

HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK TK ABA NOTOYUDAN YOGYAKARTA

Siti Ainawati Mumtazah¹, Puja Maya Sari², Novia Dwi Jayanti³

Universitas Dharmas Indonesia^{1,2,3}

*Corresponding Author: sitiainawatimuntaz@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompok. Di dalam perkembangan sosial anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial dimana anak berada. Anak yang tidak bisa menempatkan dirinya di lingkungan sosial akan merasa terisolasi dan enggan untuk membaur dalam lingkungan sosial. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan frekuensi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta. Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan waktu *cross sectional*. Teknik sampling menggunakan *total sampling*. Alat ukur menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Pengolahan data menggunakan uji statistik *Chi Square*. Responden adalah orangtua dari siswa-siswi di TK ABA Notoyudan berjumlah 81 responden. Hasil penelitian menunjukkan frekuensi penggunaan *gadget* dengan kategori sering sebanyak 58 orang anak (75,9%) dan perkembangan sosial anak dengan kategori kurang sebanyak 52 siswi (64,2%). Hasil analisis bivariat diperoleh nilai *p value* $0,001 < 0,05$. Ada hubungan antara frekuensi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta. Saran bagi TK ABA Notoyudan Yogyakarta diharapkan dapat bekerja sama dengan pihak puskesmas untuk memberikan pendidikan kesehatan kepada orangtua siswa tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap anak dan pembatasan frekuensi dan durasi penggunaan *gadget* oleh anak.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial

ABSTRACT

*Social development is a process of learning ability and behavior related to individuals to live as part of a group. In social development, children are required to have abilities that are in accordance with the social demands where children live. Children who cannot adjust themselves in the social environment will feel isolated and reluctant to mingle in the social environment. The purpose of this study was to determine the relationship between the frequency of the use of gadgets and social development of children in ABA Notoyudan Kindergarten of Yogyakarta. This study applied quantitative research with cross sectional time approach. The sampling technique used total sampling. The measuring instrument employed a questionnaire that had been tested for validity and reliability. Chi Square statistical test was used as data analysis technique. Respondents were parents of students in ABA Notoyudan Kindergarten as many as 81 respondents. The results showed the frequency of using gadgets in frequent (often) category in 58 children (75.9%) and social development of children with low category in 52 students (64.2%). Bivariate analysis results obtained *p value* $0.001 < 0.05$. There was a relationship between the frequency of the use of gadgets and social development of children in ABA Notoyudan Kindergarten of Yogyakarta. Suggestion for Kindergarten ABA Notoyudan Yogyakarta is that it is expected to work together with the primary health center to provide health education to student's parents about the impact of using gadgets on children and limiting the frequency and duration of using gadgets on children.*

Keywords : Use of Gadget, Social Development

PENDAHULUAN

Anak prasekolah merupakan fase-fase perkembangan individu yang berlangsung pada usia 2-6 tahun (Marimbi, 2010). Anak usia prasekolah memiliki tahapan-tahapan perkembangan tersendiri dalam persiapannya memasuki dunia luar, terutama untuk masuk ke kelompok

bermain atau taman kanak-kanak (Marimbi, 2010). Masa usia dini merupakan *golden age* yaitu masa emas untuk aspek perkembangan pada manusia seluruhnya, baik fisik, kognitif emosi maupun sosial, sehingga stimulasi atau *controlling* anak menjadi sangat penting bagi setiap orang tua atau pengasuh agar anak dapat tumbuh dan berkembang lebih optimal di masa mendatang. *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Brauner & Stephens (2011) mengemukakan bahwa sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Jika seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak. Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak segera diatasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (Novitasari W & Khotimah N, 2016), salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Berdasarkan laporan Techinasia (2014) pengguna *smartphone* di Indonesia tahun 2013 sebanyak 27,4 juta pengguna, sedangkan pada tahun 2014 terdapat 38,3 juta. Angka ini terus mengalami kenaikan setiap tahunnya bahkan mencapai angka 100 juta pengguna *smartphone* aktif pada akhir tahun 2018. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Di Indonesia sendiri lebih dari 50% pengguna *gadget* berumur dibawah 25 tahun. Dewasa atau lanjut usia (25 tahun keatas) 32%, remaja (12-21 tahun) 25%, anak-anak (7-11 tahun) 17%, dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan oleh anak usia (3-6 tahun) sekitar 9%, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & Sugiman, 2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Franly Onibala tahun 2017 dampak penggunaan *gadget* pada anak antara lain kesehatan dari anak tersebut karena membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan malas untuk bergerak serta kesehatan mata terganggu karena menatap layar *gadget* yang terlalu lama, kesehatan otak terganggu, anak menjadi pribadi yang tertutup, lamanya melihat layar monitor serta penggunaan media elektronik mempunyai hubungan dengan penurunan lamanya tidur, terlambatnya waktu tidur dan gangguan tidur pada anak. Hasil survei yang di lakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan *smartphone* saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Penggunaan gadget yang berlangsung terus-menerus pada anak dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak usia dini, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya gadget, interaksi tersebut akan mengalami gangguan dikarenakan banyaknya anak yang memakai gadget (Novitasari & Khotimah, 2016). Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila bahwa terdapat pengaruh antara lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak di TK Al-Azhar Banda Aceh (Salsabila S, 2016). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan frekuensi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta tahun 2019.

