

## Analisis Karakter Anak Sekolah Dasar Dalam Menggunakan Aplikasi Tik-Tok dan Youtube

Sabrina Maudy Eka Pratiwi<sup>1</sup>, Rani Agustina<sup>2</sup>, Bahreysi Fitrah Addarany<sup>3</sup>, Rian Damariswara<sup>4</sup>

<sup>1</sup> PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: [sabrinamaudyeka@gmail.com](mailto:sabrinamaudyeka@gmail.com)

<sup>2</sup> PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: [raniagustina144@gmail.com](mailto:raniagustina144@gmail.com)

<sup>3</sup> PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: [oshy.ft@gmail.com](mailto:oshy.ft@gmail.com)

<sup>4</sup> PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: [riandamar08@unpkediri.ac.id](mailto:riandamar08@unpkediri.ac.id)

---

**Abstrak.** *The research was conducted with the aim of wanting to know: 1). applications that are often used by elementary school children between the tik-tok and YouTube applications, 2). reasons why you like the tik-tok and youtube applications, 3). what content is popular with elementary school children in the tik-tok and YouTube applications, 4). and characters in elementary school children in using the tik-tok and YouTube applications, 5). and the role of parents in supervising elementary school children in using the tik-tok and YouTube applications. The research method used is descriptive qualitative method with data collection techniques using interview and observation techniques. The results showed that out of 10 respondents, there were 4 children who liked the tik-tok application, 4 children who liked the YouTube application and 2 children who liked the tik-tok and YouTube applications. The reason they like the tik-tok or youtube application many say that both applications are fun and entertaining. Their favorite content includes game content, music, cooking tutorials, learning videos, comedy dramas and other random videos. Then the results of the analysis of the child's character found changes in character and the need for the role of parents. So researchers hope that parents have to supervise, guide and control children in using mobile phones, especially when accessing the Tik-Tok and YouTube applications.*

**Keywords :** *Tik-tok; Youtube; Character; elementary school children*

---

**Abstrak.** *Penelitian dilakukan dengan tujuan ingin mengetahui: 1). aplikasi yang sering digunakan anak sekolah dasar antara aplikasi tik-tok dan youtube, 2). alasan kenapa menyukai aplikasi tik-tok dan youtube, 3). konten-konten apa yang digemari anak sekolah dasar di aplikasi tik-tok dan youtube, 4). karakter pada anak sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi tik-tok dan youtube, 5). dan Peran orang tua dalam mengawasi anak sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi tik-tok dan youtube. Metode penelitian yang dilakukan yaitu metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan dari 10 responden terdapat 4 anak menyukai aplikasi tik-tok, 4 anak menyukai aplikasi youtube dan 2 anak menyukai aplikasi tik-tok dan youtube. Alasan mereka menyukai aplikasi tik-tok atau youtube banyak mengatakan kedua aplikasi tersebut menyenangkan dan menghibur. Konten-konten yang digemari mereka antara lain, konten game, musik, tutorial memasak, video pembelajaran, drama komedi dan video-video random lainnya. Kemudian hasil analisis terhadap karakter anak di temukan perubahan karakter dan diperlukannya peranan orang tua. Sehingga peneliti berharap orang tua harus lebih mengawasi, membimbing, dan mengontrol anak dalam menggunakan handphone terutama saat mengakses aplikasi tik-tok dan youtube.*

**Kata Kunci :** *Tik-tok; Youtube; Karakter; Anak sekolah dasar*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin maju, terutama dalam bidang komunikasi. Alat komunikasi yang biasa digunakan yaitu *handphone* atau *smartphone* kini telah merambah kesegala kalangan, dari masyarakat kota atau desa dan dari usia dewasa maupun anak-anak. Komunikasi sendiri tidak hanya melalui sms atau telepon sekarang ada yang namanya media sosial yang berguna untuk komunikasi dengan orang yang lebih banyak.

Pengaruh globalisasi, kita bisa menggunakan media sosial untuk berhubungan atau berteman dengan banyak orang, entah yang dikenal atau tidak. Menurut (Prihatmojo & Badawi, 2020) media sosial merupakan sebuah *software* yang dipakai penggunaannya untuk berinteraksi dan berbagi informasi dengan pengguna lainnya di dunia maya. Media sosial banyak digunakan di dunia pendidikan sebagai sarana berbagi informasi. Peran media sosial sendiri yaitu sebagai media yang dapat memperluas cakrawala pendidikan (Nursalam & Arifin, 2017). Banyak sekali media sosial yang populer dan dapat diakses di *smartphone* seperti *instagram*, *twitter*, *whatsapp*, *youtube*, *facebook* dan lain-lain (Andriani & Sulistyorini, 2022). Adapun aplikasi yang paling populer saat ini yaitu aplikasi *tik-tok*.

Pengguna media sosial saat ini tidak hanya orang dewasa, bahkan anak-anak banyak yang menggunakan media sosial untuk media mengekspresikan diri, salah satunya di *platform tik-tok* dan *youtube*. *Youtube* adalah aplikasi yang menggunakan internet untuk dapat memakai fitur berupa *memposting* serta menampilkan video maupun animasi yang dapat dilihat dan dinikmati banyak orang (Putra, 2019). Sedangkan *Tik-tok* adalah salah satu aplikasi dari internet yang bisa diakses banyak orang dan memiliki fitur untuk membuat atau membagikan konten video. (Luisandrith & Yanuartuti, 2020). *Tik-tok* dibuat pada bulan september 2016 yang masih berfitur video singkat dan *booming* pada tahun 2018. *Tik-tok* semakin digemari banyak orang pada masa pandemi covid-19, sebab aplikasi tersebut digunakan untuk mengekspresikan diri atau sekedar mengisi waktu luang karena adanya kebijakan karantina yang mengharuskan masyarakat beraktivitas di rumah. Dalam bidang dunia pendidikan sendiri *tik-tok* dan *youtube* digunakan oleh anak-anak sekolah untuk membuat tugas dan sebagai media pembelajaran secara daring.

