

JPPPAUD
VOLUME 3 NOMOR 2

Nov 2016
HALAMAN 81- 160

ISSN:
2355-830X



JURUSAN PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA



JPPPAUD
VOLUME 3 NOMOR 2

Nov 2016
HALAMAN 81- 160

ISSN:
2355-830X



JPPPAUD
**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA**



**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(JPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 3 Nomor 2, November 2016

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

- Penanggung Jawab : Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd.
- Redaktur : Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.
- Penyunting : 1. Atin Fatimah, M.Pd.
2. Ratih Kusumawardani, M.Pd.
3. Kristiana Maryani, M.Pd.
4. Rr. Dina Kusuma Wardhani, M.Pd.
- Desain Grafis : 1. dr. Tricahyani E.Y., M.PH., Sp.EM.
Sekretariat : 1. Dr. Cucu Atikah, M.Pd.
2. Laily Rosidah, M.Pd.
3. Tri Sayekti, M.Pd.
4. Fahmi, M.Pd.
- Mitra bebestari : 1. Prof. Sholeh Hidayat, M.Pd.
(Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)
2. Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi.
(Universitas Negeri Jakarta)
3. Dr. Neni Mahyudin, M.Pd.
(Universitas Negeri Padang)

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP UNTIRTA**

Jl. Raya Jakarta KM. 4 Pakupatan Serang
Telepon (0254)280330 Fax (0254) 281254
Email: jpp.paud@untirta.ac.id

KETENTUAN PENULISAN JPPAUD FKIP UNTIRTA

1. Naskah belum pernah dimuat atau dipublikasikan di jurnal cetak atau online manapun.
2. Naskah diketik menggunakan huruf TNR (Times New Roman) ukuran font 12 pt, spasi 1,5, kertas A4 dengan batas tepi 2cm untuk setiap tepi dan naskah yang dikirim 10 s.d. 15 halaman.
3. Naskah *softcopy* dikirim melalui email: **jpp.paud@untirta.ac.id** dan naskah *hardcopy* dikirim ke Sekretariat Jurusan PAUD FKIP Untirta.
4. Naskah yang diterima akan melalui proses peninjauan (*review*) oleh Tim *Reviewer* ahli sebidang. Jika diperlukan, naskah akan melalui proses revisi. Redaksi berwenang untuk menerima, menolak, dan menyarankan kepada penulis untuk melakukan perbaikan naskah.
5. Naskah yang dikirim meliputi tulisan tentang kebijakan, penelitian, pemikiran, kajian, analisis, dan *review*/teori/konsep/metodologi, resensi buku baru dan informasi lain yang secara substansi berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Setiap tulisan harus disertai: (a) Abstrak, (b) kata kunci, (c) identitas pengarang tanpa gelar akademik, (d) pendahuluan: latar belakang, masalah penelitian, tujuan penelitian, (e) kajian teoritik, (f) metode penelitian, (g) hasil penelitian, (h) pembahasan, (i) kesimpulan, (j) saran, dan (k) daftar pustaka.
7. Struktur hasil penelitian dengan sistematika persentase:
 - a. Judul idealnya tidak melebihi 12 kata yang menggunakan Bahasa Indonesia, 10 kata yang menggunakan Bahasa Inggris.
 - b. Identitas penulis (baris pertama: nama tanpa gelar. Baris kedua: Prodi/Jurusan/Instansi. Baris ketiga: alamat email dan nomor HP.
 - c. Abstrak dibuat dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ditulis secara gamblang, utuh, dan lengkap menggambarkan esensi isi keseluruhan tulisan dan dibuat dalam satu paragraf.
 - d. Kata kunci dipilih secara cermat sehingga mampu mencerminkan konsep yang dikandung artikel terkait untuk membantu peningkatan keteraksesan artikel yang bersangkutan.
 - e. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian).
 - f. Kajian teoritik dan penelitian relevan 15% (teori sesuai variabel, dan hasil penelitian relevan).
 - g. Metodologi Penelitian 10% (Rancangan Model, Sampel/Subjek Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data).
 - h. Simpulan dan Saran 15%.
 - i. Daftar Pustaka 5%.

8. Naskah artikel pemikiran, kebijakan, analisis dengan sistematika persentase:
 - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
 - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
 - c. Kajian Teoritik dan Pembahasan 60% (teori sesuai variabel, pembahasan).
 - d. Simpulan dan Saran 20%.
 - e. Daftar Pustaka 10%.
9. Naskah resensi buku dengan sistematika persentase:
 - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
 - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
 - c. Isi dan Pembahasan 70% (Menginformasikan bagian-bagian penting dari buku yang dirensi, kelebihan dan kelemahan buku, membandingkan teori/konsep yang ada dalam buku tersebut dengan teori/konsep dari sumber-sumber lain).
 - d. Simpulan dan Rekomendasi 10%.
 - e. Daftar Pustaka 10%.
10. Tabel/gambar/grafik diberi nomor urut sesuai dengan pemunculannya.
11. Isi tulisan sepenuhnya tanggung jawab penulis.
12. Naskah dicetak dalam format warna hitam putih.

