



PENGUNAAN HANDPHONE ANDROID BAGI PERKEMBANGAN ANAK

Edi Junaedi¹⁾, Achmad Hufad²⁾, Maman Fathurohman³⁾

¹⁾Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, 7782200005@untirta.ac.id

²⁾Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, achmadhufad@upi.edu

³⁾Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, mamanf@untirta.ac.id

Corresponding Author: Edi Junaedi

Abstrak: Era globalisasi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat merambah ke berbagai negara, lapisan masyarakat, aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pada masa pandemic covid 19 ketergantungan terhadap teknologi informasi dan komunikasi semakin kuat, proses pembelajaran yang semula dilaksanakan tatap muka secara fisik beralih menjadi pembelajaran secara online Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan handphone android terhadap perkembangan anak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik survey melalui penyebaran instrument berupa google form kepada orang tua yang memiliki anak usia dini dengan penyebaran link Hasil dan pembahasan bahwa anak menggunakan handphone lebih banyak untuk game, ketika anak menggunakan handphone tidak didampingi oleh orang tua. Penggunaan handphone oleh anak berdampak kurang baik bagi penanaman nilai-nilai karakter anak, sosial emosional, fisik motorik, kesehatan dan perkembangan bahasa anak. Kesimpulan bahwa penggunaan handpone oleh anak-anak berdampak kurang baik bagi perkembangan anak

Kata Kunci: Handphone android, perkembangan anak

PENDAHULUAN

Pada masa anak usia dini merupakan saat yang penting dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak (*golden age*) masa di mana pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat terjadi, masa ini pula merupakan masa peka sekaligus masa kritis apabila pengaruh yang diterima anak positif maka akan tertanam dengan kuat dalam diri anak, sebaliknya jika pengaruh itu negative maka akan tertanam kuat pula pada diri anak.

Pada masa sekarang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat bendung lagi selain sebagai kebutuhan untuk aktivitas pekerjaan sehari-hari, juga menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan, mulai dari kalangan orang dewasa, mahasiswa, pelajar sampai kepada anak-anak menggunakan handphone android. Sekaitan dengan itu pada masa pandemic covid 19. Handphone Android atau Smartphon menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran secara online. Pembelajaran secara online, dimana antara guru dengan siswa

tidak bertemu secara fisik melainkan bertemu secara virtual, maka kemampuan anak dalam menggunakan handpone.

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu antara lain tahun 2015 oleh Denikus Kogoya dalam tulisannya berjudul : Dampak Penggunaan Handphone Bagi Masyarakat, mengemukakan terdapat dampak positif dan negative dalam penggunaan media teknologi komunikasi dalam hal ini handphone, dampak positifnya seperti dapat memperlancar mereka dalam berinteraksi dengan keluarga, mempermudah dalam proses transaksi ekonomi dan mempermudah dalam proses pembelajaran, akan tetapi terdapat dampak negative antara lain adanya kekhawatiran dalam menggunakan teknologi komunikasi disalahgunakan seperti dalam proses belajar mengajar digunakan untuk kirim pesan dengan pacar, mengakses situs porno, dan yang lainnya serta penyalahgunaan didalam keluarga seperti digunakan untuk perselingkuhan yang dimulai dari komunikasi menggunakan handphone (Kogoya, 2015).

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Nur Hasanah dan Dyah Kumalasari (2015) tentang Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah yang mengutip pendapat Masruri dalam buku negative learning menyatakan bahwa dampak negative dari penggunaan handphone bagi remaja antara lain: Pertama menjadikan penggunanya kecanduan disebabkan karena handphone memiliki sifat pasti, privasi dan jangkauan luas. Kedua dapat menimbulkan gangguan tidur karena biasanya remaja menyimpan handphone disampingnya di tempat tidur sehingga menjadikan tidur kurang berkualitas karena jika pengaturan handponya tidak disilene (senyap). Ketiga handphone dapat memicu cemas bagi pengguna smartphon karena selalu melakukan chatting, atau menjelajah dunia maya di mana saja dan kapan saja. Keempat handphone dapat melemahkan otak yaitu dapat melemahkan daya konsentrasi karena dapat melakukan beberapa kegiatan dalam waktu yang bersamaan akibatnya kurang dapat menyerap informasi dengan baik sehingga kurang fokus karena mudah beralih dari satu hal ke hal lainnya. Kelima handphone dapat memicu gaya hidup boros, karena handphone membutuhkan biaya untuk dapat berkomunikasi atau mengaskes informasi. Pada akhir kesimpulan dinyatakan bahwa penggunaan handphone oleh siswa akibatnya berperilaku sosial tidak wajar karena tidak sesuai dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat, siswa tidak mempedulikan teman yang sedang berbicara atau apapun yang dilakukan karena mereka lebih asyik menggunakan handphone (Hasanah & Kumalasari, 2015). Dimana Fitri mengutip pendapat Ngafifi (2014) menyatakan kemajuan teknologi dapat berpengaruh negative terhadap aspek sosial budaya antara lain : 1). kemerosotan moral di kalangan warga masyarakat, terutama di kalangan remaja dan pelajar; 2). kenakalan dan tindakan menyimpang di kalangan remaja semakin meningkat; 3). pola interaksi masyarakat mulai berubah termasuk dalam pola interaksi dengan keluarga (Fitri, 2017), dalam kesimpulannya menyataka bahwa dampak negative dari penggunaan media sosial adalah anak banyak yang menjadi anti sosial karena mereka asyik dengan media sosialnya dibandingkan dengan bertatap muka langsung di dunia nyata, menjadikan anak terjebak pada sifat pemalas dan boros.