Sekarang ini tidak hanya orang dewasa yang menggunakan aplikasi *tik-tok* dan *youtube* bahkan anak-anak mulai dari usia balita sampai usia remaja juga menggunakan aplikasi tersebut. Mereka menggunakan dua aplikasi tersebut sebagai sarana hiburan sehingga banyak sekali anak yang kecanduan bermain *handphone* untuk mengakses aplikasi *tik-tok* dan *youtube*. Namun, pada artikel ini hanya akan berfokus untuk mengetahui karakter anak sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi *tik-tok* dan *youtube*.

Karakter dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Sedangkan Karakter menurut (Muchtari & Suryani, 2019) adalah akhlak, tabiat, watak atau kepribadian seseorang yang merupakan hasil internalisasi dan di dasari dari cara pandang, cara berfikir, cara bersikap serta cara bertindak dari orang tersebut. Setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda dengan individu lainnya dan karakter individu dipengaruhi oleh faktor bawaan yaitu faktor biologis atau keturunan dan faktor psikologis yang dipengaruhi faktor lingkungan tempat individu tumbuh (Mutia, 2021). Karakter pada anak terutama anak sekolah dasar menurut (Mutia, 2021) ada 4 karakter yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Karakter anak yang pertama yaitu *senang bermain*, anak usia sekolah dasar sedang dimasa senang bermain sehingga sebagian waktu mereka dihabiskan dengan bermain. Karena diusia 7-12 tahun mereka senang melakukan sesuatu yang menyenangkan, bebas dan tanpa aturan. Karakter yang kedua yaitu *senang bergerak*. Anak usia sekolah dasar hanya mampu duduk tenang selama 30 menit daripada orang dewasa yang mampu duduk berjam-jam. Karena mereka senang bergerak untuk bermain dengan teman-teman dan merupakan tipe yang cepat bosan jika hanya diam saja. Kemudian karakter yang ketiga yaitu *senang bekerja dalam kelompok*. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih senang bermain dengan teman sebayanya daripada bermain sendiri. Permainan

yang mereka lakukan menyiratkan permainan berkelompok dimana mereka senang melakukannya dan akan menjadi ambisius demi kelompok. Hal tersebut melatih mereka bekerja sama dalam kelompok, belajar setia kawan, belajar memahami aturan, belajar bersaing yang sehat dan belajar tanggung jawab. Kemudian karakter anak usia sekolah dasar yang terakhir yaitu *senang merasakan atau melakukan/memperagakan secara langsung* merupakan karakter anak yang harus diperhatikan oleh orang dewasa, karena anak merupakan seorang peniru handal. Mereka senang meniru atau melakukan sesuatu yang baru pertama kali mereka lihat dan dengar secara cepat sehingga hal ini perlu pengawasan lebih dari orang tua apalagi di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang telah merambah kalangan anak-anak.

Kebebasan menggunakan *smartphone* pada anak-anak yang tidak diawasi atau dikontrol orang tua bisa menjadi pemicu kecanduan bermain *smartphone*. Ditambah adanya aplikasi *tik-tok* dan *youtube* yang gemar diakses anak-anak tanpa tahu apakah konten yang setiap saat diakses baik atau tidak baginya yang bisa saja berdampak pada karakter anak. Namun, tidak semua konten dalam *platform tik-tok* dan *youtube* memberi dampak buruk pada anak, karena anak bisa mengekspresikan diri dan menumbuhkan rasa percaya diri. Fenomena anak usia sekolah dasar menggemari aplikasi *tik-tok* dan *youtube* banyak ditemui disekitar kita terutama anak-anak sekolah dasar mulai dari usia 7-12 tahun. Karena fenomena tersebut memunculkan pertanyaan yang membuat penulis ingin menganalisis diantara aplikasi *tik-tok* dan *youtube* yang digemari anak sekolah dasar dan dampak terhadap karakter yang ditunjukkan oleh anak sekolah dasar tersebut.

Kegiatan analisis yang dilakukan peneliti memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui : 1). aplikasi yang sering digunakan anak sekolah dasar antara aplikasi *tik-tok* dan *youtube*, 2). alasan kenapa menyukai aplikasi *tik-tok* dan *youtube*, 3) konten-konten apa yang digemari anak sekolah dasar di aplikasi *tik-tok* dan *youtube*, 4). karakter pada anak sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi *tik-tok* dan *youtube*, 5). dan peran orang tua dalam mengawasi anak sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi *tik-tok* dan *youtube*. Dengan mengetahui hal tersebut, kita bisa mengawasi anak-anak terutama anak sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi *tik-tok* atau *youtube* dan mengetahui dampak apa yang ditimbulkan dalam hal karakter pada anak.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan data dalam bentuk susunan kata-kata. (Damariswara & Wiguna, 2019) Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi. Teknik wawancara merupakan teknik komunikasi dalam menggali beberapa data yang diperlukan. (Bulele & Wibowo, 2020). Sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung target penelitian. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar dan orang tuanya sebagai informasi tambahan yang akurat.

Tahapan penelitian yang pertama yaitu **tahapan persiapan**. Persiapan pertama yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti terkait dengan karakter anak usia sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi *tik-tok* dan *youtube*. Setelah mengidentifikasi masalah tersebut kemudian menentukan target atau sasaran penelitian. Dalam penelitian ini menargetkan anak sekolah dasar yang berusia mulai 7-12 tahun dari anak yang orang tuanya sebagai pekerja atau petani. Sehingga dalam memberikan pertanyaan hanya berupa pertanyaan sederhana sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahapan selanjutnya mewawancarai anak sekolah dasar disekitar tempat tinggal peneliti beserta orang tua dengan tujuan mendapatkan hasil dari jawaban responden yang kemudian dianalisis untuk ditarik kesimpulan.