**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(JPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 3 Nomor 2, November 2016

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

- 81** PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI METODE PROYEK
Evi Puji Astuti
- 95** PEMEROLEHAN BAHASA ANAK TUNARUNGU
Jelyna Christine
- 105** PENINGKATAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA
5-6 TAHUN MELALUI MEDIA MAZE ANGKA
Maya Wajannati
- 115** KESESUAIAN PEMANFAATAN KOMPUTER DI TAMAN KANAK-
KANAK DENGAN KURIKULUM YANG BERLAKU
Muman Hendra Budimam, Edy Sjarif, dan Denny Setiawan
- 127** MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI MEDIA CELEMEK HITUNG (Penelitian Tindakan pada
Anak Usia 4-5 Tahun di TK Sekar Sari Pulomerak Cilegon Banten)
Novalta Dwi Ambarini

- 135** PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGIS
BAGI ANAK USIA DINI
Rr. Dina Kusuma Wardhani
- 143** ANALISIS KURIKULUM REGGIO EMILIA
Tri Sayekti
- 155** PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA MELALUI MEDIA AUDIO VI-
SUAL PADA ANAK KELOMPOK A
Tuti Erlin dan Atin Fatimah

PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGIS BAGI ANAK USIA DINI

Rr. Dina Kusuma Wardhani
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
dinakusuma_wardhani@yahoo.com

ABSTRACT

Communication tools getting bolder lively variety of shapes, types and all means of communication have advantages of each. The more unique, more sophisticated with a wide range of applications in its sure to be a choice many circles without exception. The gadget is one of the communication tools that are familiar to those of us living in urban areas. Via Gadget looks like someone will be entertained with a variety of applications in it. But behind the entertainment Gadget meyimpan any information that can be positive if it is used wisely and can be negative if used without any clear time restrictions especially for early childhood.

Keywords: communication tools, early childhood, gadgets.

ABSTRAK

Alat komunikasi semakin hari kian marak aneka bentuk, jenis dan semua alat komunikasi memiliki keunggulan masing-masing. Semakin unik, semakin canggih dengan aneka macam aplikasi di dalamnya pasti menjadi pilihan banyak kalangan tanpa kecuali. Gadget termasuk salah satu alat komunikasi yang sudah tidak asing lagi bagi kita yang menetap di perkotaan. Melalui Gadget sepertinya seseorang akan terhibur dengan beragam fitur aplikasi di dalamnya. Namun di balik hiburan tersebut Gadget menyimpan suatu informasi yang dapat bersifat positif jika digunakan secara bijak dan dapat bersifat negatif jika digunakan tanpa ada batasan waktu yang jelas terutama bagi anak usia dini.

Kata kunci: Alat komunikasi, Anak Usia Dini, Gadget.

A. PENDAHULUAN

Gadget merupakan alat komunikasi berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh di dalamnya. Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan telah tersaji dalam bentuk *online* maupun *offline*. Namun penggunaan *gadget* seringkali disalahartikan sebagian pihak, seperti orang tua yang secara instan memberikan fasilitas *gadget* untuk sekedar dijadikan mainan bagi anak yang masih berusia dini.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa saat teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer saat ini adalah *gadget*. Setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, komputer, tablet, smartphone, dan lain sebagainya.

Gadget ini dapat ditemukan dimanapun, baik pada orang dewasa

maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Janganakan anak-anak, orangtuaapun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut dengan *gadget freak*.

Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat modern mulai dari laptop, tablet, ponsel, atau ponsel pintar. Semua perangkat teknologi canggih tersebut tak sekedar menjadi alat komunikasi dan hiburan tetapi juga untuk mengetahui berbagai informasi dan pengetahuan karenanya tak mengherankan bila anak asyik menggunakan gadget hingga lupa waktu.

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat, banyak teknologi canggih yang telah diciptakan seperti gadget. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja tetapi hampir semua anak-anak sekarang menggunakan gadget.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak-anak akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. Gadget memiliki dampak positif dan negative, untuk itu peran orangtua dinilai lah penting dalam perkembangan teknologi yang semakin maju sekarang ini.

B. PEMBAHASAN

1. Gadget dan Anak Usia Dini

Semakin beragamnya jenis gadget yang diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan secara *online* maupun *offline* kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat. Gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. Gadget dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya.