METODE

Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan waktu *cross sectional*. Teknik sampling menggunakan *total sampling*. Alat ukur menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan

reliabilitasnya, Uji validitas pada penelitian ini dilakukan di TK ABA Nur'aini Ngampilan Yogyakarta karena memiliki karakteristik yang sama sesuai kriteria inklusi dan eksklusi dengan TK ABA Notoyudan Yogyakarta yang melibatkan 30 responden. Uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* karena kuesioner yang digunakan oleh peneliti menggunakan skala *Likert* yaitu item soal yang memiliki jawaban bertingkat yaitu 4 macam jawaban. Hasil uji reliabilitas dinyatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* > 0,6 maka kuesioner reliabel digunakan untuk penelitian (Notoatmodjo, 2010). Kuesioner pada pertanyaan frekuensi penggunaan *gadget* didapatkan jika responden mengisi < 2x sehari maka responden termasuk dalam kategori normal dan jika responden menjawab > 2x sehari maka responden termasuk dalam kategori sering. Pengolahan data menggunakan uji statistik *Chi Square*. Responden adalah orangtua dari siswa-siswi di TK ABA Notoyudan berjumlah 81 responden.

HASIL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jawaban Kuesioner

Pertanyaan	<2x		>2x	
	F	%	F	%
Berapakah frekuensi atau total waktu anak anda bermain <i>gadget</i> (<i>handphone, tablet</i>) dalam sehari	17	21,0	64	79,0

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui distribusi frekuensi jawaban kuesioner dari pertanyaan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta sebanyak 64 responden (79,0%) menjawab penggunaan *gadget* pada anak lebih dari 2 kali dalam sehari.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Variabel	Frekuensi	Proporsi (%)
Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>		
Normal	23	28,4
Sering	58	71,6
Total	81	100

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi penggunaan *gadget* pada anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta sebagian besar anak dikategorikan sering menggunakan *gadget* dengan jumlah 58 responden (71,6%).

Tabel 3 Perkembangan sosial Anak

Variabel	Frekuensi	Proporsi (%)
Perkembangan sosial Anak		
Baik	29	35,8
Kurang	52	64,2
Total	81	100

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan sosial anak sebagian besar perkembangan sosialnya kurang dengan jumlah 52 responden (64,2%).

Tabel 4 Frekuensi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak

Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial Anak				Total		C	P value
	Baik		Kurang		f	%		
	f	%	f	%				
Normal	15	65,2	8	34,8	23	100	0,386	0,001
Sering	14	24,1	44	75,9	58	100		
Total	29	35,8	52	64,2	81	100		

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil tabulasi silang antara frekuensi penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta menunjukkan frekuensi penggunaan gadget dengan frekuensi normalsebanyak 15 responden (65,2%) tingkat perkembangan sosial anak di kategorikan baik, sedangkan 8 responden (34,8%) perkembangan sosial anak di kategorikan kurang. Pada penggunaan gadget dengan frekuensi sering sebanyak 14 responden (24,1%) tingkat perkembangan sosial anak di kategorikan baik, sedangkan 44 responden (75,9%) perkembangan sosial anak di kategorikan kurang. Hasil uji data bivariat menggunakan analisis *Chi Square*, diperoleh nilai *p value* sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara Frekuensi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta tahun 2019. Hasil analisis didapatkan nilai keeratan hubungan sebesar 0,386 yang artinya memiliki keeratan yang cukup. Nilai koefisien korelasi yang positif mempunyai arti semakin sering frekuensi anak bermain *gadget* maka perkembangan sosial anak akan semakin kurang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 81 responden sebagian besar frekuensi penggunaan *gadget* dengan kategori sering sebanyak 58 responden (71,6%), sedangkan 23 responden (28,4%) frekuensi penggunaan *gadget* dengan kategori normal. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa sebagian besar anak di TK ABA Notoyudan menggunakan *gadget* lebih dari dua kali dalam sehari atau durasi penggunaannya lebih dari 1 jam dalam sehari. Kecanggihan *gadget* dengan didukung fitur-fitur menarik seperti aplikasi *game* yang beraneka ragam membuat *gadget* lebih terlihat menarik perhatian anak-anak ketimbang harus bermain permainan tradisional bersama teman sebayanya. Fenomena ini ironisnya di anggap biasa dan wajar mengingat zaman yang semakin maju dan orangtua merasa terbantu dengan keberadaan *gadget* karena anak akan lebih diam dirumah sambil bermain *gadget*, akan tetapi tanpa disadari hal itu sangat berdampak pada tumbuh kembang anak khususnya dalam perkembangan sosial anak. Hasil penelitian ini sejalan dengan jurnal Rideout (2013) didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Sementara berdasarkan teori *Starburger* (2011) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya.