Tahap penelitian yang kedua yaitu **pengumpulan data**. Pada tahapan ini data dikumpulkan dengan mewawancarai anak usia sekolah dasar disekitar tempat tinggal peneliti yang menggunakan aplikasi *tik-tok* dan *youtube*. Berikut kisi-kisi yang akan diajukan kepada responden: aplikasi yang disukai antara *tik-tok* dan *youtube*, konten yang sering ditonton, berapa lama mengakses aplikasi tersebut, kegiatan setelah pulang sekolah, bermain dirumah atau di luar.

Tahap penelitian yang ketiga yaitu **analisis data**. Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis setiap jawaban dari responden kemudian mengaitkan dengan teori. Hasil analisis yang diharapkan dapat memunculkan jawaban dari analisis karakter anak dalam menggunakan aplikasi *tik-tok* dan *youtube*.

Tahapan penelitian yang terakhir yaitu **kesimpulan**. Pada tahap akhir penelitian adalah menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan jawaban wawancara yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Kesimpulan berisi hasil analisis karakter anak usia sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi *tik-tok* dan *youtube*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di lingkungan sekitar rumah peneliti dengan Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara observasi dan wawancara. Sehingga diperoleh sampel 10 anak usia sekolah dasar. Peneliti melakukan wawancara dengan kisi-kisi yang memperoleh hasil sebagai berikut:

#### 1. Aplikasi yang disukai antar *Tik-tok* dan *Youtube*?

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui aplikasi yang disukai anak usia sekolah dasar antara aplikasi *Tik-tok* dan *Youtube*. Sehingga diperoleh hasil pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Distribusi frekuensi anak sekolah dasar berdasarkan penggunaan aplikasi**

| Aplikasi            | Usia/kelas   | Frekuensi | Presentase (%) |
|---------------------|--|-----------|----------------|
| Tik- tok            | 8 tahun (kelas 2 SD), 8 tahun (kelas 2 SD, 10 tahun (kelas 4 SD), 12 tahun (Kelas 6 SD)    | 4         | 40%            |
| Youtube             | 7 tahun (kelas 1 SD), 10 tahun (kelas 4 SD), 11 tahun (kelas 5 SD ), 12 tahun (kelas 6 SD) | 4         | 40%            |
| Tik-tok dan Youtube | 11 tahun (kelas 5 SD), 12 tahun (kelas 6 SD)   | 2         | 20%            |
| <b>Jumlah</b>       |  | <b>10</b> | <b>100%</b>    |

Berdasarkan tabel.1 diperoleh hasil dari 10 anak terdapat 4 anak yang menyukai aplikasi Tik-Tok sebesar 40% dan 4 anak menyukai aplikasi Youtube sebesar 40% sisanya sebesar 20% menyukai kedua aplikasi tersebut.

#### 2. Alasan menyukai aplikasi tersebut?

Berdasarkan wawancara dengan 10 anak usia sekolah dasar diperoleh hasil alasan mereka menyukai aplikasi Tik-Tok dan Youtube karena kebanyakan dari mereka merasa terhibur dengan mengakses aplikasi tersebut.

#### 3. Konten yang sering diakses?

Pertanyaan ini bertujuan untuk menggali informasi tentang konten-konten apa saja yang sangat sering di akses anak usia sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi tik-tok dan youtube. Sehingga diperoleh hasil pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Konten yang sering diakses anak usia sekolah dasar di aplikasi Tik-tok dan Youtube**

| Konten yang diakses        | Aplikasi |         | Frekuensi | Presentasi (%) |
|----------------------------|----------|---------|-----------|----------------|
|                            | Tik-tok  | Youtube |           |                |
| Konten hiburan             | ✓        |         | 4         | 40%            |
|                            |          | ✓       | 2         | 20%            |
| Konten Belajar             |          | ✓       | 1         | 10%            |
| Konten hiburan dan belajar | ✓        | ✓       | 3         | 30%            |
| <b>Jumlah</b>              |          |         | <b>10</b> | <b>100%</b>    |

Berdasarkan Tabel 2. diperoleh hasil, dari 10 anak hanya 10% hanya yang menggunakan smartphonenya untuk belajar melalui Youtube. Sedangkan sebanyak 40% mengakses aplikasi tik-tok dan youtube untuk hiburan saja. Dan sebanyak 30% mengakses untuk sarana belajar dan juga hiburan.

4. Waktu mengakses aplikasi Tik-tok dan Youtube?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui berapa lama anak-anak menggunakan smartphone untuk mengakses aplikasi Tik-tok dan Youtube yang secara tidak langsung menunjukkan peran orang tua dalam mengontrol anak menggunakan smartphone. Sehingga hasilnya diperoleh dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Waktu mengakses aplikasi Tik-tok dan Youtube oleh anak usia sekolah dasar**

| No            | Aplikasi            | Waktu mengakses | Frekuensi | Presentase (%) |
|---------------|---------------------|-----------------|-----------|----------------|
| 1             | Tik-Tok             | 8 Jam           | 2         | 20%            |
| 2             | Tik-Tok             | 2 Jam           | 2         | 20%            |
| 3             | Youtube             | 4 Jam           | 1         | 10%            |
| 4             | Youtube             | 1 Jam           | 1         | 10%            |
| 5             | Youtube             | 2 Jam           | 1         | 10%            |
| 6             | Youtube             | 3 Jam           | 1         | 10%            |
| 7             | Tik-Tok dan Youtube | 1 Jam           | 2         | 20%            |
| <b>Jumlah</b> |                     |                 | <b>10</b> | <b>100%</b>    |

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh hasil bahwa anak usia sekolah dasar yang menggunakan aplikasi Tik-tok menghabiskan waktu lebih dari 5 jam sebanyak 20% dan di bawah 5 jam sebanyak 20%. Kemudian anak sekolah dasar yang menghabiskan waktu untuk mengkases aplikasi Youtube di bawah 5 jam secara keseluruhan sebanyak 40%. Dan yang menggunakan aplikasi tik-tok dan youtube menghabiskan waktu sebanyak 1 jam sebesar 20%.