Pada penelitian yang dilakukukan Kogoya (2015) menjelaskan tentang penggunaan handphone untuk masyarakat secara umum, penelitian yang dilakukan Hasanah dan Kumalasari (2015) tentang penggunaan handpone oleh siswa SMP. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2017) dampak positif dan negatif sosial media terhadap perubahan sosial anak Sekolah Dasar. Maka penulis mencoba untuk mengadakan penelitian untuk Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan perilaku dan sikap anak usia dini pada saat menggunakan handphone android.

KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran kepada anak usia 0-6 tahun secara aktif dan kreatif agar anak memiliki kecerdasan emosional dan spiritual serta kecerdasan intelektual yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Anak usia dini menurut Mulyasa dalam Wiyani (2016) dinyatakan sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Wiyani, 2016). Lebih jauh dijelaskan tentang karakteristik anak usia dini antara lain: 1). Memiliki rasa ingin tahu; 2). Menjadi pribadi yang unik; 3). Gemar berimajinasi dan fantasi; 4). Memiliki sikap egosentris; 5). Memiliki daya konsentrasi yang rendah; 6). Menghabiskan sebagian besar aktivitas untuk bermain; 7). Belum mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak; 8). Belum mampu mendeskripsikan berbagai konsep yang abstrak (Wiyani, 2016).

a. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari: 1). Nilai moral agama; 2). Fisik motoric; 3). Kognitif; 4). Bahasa; 5). Social emosional; dan 6). Seni. Menurut Khaironi (2018).

1) Perkembangan Nilai, Moral dan Agama

Penggunaan kata agama dan moral untuk anak usia dini dirasakan cukup berat, akan tetapi justru hal itu perlu diperkenalkan sejak dini walaupun hanya sebatas pengenalan dan pembiasaan. Mengutip pendapat Kohlberg (1971) dan Khaironi (2018) terdapat beberapa tahapan dalam pengenalan nilai moral kepada anak-anak seperti berikut:

I. Pre-conventional Level.

Pada fase ini anak mengenal aturan budaya baik dan buruk, benar dan salah tetapi dia selalu mengkaitkan dengan fisik jika melanggar baik dan buruk atau salah dan benar maka hukuman fisik yang diterima. Pada fase ini terdapat dua tahap yaitu, Tahap 0: Tahap penilaian egosentris di mana anak menganggap baik atau benar apabila sesuatu itu sesuai dengan keinginannya atau disukainya. Tahap 1: Orientasi pada hukuman dan kepatuhan artinya anak memilih berbuat baik karena kepatuhan bukan kesadaran dan jika tidak berbuat baik akan mendapat hukuman. Tahap 2: Kebenaran diukur dengan apakah sesuatu itu dapat memuaskan kebutuhannya atau tidak.

II. Conventional Level.

Pada fase ini adalah dimana anak menganggap bahwa sesuatu yang diharapkan oleh keluarga, kelompok, bangsa adalah sesuatu yang berharga atau bernilai baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada fase ini ada dua tahap yaitu tahap 3: dimana dia merasa senang apabila dapat menyenangkan atau membantu orang lain, tahap 4: di mana seseorang menghormati aturan yang ada dalam rangka memelihara ketertiban, ketentraman sosial.

2) Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial adalah suatu kemampuan di mana seseorang dapat berinteraksi atau bergaul dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosional adalah kemampuan seseorang dalam mengelola dan mengendalikan perasaan dirinya yang diekspresikan dalam aktivitas, seperti senyum ketika senang, cemberut ketika kesal, pucat ketika takut, muka memerah dan mata melotot ketika marah. Dua hal yang tidak dapat dipisahkan antara perkembangan sosial dan emosional karena saling mempengaruhi dan sama-sama berhubungan dengan interaksi antar individu dengan

individu lainnya. Dengan kata lain emosional seseorang akan berpengaruh terhadap hubungan sosialnya. (Khaironi, 2018).

3) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengolah informasi, kemampuan berfikir dan mengingat. Proses pengolahan informasi didasarkan kepada pengalaman atau informasi yang diperolehnya, kemudian dikombinasikan dengan pengalaman atau informasi yang baru menjadi sebuah pengetahuan baru. Khaironi (2018) mengutip pendapat Kostelnik et al., 1999: 332) *development in the cognitive domain that is, the maturation of processes and products of the human mind that lead to "knowing"* Berk (1996b) (dalam Kostelnik et al., 1999: 332)-*is a comple process that impacts significantly and continuously on all other domains of development.* Domain utama perkembangan kognitif adalah proses kematangan dan kemampuan berfikir yang bermula dari rasa ingin tahu kemudian mendorongnya untuk berpikir dan melakukan usaha dengan menggunakan ide yang dimilikinya untuk menjawab rasa ingintahunya (Khaironi, 2018)

4) Perkembangan Bahasa

Kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang akan terus berkembang secara dinamis sesuai dengan tingkat usianya dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu yang mendukung dan menghambatnya. Pada anak usia dini perkembangan bahasa mulai terlihat pada usia 1 tahun di mana anak sudah memulai berceloteh apa yang diucapkannya belum bejas. Seiring dengan bertamabahnya usia dan diberikan stimulasi yang diberikan mengakibatkan kemampuan berbahasa anak semakin meningkat, kosa kata yang dimiliki terus bertambah yang membantu terhadap perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa memiliki beberapa aspek antara lain mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan mendengar sudah distimulasi sejak dalam kandungan melalui usaha untuk memperdengarkan bunyi atau kalimat seperti diajaknya berbicara pada saat anak dalam kandungan. Mulai pada saat usia 2-3 tahun anak sudah memahami perintah sederhana yang disampaikan kepadanya, kemampuan anak dalam memahami perintah akan terus dikembangkan. Pada saat usia 4-6 tahun anak sudah mampu memahami perintah dengan kalimat yang lebih lengkap dan kompleks (Khaironi, 2018).

5) Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik ditandai dengan adanya pertumbuhan dan gerakan. Gerakan adalah suatu aktifitas yang selalu dilakukan oleh anak baik berupa gerakan motorik kasar maupun gerakan motorik halus. Kemampuan motorik kasar maupun halus berpengaruh terhadap kesehatan, kelincahan, ketahanan dan keseimbangan..

Gerakan motorik terdiri dari gerakan lokomotor yaitu gerakan berpindah tempat seperti berjalan, berlari, melompat, naik sedangkan gerakan non lokomotor adalah gerakan di tempat atau hanya melibatkan motorik halus.

b. Pembentukan Karakter Anak

Mulyasa (2012) dalam Cahyaningrum (2017) berpendapat bahwa pendidikan karakter bagi anak usia dini mempunyai peran yang lebih tinggi dari pendidikan moral, karena hanya tidak berkaitan dengan masalah benar salah, tetapi bagaimana kebiasaan berperilaku yang baik dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari (Cahyaningrum, Sudaryanti, & Purwanto, 2017).

Perlunya menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter adalah untuk mempersiapkan anak menjadi manusia yang memiliki identitas diri (jati diri), sekaligus

mengarahkan mereka untuk menjadi manusia yang berbudi pekerti, melalui pembiasaan dan keteladanan. Pembiasaan adalah suatu cara yang efektif untuk menanamkan karakter, dalam berfikir, bertindak, bersikap sesuai dengan agama atau norma yang ada.

Jika kita menginginkan anak tumbuh dengan melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik dan terpuji sebaiknya orang tua atau guru mengenalkan dan mengajarkan nilai-nilai karakter sejak dini (Cahyaningrum, Sudaryanti, & Purwanto, 2017).

c. Dampak Game Bagi Anak-anak

Permainan dengan menggunakan perangkat komputer atau handphone dapat berdampak positif dan negatif, dampak positif game online antara lain adalah sebagai berikut: 1). Dapat membuat cekatan dalam koordinasi mata dan tangan; 2). Meningkatkan konsentrasi karena fokus kepada permainan; 3). Meningkatkan ketajaman mata; 4). Meningkatkan kinerja otak; 5). Meningkatkan kemampuan membaca tulisan atau simbol; 6). Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris karena bahasa yang dipakai dalam aplikasi adalah bahasa Inggris; 7). Menumbuhkan interaksi sosial dalam dunia maya; 8). Mengusir stress; 9). Memulihkan kondisi tubuh. Adapun dampak negatif game online antara lain: 1). Menimbulkan efek ketagihan; 2) Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar; 3). Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis; 4). Merupakan sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika game online telah menjadi candu (NURLAELA, 2016)

d. Bimbingan dan konseling

Bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada seseorang atau individu atau sekompok orang agar mereka dapat berkembang menjadi pribadi-pribadi mandiri, lebih lanjut pendapat Prayitno (2004) dalam (Sukardi & Kusmawati, 2008) bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu baik anak-anak, remaja maupun dewasa agar yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku (Sukardi & Kusmawati, 2008). Adapun fungsi dari bimbingan dan konseling antara lain : 1). Fungsi pemahaman yaitu dengan bimbingan dan konseling agar anak dapat memahami diri sendiri dan lingkungan, serta informasi-informasi lainnya; 2). Fungsi pencegahan dengan bimbingan dan konseling akan menghasilkan tercegahnya atau terhindarnya seseorang dari berbagai permasalahan yang mungkin timbul, yang dapat mengganggu atau menghambat atau menimbulkan kesulitan dan kerugian tertentu dalam proses perkembangan; 3). Fungsi pengentasan yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terentaskannya atau teratasinya berbagai permasalahan yang dialami oleh seseorang; 4). Fungsi pemeliharaan dan pengembangan yaitu bimbingan dan konseling diarahkan untuk menghasilkan terpelihara dan berkembangnya potensi dan kondisi positif seseorang dalam perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan (Sukardi & Kusmawati, 2008)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif naturalistik yaitu mendeskripsikan temuan atau informasi-informasi yang diperoleh melalui survey yaitu dengan menyebarkan instrument kuisioner yang di sebar kepada orang tua yang memiliki anak sekolah pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar (SD) yang bersedia mengisi google form. Penulis menyebarkan link instrument <https://forms.gle/m214N3RXP7mJo67XA>

melalui whatsapp. Sedangkan naturalistic artinya baik penulis atau peneliti maupun orang tua sebagai responden mengamati apa yang terjadi pada anaknya secara alami tanpa ada pengaturan atau perlakuan.

Instrumen tersebut di buat dengan memanfaatkan google form dengan harapan jangkauan akses lebih luas dan perolehan informasi dari responden lebih cepat. Pada intrumen tarsebut menanyakan tentang apa yang terjadi pada anaknya ketika anak menggunakan handphone android. Analisis data menggunakan analisis deksriptif kualitatif yang secara langsung diolah oleh sistem menghasilkan prosen dari masing-masing item, namun tidak menggunakan penghitungan stistik untuk menguji melainkan hanya untuk menampilkan berapa banyak keadaan berdasarkan angka prosestase.

