatif dan sumatif untuk mengevaluasi dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak. Solusi ini bisa menjadi pedoman bagi pihak sekolah maupun guru di dalam mengambil sikap untuk menjawab

kesenjangan didalam pemanfaatan gadget bagi anak-anak sekolah dasar.

Selain itu peran pihak pengambil kebijakan bisa melakukan beberapa hal ini : (1) pengembang kebijakan sekolah, mengembangkan kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan gadget untuk tujuan pendidikan, bentuk tindakannya merancang pedoman penggunaan gadget dan menentukan kebijakan terkait literasi digital. (2) Pelatihan guru, menyediakan pelatihan kepada guru tentang cara menggunakan teknologi untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan sikap sosial, bentuk tindakannya mendukung workshop atau pelatihan bagi guru untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang integrasi gadget dalam pembelajaran. (3) Pendukung Teknologi Pendidikan, mendukung pengembangan dan implementasi Solusi teknologi pendidikan yang fokus pada pengembangan emosional dan sosial anak-anak, bentuk tindakannya memberi dukungan finansial dan teknis untuk aplikasi atau platform yang fokus pada tujuan tersebut. (4) penelitian dan evaluasi, menyelenggarakan penelitian dan

evaluasi dampak penggunaan gadget pada kecerdasan emosional dan sikap sosial, bentuk tindakannya mendanai penelitian yang mengevaluasi efektivitas program dan insiatif yang melibatkan penggunaan gadget di sekolah. (5) pembentukan kemitraan, membangun kemitraan dengan organisasi atau Perusahaan teknologi untuk mendukung inovasi dan pengembangan program pendidikan, bentuk tindakannya membangun kerjasama dengan pihak swasta untuk menyediakan akses ke teknologi atau platform yang mendukung pengembangan emosional dan sosial anak-anak. Melalui sinergi antar orangtua, guru, sekolah, dan pihak pengambil kebijakan kita dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung pertumbuhan holistik anak-anak di era digital ini.

D. Kesimpulan

Di era perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, penggunaan gadget khususnya smartphone hampir tidak bisa lepas dari kehidupan kebanyakan orang termasuk juga pada anak-anak.

Fenomena perubahan perilaku, sikap sosial serta kecerdasan emosional pada anak-anak sekolah dasar mendapat perhatian khusus karena mereka sebagai generasi penerus bangsa. Fenomena ini menjadi tantangan bagi para orangtua, guru atau sekolah maupun pihak pengambil kebijakan untuk mengambil sikap serta tindakan yang efektif di dalam mendampingi anak-anak khususnya pada anak-anak sekolah dasar yang berfokus pada penggunaan gadget. Sikap yang diambil serta tindakan efektif yang dipilih harus bertujuan pada peningkatan kecerdasan emosional dan pembentukan sikap sosial anak-anak pada lingkungan sosial secara positif di era digital.

Adapun peran orangtua yang bisa dilakukan adalah (1) memberikan contoh cara mengontrol emosi. (2) menjadi contoh yang baik dalam berperilaku, bersikap, dan bertutur kata yang sopan. (3) memberikan pengarahan dan penjelasan tentang penggunaan dan pemanfaatan gadget. (4) membatasi waktu penggunaan gadget. (5) menyediakan waktu untuk menemani mereka belajar. (6) menjadi teman dan pendengar yang baik. Lalu, guru

atau sekolah bisa berperan dengan (1) mengintegrasikan kurikulum, (2) pengawasan penggunaan gadget, (3) pendidikan literasi digital, (4) pelibatan orangtua, (5) pemantauan kemajuan siswa. Sedangkan peran pihak pengambil kebijakan adalah : (1) pengembang kebijakan sekolah, (2) pelatihan guru, (3) pendukung teknologi pendidikan, (4) penelitian dan evaluasi, (5) pembentukan kemitraan. Peran dan tindakan yang diambil merupakan peluang bagi para orangtua, guru atau sekolah serta pihak pengambil kebijakan untuk menciptakan lingkungan lingkungan pendidikan yang mendukung pertumbuhan holistik anak-anak di era digital yang semakin berkembang.

Kiranya solusi ini bisa menjadi pedoman atau penuntun bagi para orangtua, guru atau sekolah maupun pihak pengambil kebijakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Novitasari, N. (2019). "Strategi Pendampingan Orangtua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak." *Al-Hikmah: Indonesia Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3 (2), 167-188.
- Chusna, P.A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17 (2), 315-330.
- Syifa, L. Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (4), 527-533.
- Hasanah, A. (2020). Perbedaan perkembangan moral anak laki-laki dan anak Perempuan pada usia Sekolah Dasar. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 15 (1), 41-58. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v2i1.23048>
- SyahyudinD. 2020. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Guna humas*, 2 (1) : 272-282. doi: 10.17509/ghm.v2i1.23048
- Goleman, Daniel. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018
- Goleman Daniel. 2003. *Emotional Intelligence, Mengapa EQ Lebih Penting dari pada IQ*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2016). *Emotional Intelligence Kecerdasan Emosi Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ*. In PT Gramedia Pustaka Utama.
- Henri. (2018). Perkembangan Peserta Didik. In *Agewandte Chemie International Edition*, 6 (11), 951-952.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi kedelapan). McGraw Hill. Inc

Widiawati, I, Sugiman, H & Edy.
(2014). Pengaruh Penggunaan
Gadget Terhadap Daya
Kembang Anak. Jakarta. E-
Journal Keperawatan, 6 (1), 1-6

Khoiriyyah, D. (2020). Korelasi Antara
Penggunaan Gadget dan
Kecerdasan Emosional Dengan
Pembentukan Akhlakul Karimah
Mahasiswa Semester VI
Jurusan Pendidikan Agama
Islam Lain Ponorogo Tahun
Akademik 2019-2020. *Skripsi
Jurusan Pendidikan Agama
Islam Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan Lain Ponorogo*