5. Kegiatan apa yang dilakukan setelah pulang sekolah?

Pertanyaan ini di ajukan kepada si anak serta orang tua denga tujuan untuk mengetahui aktivitas apa yang sering dilakukan anak usia sekolah dasar setelah pulang sekolah. Apakah langsung bermain smartphone atau ada aktivitas lainnya. Dan diperoleh hasil bahwa masih banyak anak yang kegiatannya diatur oleh orang tua dan tentu hal tersebut untuk menunjang aktivitas belajar anak seperti segera mengerjakan PR (pekerjaan rumah), mengikuti les, mengaji dan lain-lain. Setelah itu baru mereka diperbolehkan bermain smartphone atau bermain dengan teman sebayanya.

6. Sering bermain di rumah atau di luar rumah ?

Pertanyaan ini di ajukan kepada si anak serta orang tua dengan tujuan untuk mengetahui apakah anak-anak masih senang bermain di luar sekitar lingkungan rumah atau justru lebih nyaman bermain di rumah dengan ditemani adanya smartphone. Peneliti memperoleh hasil lebih dari 50% anak cenderung bermain di rumah dengan bermain smartphone.

### **Karakter Anak Sekolah Dasar dalam menggunakan Aplikasi Tik-tok dan Youtube**

Peneliti memperoleh hasil setelah menganalisis data yang diperoleh melalui teknik wawancara dan observasi dan mengaitkannya dengan teori Mutia tentang karakteristik anak sekolah dasar. Peneliti menemukan adanya perbedaan dengan yang terjadi saat ini yaitu pada karakter pertama, senang bermain. Terdapat transformasi aktivitas bermain anak yang dulunya senang bermain diluar kini cenderung bermain di rumah. Perubahan ini akibat penggunaan smartphone dimana anak senang menghibur diri dengan mengakses Tik-tok dan Youtube. Karakter yang kedua yaitu, senang bergerak. Mutia mengatakan bahwa anak sekolah dasar tidak bisa duduk lebih dari 30 menit. Namun, terdapat kontradiktif dengan kenyataan saat ini yang dimana anak sekarang bisa duduk berjam-jam hanya untuk bermain smartphone dengan mengakses tik-tok, youtube dan game online. Kemudian, karakter yang ketiga yaitu senang bekerja dalam kelompok. Anak-anak senang bila melakukan sesuatu secara berkelompok tetapi saat ini bentuk kelompok tidak hanya berupa kelompok belajar dan bermian fisik semata. Adanya *game* online membuat anak sekolah dasar mudah untuk tetap bermain secara kelompok melalui smartphone tanpa harus bertemu. Dan terakhir yaitu senang merasakan atau melukan/memperagakan secara langsung. Adanya aplikasi tik-tok dan youtube dapat mempengaruhi anak secara langsung dalam hal bersikap mengingat mereka mudah sekali menirukan apa yang dilihat. Banyaknya konten-konten yang ditonton belum tentu baik untuk diserap anak tanpa adanya pengawasan. Karena hal tersebut, peran orang tua sangat penting untuk mengawasi, megontrol, membimbing anak agar bijak dalam mengakses konten-konten di tik-tok dan youtube.

### **Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Sekolah Dasar Dalam Menggunakan Aplikasi Tik-tok dan Youtube**

Peneliti memperoleh hasil dari menganalisis pekerjaan orang tua dari anak-anak bahwa keberadaan mereka di rumah dan adanya pembatasan waktu bermain smartphone sangat penting. Terutama seorang Ibu yang tentunya lebih aktif dalam mengawasi anak dengan memberikan kegiatan-kegiatan setelah pulang sekolah agar anak tidak cenderung bermain smartphone saja untuk mengakses tik-tok dan youtube. Serta dapat mengarahkan dan membimbing anak agar bijak memilih konten yang bermanfaat bagi si anak. Namun, ada juga orang tua yang memberi kelonggaran pada si anak yang membuat mereka lebih sering bermain smartphone terutama untuk mengakses tik-tok dan youtube.