Dalam menentukan populasi dan sampel yaitu orang tua yang memiliki anak usia dini dan anak sekolah dasar dalam hal yang berjumlah 56 yang mengisi survey sebagi populasi dan sampel, penulis tidak membatasi lokasi dan jumlah orang yakni siapa saja yang mendapatkan instrument google form survey melalui whatsapp pribadi maupun grup dan mengisi intrumen tersebut serta mengirimkannya, tetapi penulis membatasi waktu yaitu pada saat pengambilan data sekalipun terdapat data yang masuk jika penulis sudah diambil data maka tidak termasuk dalam penghitungan atau pengolahan data hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan survey yang dilakukan dengan menggunakan google form maka diperoleh data pengaruh penggunaan handphone terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

Kemampuan anak menggunakan handphone android

Handphone android dewasa ini hampir dimiliki oleh setiap orang termasuk oleh anaka-anak, bahkan terkadang anak-anak lebih pandai menggunakannya dibandingkan orang dewasa, berdasarkan survey yang dilakukan terdapat 56 responden yang memberikan tanggapan terhadap survey, dari jumlah responden tersebut sebanyak 92,9 % anak yang sekolah di PAUD dan SD sudah mampu menggunakan handphone android yang terkoneksi dengan internet, sedangkan anaknya yang tidak mampu menggunakan handphone android yang terhubung dengan internet sedikit sekali yaitu hanya 7,1 %, anak PAUD dan SD pada saat ini sudah memiliki kemampuan untuk mengoperasikan handphone android yang terhubung dengan internet, menunjukkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi oleh anak-anak sudah tinggi, Hal ini boleh jadi diakibatkan oleh mudahnya fitur-fitur dalam handphone untuk digunakan oleh anak-anak. Ketika anak-anak sudah memiliki kemampuan untuk menggunakan handphone android maka diharapkan menjadi pendukung dalam proses pembelajaran secara online.

Sikap Orang tua Terhadap Penggunaan Handphone oleh anaknya

Kemampuan anak menggunakan handphone android merupakan hal yang patut diapresiasi akan tetapi hal yang kontradiktif terjadi yakni pada saat anak mampu menggunakan handphone android ternyata ada kekhawatiran dari orang tua terhadap penggunaan handphone android oleh anaknya, dari 56 orang tua sebanyak 87,5% merasa khawatir terhadap penggunaan handphone android oleh anak-anaknya. kekhawatiran tersebut boleh jadi karena konten yang terdapat dalam handphone tersebut dapat berpengaruh negative terhadap anak-anaknya, seperti mudahnya anak-anak mengakses situs-situs yang tidak layak dilihat oleh anak-anak dan tidak mendidik, atau faktor lain yang membuat orang tua khawatir terhadap penggunaan handphone android oleh anaknya. Sedangkan sebanyak 8,9% orang tua merasa biasa saja dan sebanyak 3,6% orang tua merasa senang anaknya mampu menggunakan

handphone android. Kekhawatiran orang tua bukan saja dari sisi konten yang ada pada handphone melainkan juga dari sisi kesehatan.

Pendampingan Orang Tua

Penggunaan handphone android yang tidak diawasi dan didampingi oleh orang tua menimbulkan kekhawatiran bagi orang tua, akan tetapi berdasarkan hasil survey menunjukkan bahwa sebanyak 46 % orang tua tidak mendampingi anaknya ketika anaknya menggunakan handphone android, pertanyaannya apakah orang tua tersebut tidak berada disekitar anak misalnya karena bekerja atau memang orang tua kurang peduli terhadap penggunaan handphone android tersebut oleh anaknya. Sedangkan sebanyak 53,6 % orang tua mendampingi anak ketika menggunakan handphone android.

Penggunaan handphone android oleh anak-anak supaya tidak disalahgunakan maka peran orang tua dibutuhkan untuk mendampingi anak-anaknya ketika menggunakan handphone android tersebut, karena pada saat itulah saat yang tepat untuk membangun kelekatan antara anak dengan orang tua, membangun komunikasi efektif antara anak dengan orang tua, membangun kognisi anak, orang tua dapat memberikan penjelasan manakala anak tidak memahami konten yang ada pada handphone tersebut.

Orang tua adalah sebagai pembimbing sekaligus pendamping anaknya di rumah salah satu fungsi bimbingan adalah pencegahan yaitu untuk mencegah atau menghindarkan dari berbagai permasalahan yang mungkin timbul, yang dapat mengganggu atau menghambat atau menimbulkan kesulitan dan kerugian tertentu dalam proses perkembangan anak baik fisik maupun psikis (Sukardi & Kusmawati, 2008).

Durasi Penggunaan Handphone

Lamanya penggunaan handphone oleh anak-anak dalam setiap harinya bervariasi, faktor yang menyebabkan anak lama dalam menggunakan handphone salah satunya adalah faktor kemudahan dalam menggunakan fitur, konten yang menarik untuk anak, pengawasan orang tua yang lemah, tidak adanya kesepakatan anak dengan orang tua dalam menggunakan handphone.

Berdasarkan data anak menggunakan handphone android lebih dari 2 jam sebanyak 39,3%, anak menggunakan handphone android selama 30 menit sebanyak 39,9%, anak menggunakan handphone android selama 1 jam sebanyak 19,6%, anak menggunakan handphone android selama 2 jam sebanyak 10,7% anak menggunakan handphone android selama 1 jam 30 menit sebanyak 3,6%.