Tentunya barang canggih ini bukan hanya sekedar dijadikan media hiburan semata, dilihat dari segi harga yang tak bisa dibilang murah dan berbagai aplikasi yang semakin canggih di dalamnya membuat gadget terkesan

wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor. Namun faktanya, gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 22-ke atas), tetapi juga beredar di kalangan usia anak-anak (usia 7-11 tahun) bahkan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun) yang belum layak menggunakan *gadget*.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditunjukkan untuk anak usia 3 sampai dengan 6 tahun (PP No. 27/1990 Pasal 6). Namun, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan yang mengutamakan peningkatan kecerdasan motorik, kecerdasan berpikir, kecerdasan emosi, bahasa serta komunikasi ini menunjukkan bahwa anak usia dini adalah asset masa depan suatu bangsa yang harus di perhatikan dalam setiap tahap masa perkembangannya.

2. Hubungan Gadget dan Anak Usia Dini

Dewasa ini perkembangan gadget semakin merajalela. Bentuk gadget yang semakin tipis dan menarik serta aplikasinya yang beragam memudahkan setiap orang untuk mengakses berbagai informasi dari semua aspek kehidupan.

Di era teknologi yang canggih ini, *gadget* membuat setiap orang tua berpikir "instan" dalam mendidik anaknya.

Sehingga di masa sekarang, bukan hal yang aneh lagi apabila ada orang tua yang menyediakan fasilitas berupa gadget untuk anaknya yang masih berusia dini atau masih dalam usia emas (*golden age*). *Gadget* memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika gadget digunakan anak usia dini yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, mengeksplor dirinya, dan berpikir kreatif dalam menyikapi masalah.

Keunggulan aplikasi gadget, di mana gadget dapat digunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang memiliki kepentingan khusus dalam penggunaan gadget. Kemudahan pengoperasian gadget dan aplikasi yang terdapat di dalamnya baik online maupun offline, baik berupa games atau situs web telah memberikan keleluasan pada anak usia dini secara bebas dalam memperoleh berbagai hal yang seharusnya belum pantas mereka peroleh di usianya.

Anak usia dini memiliki potensi besar dalam mengembangkan segala potensi yang ada di dalam dirinya. Bercakap, bersosialisasi, mengenal lingkungan, menunjukkan kemampuan dirinya, memahami suatu masalah lalu dengan alami menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan pola pikir anak seusianya yang memiliki cara pandang tersendiri meskipun masih sulit menerima dan memahami masalah apa yang sesungguhnya sedang ia pecahkan.

3. Pengaruh Penggunaan Gadget Secara Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini

Gadget membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, pola pikir, dan perilaku setiap orang. Dengan hadirnya banyak aplikasi *free chatting* seperti *blackberry messenger*, *whatsapp*, *line*, *kakao talk*, *we-chat*, dan lain sebagainya yang memudahkan kita dalam berkomunikasi dengan rekan bisnis atau rekan kerja yang memiliki gadget dengan fasilitas yang sama. Ditambah dengan program sosial media dan toko *online* seperti *facebook*, *kaskus*, *twitter*, *plurk*, *toko bagus.com*, *berniaga.com*, dan lain sebagainya yang memudahkan setiap orang dalam mengakses update gaya hidup dengan mudah, menarik dan cepat. Masih banyak lagi kemudahan yang dapat diperoleh dari penggunaan aplikasi gadget.

Berikut tanda-tanda anak usia dini kecanduan gadget:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas;
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus;
3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget;
4. Sensitif atau gampang tersinggung, karena gadget menyebabkan *mood* yang mudah berubah;
5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain;
6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa meng-

gunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Ketika seorang anak usia dini sudah kecanduan dalam penggunaan gadget, tentunya akan banyak yang terganggu segi perkembangan psikologisnya dari berbagai aspek. Mulai dari perkembangan fisik-motorik, yang seharusnya anak menjadi pribadi yang aktif serta kreatif namun karena lebih asyik bermain dengan gadgetnya perkembangan tersebut menjadi terhambat, karena membuat anak menjadi malas dan lambat bergerak. Dari segi perkembangan kognitif, anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan karena sibuk dengan teman matinya, yaitu gadget.

Selanjutnya perkembangan yang paling terhambat karena hadirnya *gadget* adalah perkembangan sosio-emosional, anak cenderung memilih diam di rumah atau bahkan di tempat tidurnya sambil bermain dengan gadgetnya. Di mana seharusnya anak usia dini bermain di luar rumah bersama teman sebayanya untuk menemukan sesuatu yang membuat ia bertanya serta mencari tahu sendiri tentang apa yang sudah ia temukan dan mengenal lingkungan sekitarnya untuk dapat mengeksplor kemampuan yang dimilikinya. Selanjutnya, *gadget* juga dapat menghambat kemampuan berbahasa seorang anak, karena jarang melakukan interaksi dengan anak-anak lain atau lebih sering menghabiskan waktu bersama benda mati (*gadget*) anak menjadi tidak terbiasa dalam berbicara dengan orang di sekelilingnya.