## B. PEMBAHASAN

### 1. Penggunaan Aplikasi Tik-tok dan Youtube

#### a. Aplikasi Tik-tok

Sebanyak 4 anak yang menyukai aplikasi tik-tok dengan usia mulai dari 8 tahun, 9 tahun, 10 tahun dan 12 tahun. Hasil wawancara dengan anak yang berusia 8 tahun ( kelas 2 SD) menghasilkan jawaban mulai dari alasannya menyukai aplikasi tik-tok yaitu karena menghibur dan konten yang sering ditonton berupa video random yang lewat di beranda tiktok atau yang disebut *fyp* (for your page). Dia menggunakan smartphome untuk mengakses aplikasi tik-tok selama 8 jam. Setelah pulang sekolah, dia bermain smartphome atau bermain bersama teman namun, dia lebih sering bermain di rumah. Kemudian, alasan dari anak yang berusia 8 tahun ( kelas 2 SD) juga sama, yaitu menyukai aplikasi tik-tok karena menghibur. Apalagi konten yang ditonton berupa drama komedi Mak Beti yang di dalam dramanya sangat menghibur dan lucu. Waktu yang digunakannya untuk mengakses aplikasi tik-tok cukup sering atau tidak ada batasan yang diberi orang tua asalkan dia tau waktunya belajar dan tidur. Kegiatan setelah pulang sekolah yang dia lakukan yaitu makan dan tidur siang lalu bermain smartphome sendiri atau dengan temannya kemudian mengaji dan mengikuti bimble/les. Si anak lebih sering bermain di rumah daripada di luar rumah. Hasil wawancara dengan anak yang berusia 10 tahun (kelas 4 SD) menyukai aplikasi tik-tok karena banyak kegiatan seru di tik-tok namun, konten yang sering di tonton berupa konten *game* yang peneliti tangkap bahwa si anak juga suka bermain *game* online. Orang tuanya tahu sang anak bisa saja kecanduan bermain smartphome pun memberi batasan waktu mengakses selama 2 jam dan kegiatan yang dilakukan setelah pulang sekolah yaitu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) lalu mengikuti bimble/les. Dia biasanya bermain di luar atau di dalam rumah. Kemudian anak yang berusia 12 tahun (kelas 6 SD) mengatakan alasan menyukai alikasi tik-tok karena asik dan menghibur. Dia senang menonton konten sholawatan dan kegiatan yang dilakukan setelah pulang sekolah yaitu bermain smartphome lalu tidur siang. Si anak lebih sering bermain di dalam rumah daripada di luar rumah.

#### b. Aplikasi Youtube

Sebanyak 4 anak yang menyukai aplikasi youtube mulai dari usia 7 tahun, 10 tahun, 11 tahun, dan 12 tahun. Peneliti mendapatkan hasil dari wawancara dengan anak yang berusia 7 tahun (kelas 1 SD) terkait alasan menyukai aplikasi youtube karena digunakan untuk sumber belajar. Dengan konten yang di akses berupa video belajar menghitung dan mengingat. Orang tua membatasi waktu mengakses hanya selama 4 jam saja. Orang tua ingin anak mengakses youtube untuk belajar supaya tidak jenuh dan bisa merasa santai. Kegiatan si anak setelah pulang sekolah yaitu mengerjakan PR, mengaji lalu mengikuti bimble/les. Dia biasanya bermain di dalam atau di luar rumah namun, orang tua si anak memberi batasan waktu bermain di luar hanya 1 jam saja. Lalu jawaban anak yang berusia 10 tahun (kelas 3 SD) mengatakan alasan menyukai aplikasi youtube yaitu sebagai hiburan dan sarana belajar. Sedangkan konten-konten yang di gemari berupa tutorial memasak dan lagu-lagu viral saat ini. Waktu mengakses aplikasi youtube dibatasi selama 2 jam dan kegiatan yang dilakukan setelah pulang sekolah yaitu makan lalu tidur siang kemudian bermain tanpa handphome dan bermain di rumah saja. Hasil jawaban dari anak yang berusia 11 tahun (kelas 5 SD) mengatakan alasan menyukai aplikasi youtube karena menghibur. Konten yang digemari berupa konten *game*. Waktu yang digunakan untuk mengakses aplikasi youtube cukup sering dan kegiatan setelah pulang sekolah yaitu bermain bersama teman di luar rumah namun juga biasa bermain di rumah. Kemudian, jawaban dari anak yang berusia 12 tahun (kelas 6 SD) menyukai aplikasi youtube karena bisa menonton tentang K-POP dan konten cocomelon. Namun, dia lebih menggemari konten K-POP terutama Idol Korea BTS dan NCT. Dia mengakses youtube selama 3 jam di malam hari karena kegiatan setelah pulang sekolah digunakan untuk makan dan tidur siang.

#### c. Aplikasi Tik-tok dan Youtube

Sebanyak 2 anak yang menyukai aplikasi tik-tok dan youtube berusia 11 tahun dan 12 tahun. Hasil wawancara dengan anak yang berusia 11 tahun (kelas 5 SD) mengatakan alasan menyukai

aplikasi tik-tok dan youtube karena menyenangkan. Konten-konten yang gemari berupa konten pembelajaran dan menonton konten game. Menurutnya hal tersebut merupakan aktivitas yang tidak membosankan. Dia mengakses kedua aplikasi tersebut selama 1-3 jam dan lebih seringnya hanya selama 1 jam setelah belajar yang dilakukan setelah pulang sekolah. Sedangkan hasil wawancara dengan anak yang berusia 12 tahun mengatakan alasan menyukai aplikasi tik-tok dan youtube karena banyak video yang menarik. Konten-konten yang sering di tonton yaitu tutorial memasak atau video joget yang banyak terdapat di tik-tok. Waktu yang digunakan untuk mengakses kedua aplikasi tersebut hanya sekitar 1 jam karena banyak kegiatan yang dilakukan seperti setelah pulang sekolah jam 13.30 digunakan istirahat sebentar kemudian dilanjutkan bimble/les pukul 14.00.

## 2. Analisis Karakter Anak Sekolah Dasar

Setelah peneliti melakukan analisis data dan pengamatan, peneliti lalu mengaitkan hasil analisis tersebut dengan teori yang dikemukakan oleh Mutia. Karakter yang pertama yaitu **senang bermain**. Anak usia sekolah dasar sedang dimasa senang bermain sehingga sebagian waktu mereka dihabiskan dengan bermain. Karena diusia 6-12 tahun mereka senang melakukan sesuatu yang menyenangkan, bebas dan tanpa aturan. Peneliti menemukan masih banyak anak sekolah dasar yang senang bermain. Namun, dari 10 anak hanya 2 anak yang bermain di dalam rumah dan di luar rumah, sedangkan sisanya sering bermain di dalam rumah saja. Peneliti menangkap ada transformasi aktivitas pada anak sekolah dasar yang sebelumnya sering bermain di luar, kini lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan bermain smartphone untuk mengakses aplikasi tik-tok dan youtube. Penggunaan smartphone tanpa pengawasan orang tua / guru dapat berdampak buruk karena anak lebih sering bermain smartphone daripada bermain dengan teman sebaya seperti bermain bola / bermain permainan yang melakukan aktivitas fisik (Syifa et al., 2019). Tetapi ada batasan yang dilakukan orang tua sehingga anak tidak terlalu kecanduan bermain handphone dengan adanya aktivitas setelah pulang sekolah seperti tidur siang, mengaji dan les/bimble kemudian bermain setelah belajar.