Jika diakumulasikan anak yang menggunakan handphone dari 2 jam ke atas sebanyak 50% angka yang cukup tinggi. Penggunaan Handphone terlalu lama akan berpengaruh terhadap kesehatan, di mana handphone memiliki kemiripan fungsi dan sifat dengan komputer atau laptop. Pengaruh dari penggunaan komputer terhadap mata antara lain Pengaruh dalam jangka pendek : 1) Mata menjadi mudah mengeluarkan air; 2).Mata menjadi mudah lelah karena selalu terfokus pada satu padangan; 3).Apabila kerja mata berlebihan melihat komputer dalam waktu lama akan berpotensi mempengaruhi produktivitas hormon melatonin dalam tubuh; 4). Produksi hormon melatonin akan berkurang apabila adanya pengaruh dari luar, misalnya cahaya serta medan electromagnet, dan berpotensi menimbulkan berbagai keluhan, beberapa keluhan yang diakibatkan oleh kurangnya hormone melatonin antara lain sakit kepala, pusing, dan keletihan, serta insomnia;5). Asthenopia, yaitu jika pupil mata terlalu lama terkena cahaya yang berlebihan mengakibatkan pupil mata menjadi lambat bereaksi terhadap cahaya. (menurut laporan WHO dapat mencapai 75% – 90%). Sedangkan Pengaruh jangka Panjang Pengaruh dalam jangka panjang: 1). Katarak adalah gangguan penglihatan yang disebabkan adanya kekeruhan pada lensa mata. Katarak biasanya berkaitan dengan proses

menua dan radiasi sinar ultraviolet.2). Dermatitis pada muka merupakan salah satu gangguan kesehatan yang terbukti diakibatkan oleh radiasi VDU secara langsung, akibat dari radiasi adalah kemerahan pada kulit muka.3). Medan elektromagnet menyebabkan partikel-partikel yang melayang di udara menempel pada kulit, sehingga menimbulkan iritasi pada kulit; 4). Gangguan seksual yang dimaksud adalah mengurangi tingkat kesuburan baik bagi pria maupun wanita.

<https://www.safetysign.co.id/news/106/Mewaspada-Pengaruh-Negatif-Radiasi-Komputer-Laptop-terhadap-Mata-dan-Tubuh-Anda>).

Penggunaan Handphone oleh Anak-anak

Penggunaan handphone oleh anak-anak dengan lama penggunaan dari 2 jam ke atas sebanyak 50% , pertanyaan yang muncul apakah penggunaan handphone tersebut untuk belajar atau untuk komunikasi atau untuk game/permainan, berdasarkan data survey menunjukan 82,1 % handphone digunakan untuk permainan atau game, sedangkan yang menggunakan handphone untuk belajar hanya sebesar 12,5% dan selebihnya handphone digunakan untuk komunikasi sebanyak 5,4%. Dampak dari penggunaan handphone yang cukup lama untuk game atau permainan semata berpengaruh terhadap sikap sosial emosional, kepedulian, kedisiplinan dan komunikasi anak. Sekalipun game memiliki dampak positif tapi juga dampak negative antara lain: 1). Menimbulkan efek ketagihan; 2). Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar; 3). Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis; 4). Merupakan sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika game online telah menjadi candu (NURLAELA, 2016)

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Sikap Respon Anak

Anak yang asyik dengan permainan sendiri biasanya kurang dapat merespon terhadap apa yang ada disekitarnya, termasuk ketika orang tua bertanya atau memerintahkan anak untuk melakukan sesuatu. Berdasarkan data hasil survey menunjukan sebanyak 66,1 % anak lambat dalam resepon, menjawab atau melakukan sesuatu yang diperintahkan kepadanya, anak selalu senang dengan permainannya dan tidak menghiraukan orang lain disekitarnya dapat berpengaruh negative terhadap nilai-nilai kepatuhan dan rasa hormat terhadap orang tua atau orang lain. Sedangkan pada saat usia dini atau SD adalah saat yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kepatuhan dan hormat kepada orang tua atau orang lain. Perlunya menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter dimulai dari ketika ditanya oleh orang tua anak menjawab atau merepon, atau diperintah melakukan sesuatu oleh orang tua anak melakukannya hal ini dalam rangka pembiasaan terhadap anak.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Pertemanan

Masa anak-anak adalah masa bermain, masa berkelompok merupakan hal yang lumrah karena bagian dari perilaku prososial seperti bermain dengan teman sebaya (Istiqomah, 2016), apabila mereka sering bermain bersama dengan temannya maka akan terbangun perilaku prososial seperti bekerjasama, menghargai, menolong dan yang lainnya. Perkembangan sosial anak ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain sedangkan perkembangan emosional anak adalah kemampuan untuk mengelola dan mengekspresikan perasaan yang ditunjukkan dengan tindakan seperti ekspresi wajah dan tindakan lainnya (Khaironi, 2018). Dengan terjadinya interaksi sosial seperti bermain bersama temannya maka emosional dapat berkembang seperti rasa senang, prihatin, sedih dan perasaan lainnya.

Berdasarkan data hasil survey ketika anak menggunakan handphone kemudian datang temanya yang mengajak bermain menunjukan sebanyak 51,8% mengikuti temannya untuk ikut

bermain, sebanyak 23,2% anak tidak menghiraukan ajakan temannya, dan sebanyak 25% merasa terganggu ketika anak senang menggunakan handpon datang temannya mengajak bermain berarti permainan dan kebersamaan dengan temannya lebih menarik dibandingkan dengan permainan yang ada di handphone tapi sebaliknya jika anak ketika bermain handphone kemudian datang temannya mengajar bermain kemudian anak tidak menghiraukan atau bahkan merasa terganggu berarti permainan yang ada dihandponnya lebih menyenangkan bagi dirinya dibandingkan dengan bermain dengan temannya. Akan tetapi dari aspek perkembangan sosial dikhawatirkan berpengaruh negative karena anak lebih senang menyendiri.

Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Gerak Fisik

Pada masa anak usia dini merupakan usia bergerak, karena pada saat itu adalah masa pertumbuhan yang sangat baik bagi otot, tulang dan organ lainnya, semakin banyak bergerak maka semakin baik pertumbuhan dan perkembangan fungsi-fungsi organ yang dimiliki oleh anak. Gerakan fisik motorik kasar meliputi kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi antara mata dan tangan seperti keseimbangan, kelenturan kelincahan (Istiqomah, 2016) Gerakan motorik kasar juga meliputi gerakan lokomotor yaitu gerakan yang berpindah tempat seperti berjalan, berlari, naik turun sedangkan gerakan non lokomotor adalah gerakan ditempat biasa, contohnya aktifitas motorik halus seperti membuat bentuk dari plastisin, playdough dan bermain manipulatif (Khaironi, 2018).

Dengan adanya handphone yang menyediakan berbagai permainan individual menjadikan anak senang dengan permainan yang ada di handphone sehingga anak kurang bergerak secara fisik motorik kasar, sekalipun mungkin ada gerakan motorik halus seperti gerakan pada jari tangannya itu hanya beberapa jari saja. Berdasarkan data hasil survey menunjukkan sebanyak 58,9 % anak jarang melakukan gerak fisik motorik kasar, sebanyak 26,8% menunjukkan anak banyak gerak sedangkan sebanyak 14,3% orang tua menganggap anaknya tidak terpengaruh dengan penggunaan handphone terhadap gerak fisik anak dengan kata lain tidak ada perubahan baik sebelum anak menggunakan handphone atau setelah anak biasa menggunakan handphone berpengaruh terhadap menurunnya gerakan fisik anak, padahal pada saat ini semestinya anak banyak bergerak untuk memperkuat otot dan tulang, menambah ketahanan fisik, meningkatkan kelincahan, dan menstimulasi organ tubuh lainnya.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Ketepatan Waktu Belajar

Masa pandemic covid 19 memang sekolah diliburkan tetapi belajar tidak berarti berhenti, belajar harus tetap berjalan dengan menggunakan berbagai sumber dan media yang ada disekitar anak. Salah satunya adalah handphone sebagai media dan sumber belajar yang dapat memberikan informasi, pengetahuan kepada anak misalnya melalui whatsapp, youtube, google dan lainnya.

Belajar di rumah membutuhkan komitmen dan pembiasaan antara orang tua dengan anak. Berdasarkan data hasil survey menunjukkan 71,4% anak lambat dalam memanfaatkan waktu untuk belajar, sebanyak 19,6 % menjawab tidak ada pengaruhnya terhadap ketepatan dalam menggunakan waktu belajar dan hanya 8,9% anak yang tepat menggunakan waktu dalam belajar, menurun terhadap kedisiplinan dan pembiasaan menggunakan waktu untuk belajar, apabila waktu belajar digunakan untuk permainan dalam handphone lambat laun dikhawatirkan anak mulai tidak menyukai belajar di rumah walaupun sesungguhnya pengertian belajar pada saat anak usia dini adalah bermain yang bersifat edukatif.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Ketepatan Waktu Makan

Salah satu kebutuhan fisik anak-anak adalah makan, makanan dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, pemenuhan makanan sehat dan gizi seimbang sangat

penting bagi anak-anak. Ketepatan waktu dan menu makanan menjadi bagian penting dalam penyajian makanan untuk anak, menu yang tidak sesuai dan tidak menarik akan menurunkan selera makan bagi anak, demikian juga keterlambatan menyajikan makan dapat menurunkan selera makan bagi anak-anak.

Kesenangan anak dalam menggunakan handphone dapat berpengaruh terhadap selera makan dan menahan rasa lapar, anak akan kehilangan selera dan menahan rasa lapar karena sedang asyik bermain handphone. Berdasarkan data hasil survey menunjukkan sebanyak 71,4 % anak lambat dalam memanfaatkan waktu makan dengan kata lain anak sering telat makan karena senang dengan permainan yang ada di handphone, yang tepat dalam memanfaatkan waktu makan sebanyak 14,3 % dan sebanyak 14,3% tidak terpengaruh oleh handphone. Ketepatan waktu dan pemenuhan makanan sehat dan gizi seimbang harus menjadi perhatian utama bagi anak karena jika terlambat dalam memanfaatkan waktu makan dikhawatirkan menurunkan selera makan dan sering menahan rasa lapar berakibat pada permasalahan pencernaan yang dapat menimbulkan penyakit seperti lambung dan lebih jauh berdampak kepada pertumbuhan fisik anak.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Ketepatan Waktu Mandi

Pembiasaan sederhana terhadap anak usia dini perlu dilakukan terutama yang terkait dengan kecakapan hidup, seperti memakai mandi sendiri, baju sendiri, makan sendiri, dan lainnya agar anak dapat mandiri. Diantara pembiasaan yang terkait dengan pola hidup bersih dan sehat seperti mandi pagi dan sore.

Dengan adanya handphone apakah berpengaruh terhadap ketepatan anak dalam menggunakan waktu mandi, berdasarkan data hasil survey menunjukkan bahwa sebanyak 73,2% anak lambat waktu mandi, sebanyak 16,1% anak tepat waktu mandi dan sebanyak 10,7% tidak ada pengaruhnya. Penggunaan handphone berpengaruh negative terhadap ketepatan anak dalam menggunakan waktu untuk mandi.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Ketepatan Waktu pembiasaan beribadah.