Anak usia dini yang sering menggunakan gadget akan lebih cepat puas dalam memperoleh pengetahuan yang telah ia peroleh (dengan kata lain, internet adalah sumber pengetahuan teraktual dan terlengkap), menjadikan anak tidak biasa dengan hal yang rumit yaitu anak usia dini akan menjadi generasi yang berpikir instan, penurunan konsentrasi dalam belajar atau melakukan sesuatu, malas menulis dan membaca buku, kelemahan dalam berinteraksi secara internal maupun eksternal sehingga berdampak pada kemunduran anak baik secara fisik maupun psikologis.

4. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget pada Anak

a. Dampak Positif

1. Menambah Pengetahuan
Menggunakan *Gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin *browsing* internet di mana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan.
2. Memperluas Jaringan Persahabatan
Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
3. Mempermudah Komunikasi.
Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi

dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

4. Melatih kreativitas anak.

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

b. Dampak Negatif

1. Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

2. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bisa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

3. Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat *update* di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil *update* nya yang boleh dibilang terlalu sering.

4. Dapat mempengaruhi perilaku anak

Kemajuan teknologi berpotensi

membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap.

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran.

Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

C. KESIMPULAN

Gadget, barang elektronik komunikasi dengan bentuk yang tipis namun manfaat yang besar dapat mengubah kehidupan, bahkan tidak “tanggung” dalam mengubahnya. Hampir semua aspek dalam hidup ini bisa berubah dengan arus teknologi yang semakin canggih. Anak usia dini adalah aset negara dalam target bentuk generasi yang lebih baik untuk di masa depan nantinya. Sangat disayangkan jika aset negara tidak dapat dikembangkan dengan baik, mulai dari segi potensi, karakter budaya, cara bersosialisasi, dan lain sebagainya. Bermain diluar rumah lebih baik daripada

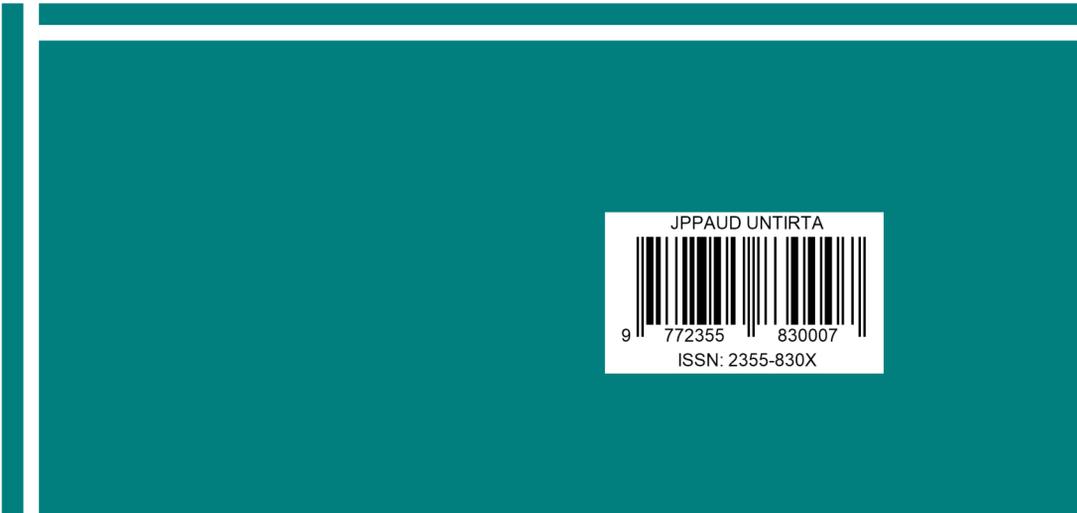
diam terpaksa dengan gadget. Bermain sepak bola dengan teman-temannya di lapangan luas jelas memiliki perbedaan dengan bermain bola di playstation atau gadget lainnya.

Gadget tetap dapat digunakan dan dalam penggunaannya dilakukan secara efisien serta diiringi pemantauan orang tua secara maksimal tetap saja gadget bukan merupakan alternatif yang baik dalam mendidik anak di usia emasnya. Dalam arti lain, orang tua dituntut lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain dan belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak

mereka, utamanya masa emas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Majalah Kartini. (2013). "*Kecanduan gadget pada anak dapat menyebabkan penurunan fungsi otak (Demensia)*", No.2357/ 19 September-03 Oktober 2013.
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be Good Mother*. Jakarta: Eno media.
- Hastuti. 2012. *Psikolog perkembangan Anak* Yogyakarta: Tugu Publishe.
- Novaria dan Triton. 2008. *Cara Pintar Menanggapi Anak*. Yogyakarta: Tugu publisher.



JPPAUD UNTIRTA



9 772355 830007

ISSN: 2355-830X