Berikutnya karakter yang kedua yaitu **senang bergerak**. Menurut (Mutia, 2021) orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak sekolah dasar dapat duduk tenang paling lama sekitar 30 menit. Karena anak tidak bisa diam, selalu saja menggerakkan tubuhnya agar tidak diam saja. Maka dari itu anak sekolah dasar senang bermain yang melibatkan gerakan kaki atau tangan seperti berlari-lari, bermain lempar tangkap dan lain-lain. Namun, terdapat kontradiktif yang peneliti temukan dengan teori yang dikemukakan Mutia. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menemukan anak yang bermain smartphone dengan mengakses tik-tok atau youtube dapat menonton konten lebih dari 30 menit dengan keadaan duduk. Lalu untuk menyamankan diri, mereka merebahkan tubuh dengan tetap menonton tik-tok atau youtube yang bisa dilakukan berjam-jam. Terdapat penurunan karakter senang bergerak pada anak sekolah dasar yang seharusnya sangat aktif dan tidak mudah diam ternyata karena adanya kemajuan teknologi berupa aplikasi tik-tok dan youtube seolah mengurangi karakter senang bergerak mereka.

Karakter anak yang ketiga yaitu **senang bekerja dalam kelompok**. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih senang bermain dengan teman sebayanya daripada bermain sendiri. Permainan yang mereka lakukan menyiratkan permainan berkelompok dimana mereka senang melakukannya dan akan menjadi ambisius demi kelompok. Hal tersebut melatih mereka bekerja sama dalam kelompok, belajar setia kawan, belajar memahami aturan, belajar bersaing yang sehat dan belajar tanggung jawab. Banyak permainan tradisional yang di dalamnya menyiratkan kerja kelompok seperti dakon, sepak takrau, bakiak, nekeran (bermain kelereng), gasingan, petak umpet, layangan dan masih banyak lagi. Namun, anak sekolah dasar sekarang sudah sangat jarang bermain permainan tradisional karena mereka sudah terpengaruh oleh kemajuan teknologi dengan adanya *game online*. Menurut (Prihatmojo & Badawi, 2020) *Game online* adalah permainan digital yang dapat diaplikasikan melalui median komputer/Handphone yang dimainkan secara online dengan melalui internet. *Game online* menjadi hiburan yang paling penting diminati kalangan anak-anak hingga kalangan dewasa. Selain permainan dilakukan secara individu ada game yang berfitur bermain secara



berkelompok atau bahasa trendnya *mabar* (main bareng). Hal tersebut menjadi salah satu alasan anak sekolah dasar terutama anak laki-laki mengakses aplikasi tik-tok atau youtube untuk menonton konten-konten game. Kehadiran game online yang berfitur permainan berkelompok seperti, *Mobile legend*, *Free Fire*, *Clash Of Clan (CoC)*, dan lain-lain banyak diminati anak sekolah dasar. Adanya fitur tersebut membuat anak dapat bermain bersama hanya dengan duduk di rumah dan bermain dengan banyak orang dari lingkungan sekitar rumah atau yang jauh. Bahkan anak-anak dapat menjalin hubungan serta menambah pertemanan dari berbagai daerah hanya dengan melalui smartphone (Maola & Lestari, 2021). Mereka dapat berteman dengan banyak orang yang jauh hanya dengan bermodal main bersama di smartphone namun, dampaknya di bidang sosialisasi mereka kurang karena lingkup pertemanan tidak tatap muka atau bertemu secara langsung.

Karakter anak sekolah dasar yang terakhir yaitu **senang merasakan atau melakukan/memperagakan secara langsung**. Merupakan karakter anak yang harus diperhatikan oleh orang dewasa, karena anak merupakan seorang peniru handal. Mereka senang meniru atau melakukan sesuatu yang baru pertama kali mereka lihat dan dengar secara cepat sehingga hal ini perlu pengawasan lebih dari orang tua apalagi di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang telah merambah dikalangan anak-anak. Dari hasil wawancara dengan 10 responden banyak konten-konten luas yang dapat mereka lihat dan ketahui. Anak-anak sekolah dasar dulu hanya tau tentang hal baru dari lingkungan sekitar seperti dari orang tua, guru dan tetangga. Tetapi kemajuan teknologi juga ikut andil dalam memberi tahu anak akan hal-hal yang baru mereka kenal seperti konten yang di tonton anak yang berusia 10 tahun berupa tutorial memasak di aplikasi youtube. Anak yang belajar memasak biasanya belajar atau dari ibunya dan hanya berupa masakan rumah yang setiap hari di konsumsi. Namun kini, adanya aplikasi tik-tok dan youtube banyak sekali konten-konten memasak makanan dari dalam negeri maupun luar negeri. Hal ini tentu dapat menjadi media belajar anak dalam memasak dan dapat belajar membuat makanan seperti dari masakan asia dan masakan eropa. Dari adanya kemudahan dari kemajuan teknologi membuat lingkup belajar anak luas dan tidak sempit atau berfokus pada lingkungan sekitar saja.