Penanaman nilai-nilai agama bagi anak usia dini merupakan bagian penting yang harus dilakukan oleh orang tua seperti berdoa, praktik ibadah, mengaji (bagi umat Islam). Sebelum anak dapat melakukan sendiri bimbingan, pendampingan serta ketauladanan dari orang tua sangat dibutuhkan oleh anak. Seseorang dikatakan memiliki ketaatan terhadap agamanya manakala terbiasa melakukan kegiatan ibadah menurut ajaran agamanya (Khaironi, 2018). Salah satu ciri khas pendidikan anak usia dini adalah penanaman karakter melalui pembiasaan. (Ihsani, Kurniah, & Suprpti, 2018).

Dengan adanya handphone apakah berpengaruh terhadap kebiasaan beribadah anak, berdasarkan data hasil survey menunjukkan sebanyak 57,1 % anak menjadi lambat dalam melakukan pembiasaan ibadah seperti solat dan mengaji, sebanyak 21,4 % anak masih tepat waktu dalam melaksanakan pembiasaan ibadah dan sebanyak 21,4 % pula tidak ada pengaruhnya terhadap kebiasaan ibadah anak.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Ketepatan Waktu Tidur

Istirahat yang paling baik adalah tidur karena pada saat tidur aktifitas yang membutuhkan tenaga ringan dan berkurang, sementara anak-anak pada saat terjaga waktunya lebih banyak diisi untuk bermain atau melakukan kegiatan yang banyak mengeluarkan tenaga, maka tidur dapat memulihkan kembali kondisi fisiknya.

Berdasarkan data hasil survey menunjukkan sebanyak 67,9 % anak lambat dalam tidur, sebanyak 14,3% anak tepat waktu tidurnya dan sebanyak 17,9% tidak terpengaruh waktu tidurnya oleh penggunaan handphone. Orang tua perlu memberikan pemahaman kepada anak

akan pentingnya tidur tepat waktu agar tidak mengganggu kesehatan anak dan memperoleh waktu istirahat yang cukup dan berkualitas.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Kedisiplinan

Penanaman kedisiplinan pada anak usia dini perlu diterapkan agar anak sejak dini memahami tentang tugas dan tanggungjawab, hak dan kewajiban, mengatur diri sendiri, bertanggungjawab atas perilakunya (Istiqomah, 2016) serta agar menjadi anak yang mandiri, melatih kedisiplinan kepada anak seperti merapihkan tempat tidur, membuang sampah pada tempatnya, belajar tepat waktu, beribadah tepat waktu, mengerjakan pekerjaan sesuai dengan yang seharusnya dan masih banyak lagi cara menanamkan kedisiplinan pada anak. Untuk menjadikan anak disiplin salah satunya adalah melalui pembiasaan, Amin (2015: 57) dalam Ihsani mengemukakan ada 3 indikator pembiasaan yaitu rutin, spontan dan ketauladanan (Ihsani, Kurniah, & Suprapti, 2018) dipertegas oleh Hasan (2012: 20) dalam Ihsani bahwa indikator disiplin adalah: 1). Selalu datang tepat waktu; 2). Dapat memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan; 3). Menggunakan benda sesuai fungsinya; 4). Mengambil dan mengembalikan sesuatu sesuai tempatnya; 5). Mentaati aturan yang telah disepakati; 6). Tertib menunggu giliran; 7). Menyadari akibat bila tidak disiplin (Ihsani, Kurniah, & Suprapti, 2018).

Dengan adanya handphone data hasil survey menunjukkan sebanyak 82,1% anak menjadi kurang disiplin, sebanyak 17,9% tidak ada pengaruh antara penggunaan handphone terhadap kedisiplinan anak, bahkan berdasarkan survey tersebut tidak ada responden yang menjawab dengan penggunaan handphone anak semakin disiplin. Penggunaan handphone oleh anak-anak dapat menurunkan sikap kedisiplinan bagi anak.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Rasa Hormat Kepada yang lebih Tua

Ketauladanan dari orang tua atau orang yang lebih tua kepada anak-anak menjadi hal penting yang harus dilakukan, karena anak-anak mengenal hormat, sopan, etika sebagian besar adalah melalui contoh yang diperlihatkan oleh orang tua atau orang yang lebih tua kemudian anak mengikhtui apa yang dilakukan oleh orang tua.

Berdasarkan data hasil survey menunjukkan dengan adanya penggunaan handphone sebanyak 50% anak semakin kurang hormat kepada orang tua, sebanyak 46,4% handphone tidak mempengaruhi sikap hormat anak kepada orang tua dan sebanyak 3,6% anak semakin hormat kepada orang tua atau orang yang lebih tua.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Kepedulian terhadap Orang lain

Pedulih terhadap orang lain adalah sikap terpuji yang harus ditanamkan kepada anak sejak dini agar tumbuh rasa empati, solidaritas, rasa ingin menolong, ingin membantu orang lain karena kita menyadari manusia adalah makhluk sosial yang harus saling berinteraksi dengan orang lain karena saling membutuhkan satu sama lainnya. Seseorang tidak dapat hidup dengan layak apabila tidak berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupannya.

Dengan penggunaan handphone oleh anak data hasil survey menunjukkan sebanyak 37,5% anak tidak peduli terhadap orang lain, sebanyak 55,4% tidak berpengaruh penggunaan handphone terhadap meningkat atau menurunnya kepedulian anak terhadap orang lain, dan sebanyak 7,3% anak menjadi semakin peduli.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Emosi Anak

Rasa senang, sedih, cemas, takut, marah, kesal dan lainnya merupakan bagian dari emosional anak yang secara kodrati di bawa sejak lahir, kemampuan anak untuk mengenal perasaan diri, mengendalikan diri dan mampu menyesuaikan diri dengan orang lain serta

ekspresi emosional yang proporsional merupakan hal yang diharapkan (Istiqomah, 2016), oleh karena itu orang tua harus dapat mengajarkan kepada anak untuk dapat mengendalikan emosional anak karena hal itu merupakan bagian dari kecerdasan intra personal anak yang perlu dikembangkan.