Selain konten memasak ada konten berupa drama komedi yang ditonton anak berusia 9 tahun. Drama komedi Mak Beti yang di akses di youtube merupakan konten yang gemar di tontonnya. Namun, pengawasan orang tua sangat perlu karena dialog, tingkah laku tokoh atau alur cerita drama biasanya belum pantas di lihat dan dengar anak sekolah dasar. Mereka sangat mudah menirukan dan menerapkannya langsung dalam kehidupan sehari-hari mulai dari gaya bicara dan tingkah lakunya. Selain drama ada pengaruh Korean Wave atau budaya korea yang telah masuk di Indonesia melalui Idol K-POP. Salah satu responden merupakan penggemar Boy Group Korea NCT dan BTS yang konten-konten video musik atau aktivitas mereka di unggah di youtube. Hal yang dapat ditiru adalah bahasa korea yang digunakan untuk melafalkan lirik lagu dan gaya busana mereka. Tentu pengawasan orang tua sangat penting karena anak sekolah dasar masih mudah terpengaruh. Melalui youtube dan tik-tok anak sekolah dasar bahkan bisa mendengarkan musik dari penyanyi luar negeri apalagi di tik-tok banyak lagu-lagu yang viral di gunakan sebagai sound video konten mereka. Anak akan mudah meniru menyanyikan tanpa tau artinya karena tidak sedikit lagu-lagu viral memiliki lirik lagu yang mengandung arti luas dan belum pantas diketahui anak sekolah dasar.

### **3. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Anak terhadap Penggunaan Aplikasi Tik-Tok dan Youtube**

Peran orang tua sangat penting dalam pertumbuhan karakter anak. Setelah pandemi yang menimpa Indonesia selama lebih dari 2 tahun masih meninggalkan perubahan terutama dalam dunia pendidikan. Anak sekolah dasar harus belajar secara daring melalui smartphone yang mengharuskan mereka secara dini mengenal dan memakai handphone. Karena hal tersebut banyak anak sekolah dasar yang di beri kebebasan oleh orang tua mereka bermain smartphone atau bahkan dibelikan smartphone. Sehingga peran orang tua harus secara aktif dapat memantau perkembangan perilaku anak melalui buku kegiatan siswa yang telah disiapkan pihak sekolah (Ananda, Inas, & Setyawan, 2022). Faktor pekerjaan dari orang tua juga dapat memengaruhi pengawasan pada anak dalam menggunakan smartphone terutama seorang ibu yang lebih sering dirumah dari pada ayah. Selain

mewawancari anak sekolah dasar, peneliti juga mewawancarai orang tua serta melakukan pengamatan terhadap bagaimana sikap mereka dalam mengendalikan anak yang diberi kebebasan bermain smartphone.

Peneliti mengelompokkan pekerjaan orang tua si anak antara lain pedagang, buruh pabrik, guru, petani dan wiraswasta. Anak (7 tahun) yang orang tuanya jualan online shop yang di jalankan oleh sang ibu yang tentu saja waktunya banyak di rumah sehingga bisa mengawasi anak dalam menggunakan smartphone terutama dalam mengakses youtube. Dia memberi batasan waktu dalam menggunakannya selama 4 jam dan hanya digunakan sebagai media belajar agar belajar si anak santai dan tidak jenuh. Orang tua si anak membiarkan sang anak bermain di luar karena dengan bermain di luar bersama teman-temannya membuat dia tidak akan sering bermain smartphone. Namun, terdapat batasan bermain maksimal 1 jam. Kemudian orang tua dari anak yang berusia 10 tahun juga bekerja sebagai pedagang mie ayam dan bakso yang berjualan di samping sekolah dasar. Kedua orang tua si anak berada di warung untuk berjualan namun, orang tuanya memberi batasan waktu bermain smartphone hanya selama 2 jam. Si anak sering bermain dengan anak-anak di sekitar sekolah dasar tersebut dan terkadang ia juga membantu orang tuanya. Peneliti kemudian mengkaitkan konten yang ditonton anak tersebut berupa konten tutorial memasak dan mengidentifikasi bahwa faktor orang tua penjual makanan dan dia juga biasa membantu membuat dia tertarik dengan dunia kuliner. Dan orang tua dari anak yang berusia 12 tahun juga berjualan makanan hanya saja sang ibu berjualan di depan POM bensin dan sang ayah di sekolah dasar. Karena kedua orang tua cukup sibuk berjualan di luar membuat si anak hanya bermain di rumah saja dan sering mengajak teman-temannya bermain di rumah agar tidak merasa kesepian. Dalam bermain handphone dia senang mengakses aplikasi tik-tok dalam waktu 3-4 jam namun, karena sudah kelas 6 yang cukup banyak aktivitas di sekolah terutama persiapan ujian membuatnya bermain handphone selama 1 jam setelah pulang sekolah.

Berikutnya orang tua anak yang berusia 8 tahun bekerja sebagai wiraswasta dimana si ibu bekerja di rumah namun sangat sibuk dengan tokonya dan ayahnya bekerja di luar Jawa. Minimnya pengawasan membuat anak lebih sering bermain smartphone apalagi si anak gemar mengakses aplikasi tik-tok yang seharusnya ada pedampingan dan pengawasan orang tua terhadap tontonan yang di lihatnya. Sama halnya dengan anak yang berusia 8 tahun karena ayahnya bekerja di luar dan si ibu bekerja di rumah sebagai penjahit. Banyaknya pesanan jahitan membuat si ibu sibuk dan memberi kebebasan pada anaknya bermain smartphone selama 8 jam. Padahal sang anak gemar sekali mengakses aplikasi tik-tok hanya untuk menonton video random yang seharusnya waktu tersebut di gunakan untuk belajar atau bermain dengan temannya.