Pada saat anak menggunakan handphone maka akan terlihat ekspresi emosional anak, berdasarkan survey menunjukkan sebanyak 66,1% anak menunjukkan reaksi kesal pada saat handphoneya dipinjam oleh orang tuanya, sebanyak 33,9% anak menunjukkan reaksi yang biasa saja.

Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Intensitas Komunikasi lisan

Komunikasi positif dalam keluarga sangatlah penting. Dengan komunikasi kita dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak, mengetahui perasaan, keinginan, keluhan, argument atau pendapat anak dan lainnya semakin sering komunikasi lisan dilakukan maka semakin baik perkembangan bahasa lisan anak. Kemampuan berbahasa anak baik reseptif seperti mendengarkan, menyimak, memahami cerita, memahami pertanyaan, memahami perintah, menyenangkan bacaan maupun bahasa ekspresif meliputi kemampuan anak untuk bertanya, menjawab, bercerita tentang apa yang telah diketahuinya, berkomunikasi secara lisan (Istiqomah, 2016). Kemampuan berbahasa anak akan terus berkembang sesuai dengan tahap usianya dan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mendukung dan menghambatnya (Khaironi, 2018), oleh karena itu perlu adanya dukungan-dukungan yang dapat mengembangkan bahasa anak dan menghindari faktor-faktor yang dapat menghambat perkembangan anak.

Penggunaan handpon mengakibatkan anak lebih banyak diamnya dibanding dengan komunikasinya sehingga dapat menghambat terhadap perkembangan bahasa anak, data hasil survey menunjukkan bahwa sebanyak 51,8% anak jarang berkomunikasi secara lisan dengan anggota keluarga, sebanyak 21,8% anak semakin banyak komunikasi dengan anggota keluarganya dan sebanyak 21,4 % penggunaan handpon tidak berpengaruh terhadap komunikasi anak.

Demikian kuatnya pengaruh penggunaan handpon terhadap perkembangan anak maka kita merupakan bagian yang harus ikut mengawasi, membimbing, mendampingi anak anak kita pada saat mereka menggunakan handphone agar handphone yang digunakan dapat berpengaruh positif bagi perkembangan anak kita Penanaman nilai karakter dan pembentukan kepribadian yang berbudi luhur sejak dini merupakan upaya strategis dan tepat dilakukan agar terbentuk anak yang bermoral dan berbudi luhur (Adhar, In'am, & Hartiningsih, 2018). Berdasarkan pembahasan di atas penulis perlu menyampaikan bahwa survey ini dilakukan dalam waktu yang singkat dengan responden terbatas dan aspek yang ditanyakan kepada responden terbatas boleh jadi belum mewakili padangan masyarakat atau orang tua lain yang menjadi responden pada survey lain, Dengan demikian ini belum mewakili pendapat orang tua tentang pengaruh penggunaan handphone terhadap perkembangan anaknya, akan tetapi ini menjadi data informasi bagi siapa saja yang membutuhkan untuk menentukan sikap terhadap survey yang dilakukan oleh penulis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa anak menggunakan handphone lebih dari 2 jam untuk game, banyak orang tua yang tidak mendampingi anaknya ketika menggunakan handphon, hal ini yang menimbulkan kekhawatiran bagi orang tua terhadap dampak negatif dari penggunaan handpone tersebut.

Selain handpone memiliki manfaat positif seperti untuk komunikasi, sarana memperoleh informasi, media pembelajaran terutama pada masa covid 19 akan tetapi

penggunaan handpone oleh anak-anak juga berpengaruh negative terhadap perkembangan sikap dan perilaku, fisik motorik, sosial emosional dan bahasa anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhar, In'am, A., & Hartiningsih, S. 2018. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Di Ra Al Mashitoh Tegalondo Karangploso Malang*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 232-242. Retrieved from <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp>.
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, & Purwanto, N. A. 2017. *Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitri, S. 2017. *Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak*. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, 2: 118-123, 118-23.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. 2015. *Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah*. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70. Retrieved from <file:///C:/Users/user/AppData/Local/Temp/4613-13231-1-PB.pdf>
<https://www.safetysign.co.id/news/106/Mewaspada-Pengaruh-Negatif-Radiasi-Komputer-Laptop-terhadap-Mata-dan-Tubuh-Anda>
- Ihsani, N., Kurniah, N., & Suprpti, A. 2018. *Hubungan Metode Pembiasaan Dalam Pembelajaran Dengan Disiplin Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 3 (1), 3(1), 50-55. Retrieved from <file:///C:/Users/user/AppData/Local/Temp/2848-9305-2-PB.pdf>
- Istiqomah, L. 2016. *Dinamika Perubahan Kurikulum: Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Paud*. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 46.
- Khaironi, M. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1-12. Retrieved from <file:///C:/Users/user/AppData/Local/Temp/739-2905-2-PB.pdf>
- Kogoya, D. 2015. *Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua*. *e-Journal "Acta Diurna" Tahun 2015, IV*, 4. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/93163-ID-dampak-penggunaan-handphone-pada-masyara.pdf>
- Nurlaela. 2016. *Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*. Universitas Negeri Makasar. Retrieved from <file:///C:/Users/user/AppData/Local/Temp/3669-9141-2-PB.pdf>
- Sukardi, D. K., & Kusmawati, D. N. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Jogjakarta: Gava Media.