Tidak jauh berbeda dengan anak yang orang tuanya seorang petani. Dari pagi sampai sore kedua orang tua berada di sawah. Sehingga anak yang berusia 11 tahun sering bermain handphone untuk mengakses youtube. Tidak ada batasan waktu yang dilakukan orang tua karena sibuk bertani di sawah. Berbeda dengan anak yang sama-sama berusia 11 tahun, dan pekerjaan orang tuanya bertani memberi batasan waktu yang di terapkan selama 1-3 jam karena sang ibu berada di rumah dan bisa mengawasi anak terlihat dari tontonan si anak yang berupa video pembelajaran dan game. Sedangkan orang tua anak yang bekerja sebagai buruh pabrik juga sang ibu yang berada di rumah karena batasan waktu yang dilakukan yaitu selama 2 jam. Tetapi bagi anak yang kelas 6 SD sudah jarang karena harus banyak belajar untuk persiapan ujian. Dan yang terakhir anak yang berusia 12 tahun memiliki orang tua guru yang tentu saja akan lebih memperhatikan anaknya dalam menggunakan smartphone. Terlihat dari aturan menggunakan smartphone hanya di malam hari setelah belajar dan saat itu sang ibu sudah dirumah untuk mengawasi tontonan sang anak.

Dari uraian tersebut, kesibukan orang tua sangat mempengaruhi anak dalam bermain handphone karena tidak semua orang tua memberi batasan pada sang anak. Padahal batasan waktu itu perlu agar si anak tidak kecanduan smartphone dan hanya menggunakan seperlunya. Apalagi ada aplikasi tik-tok dan youtube yang banyak menampilkan video-video yang bisa saja memberi dampak negatif terhadap karakter anak. Maka dari itu orang tua perlu mengawasi dan membimbing anak agar bijak dalam menggunakan smartphone dan bermain media sosial. Menurut (Asmawati, 2021) Ada

beberapa peran orang tua untuk mendidik anak di era digital, antara lain: (1) memberi batasan waktu penggunaan media digital, (2) mendorong anak melakukan aktivitas motorik, (3) memberikan pilihan media atau tayangan yang layak bagi anak, (4) memantau tayangan yang ditonton anak, (5) melakukan pendampingan aktivitas saat anak mengakses media sosial, (6) menunjukkan teladan yang baik dan positif dalam menggunakan media sosial, serta (7) advisor, asesor, konselor, demonstrator, sahabat, fasilitator, pencari fakta, sumber pengetahuan, mentor, motivator, role model, supporter bagi anak usia dini untuk menggunakan media sosial.

## KESIMPULAN

Kesimpulannya dari 10 anak, terdapat 4 anak gemar mengakses aplikasi tik-tok, 4 anak gemar mengakses aplikasi youtube dan 2 anak gemar mengakses aplikasi tik-tok dan youtube. Alasan mereka menggemari kedua aplikasi tersebut banyak mengatakan bahwa mengakses aplikasi tiktok atau youtube sangat menarik dan menghibur. Berdasarkan teori karakter dasar anak yang dikemukakan Mutia, Peneliti menemukan perbedaan dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan seperti, karakter yang pertama senang bermain. Biasanya anak senang bermain di luar rumah namun kini sebagian besar bermain di dalam rumah dengan bermain handphone saja. Karakter yang kedua yaitu senang bergerak. Terdapat kontradiktif dengan teori Mutia yang mengatakan anak tidak bisa diam dalam 30 menit kenyataannya bisa lebih dari 30 menit hanya dengan mengakses aplikasi tik-tok dan youtube. Kemudian, karakter anak yang ketiga yaitu senang bekerja dalam kelompok. Terdapat perubahan media bermain secara kelompok yaitu adanya game online yang berfitur main bareng atau *mabar*. Dan karakter yang terakhir yaitu senang merasakan atau melakukan/memperagakan secara langsung. Anak sekolah dasar mudah menirukan hal baru apalagi seringnya mengakses aplikasi tik-tok dan youtube membuat mereka dapat mengetahui hal baru secara luas. Karena hal inilah diperlukan adanya pengawasan dari orang tua terhadap tontonan yang sering diakses anak-anak. Peneliti mengharapkan peran orang tua dalam mengawasi, membimbing, mengontrol anak yang sudah mengenal handphone apalagi mengenal aplikasi tik-tok dan youtube yang banyak sekali video-video belum layak ditonton anak sekolah dasar dan ada yang perlu dampingan orang tua saat menontonnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. E., & Sulistyorini, S. (2022). Penggunaan Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 63–70. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i1.6442>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial: Studi Kasus Tiktok. *Conference on Business, Social Science and Innovation Technology, Vol 1*(No 1), 565–572. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- Damariswara, R., & Wiguna, F. A. (2019). Analisis Kemampuan Menulis Karya Ilmiah dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia (Studi pada Mahasiswa PGSD Angkatan 2016). *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 111–123. <https://doi.org/10.30651/st.v12i2.2898>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 3(15), 219–225.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). *Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud ( Telaah Pemikiran*

atas Kemendikbud ). 3(2), 50–57.

Mutia. (2021). *Characteristics Of Children Age Of Basic Education. FITRAH. 3(1)*, 1–18.

Nursalam, N., & Arifin, J. (2017). Konstruksi Sosial Media Komunikasi Instagram Terhadap Pola Pikir Perilaku Mahasiswa Pendidikan Sosiologi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan, 4(2)*, 233–242. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v4i2.505>

Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 4(1)*, 142. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>

Putra. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA), 2*, 259–265. <https://cashbac.com>

Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1)*, 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>

Sinta, T., Rasida Luisandrith, D., Yanuartuti, S., Seni Budaya, P., & Negeri Surabaya, U. (2020). Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Seni Tar* Sinta, T., Rasida Luisandrith, D., Yanuartuti, S., Seni Budaya, P., & Negeri Surabaya, U. (2020). *Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. Jurnal Seni Tari, 9(2)*, 175–180. [https://j, 9\(2\), 175–180](https://j, 9(2), 175–180). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085>

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4)*, 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>