Adapun pertanyaan kuesioner frekuensi penggunaan *gadget* dengan kategori sering memperoleh nilai tertinggi pada pertanyaan yang ada di kuesioner responden menjawab >2x sehari sebesar 79,0%, sedangkan jawaban kuesioner responden yang menjawab <2x sehari sebesar 21%. Sebelum responden mengisi kuesioner peneliti menjelaskan terlebih dahulu untuk pertanyaan 1 kali frekuensi penggunaan *gadget* tidak lebih dari 30 menit.

Adapun pertanyaan soal pertanyaan tentang frekuensi *gadget* adalah Berapakah frekuensi atau total waktu anak anda bermain *gadget* (handphone, tablet) dalam sehari. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar anak-anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta memiliki kebiasaan bermain *gadget* dengan frekuensi >2x sehari atau rentang waktu lebih dari 1 jam

dalam setiap harinya. Berdasarkan jurnal Salsabila (2016) mengatakan bahwa frekuensi dan durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Hal tersebut di dukung oleh hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (2015) yang menyatakan bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak.

Berdasarkan jurnal Mayar (2013) yang mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak. Menurut hasil penelitian, di dapatkan hasil bahwa usia anak yang paling banyak ditemukan pada data demografi kuesioner responden di TK ABA Notoyudan Yogyakarta adalah 6 tahun. Berdasarkan teori Susanto (2012) Usia 6 tahun merupakan usia dimana perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena anak sudah mulai mengenal dan berhubungan dengan teman-teman sebayanya. Jadi, apabila lingkungan atau teman sebaya anak ada yang bermain *gadget*, hal tersebut dapat mempengaruhi teman-teman yang lain untuk ikut bermain.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa perkembangan sosial siswa-siswa di TK ABA Notoyudan Yogyakarta cenderung banyak yang kurang dibawah rata-rata dengan persentase 64,2% atau sebanyak 52 dari 81 responden. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil jawaban kuesioner yang telah diisi oleh responden, sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa anak mereka akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain *gadget*, anak akan marah apabila di ganggu ketika bermain *gadget*, anak akan marah apabila *gadget* yang dimainkannya di minta oleh orang tua, meskipun dengan alasan dan penjelasan yang baik dari orang tua. Selain itu, mereka juga setuju dengan pernyataan bahwa anak selalu ingin terlihat lebih pandai dalam hal bermain *gadget* dibandingkan teman-temannya, serta anak pernah berselisih dengan keluarga, teman atau saudara seusianya gara-gara berebut *gadget*.

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya yaitu pola asuh dan bimbingan dari orang tua. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2015) yang mengatakan bahwa ada hubungan antara pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial anak prasekolah. Sedangkan salah satu faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua adalah tingkat pendidikan seseorang. Seperti yang telah dijelaskan oleh Khairanni (2013) dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua terhadap pola asuh. Pada penelitian ini, diperoleh data demografi bahwa sebagian besar responden yang merupakan orang tua/wali dari siswa TK ABA Notoyudan Yogyakarta memiliki riwayat pendidikan akhir lulusan SMA/SMK sebanyak 56,8% dan lulusan SI sebanyak 43,2%. Hal tersebut mengakibatkan sebagian besar orang tua memiliki pekerjaan di luar rumah sehingga tidak seutuh waktunya bisa memantau perkembangan anaknya dan cenderung menuruti permintaan- permintaan anaknya salah satunya untuk bermain *gadget* atau bahkan di belikan *gadget* khusus untuk anak sebagai bentuk rasa penyesalan karena banyak menghabiskan waktu di luar rumah.

Berdasarkan Jurnal Lestari (2015) *gadget* memiliki dampak yang dapat menyebabkan kecanduan, kesenangan yang didapat dari kecanduan *gadget* dapat membuat anak-anak menghindari dari tanggung jawab dan tugas mereka. Berdasarkan penelitian Fadilah, Ahmad (2011) dampak jika anak menggunakan *gadget* secara terus menerus antara lain mengganggu pertumbuhan otak pada anak. Otak anak bertumbuh dengan cepat hingga dia berusia 21 tahun. Perkembangan otak anak sejak dini dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan. Stimulasi berlebihan dari *gadget* (hp, internet, tv, ipad, dll) pada otak anak yang sedang berkembang, dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, meningkatkan sifat impulsif, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri. Selain itu kecanduan *gadget* akan mengakibatkan gangguan penglihatan, seperti yang diketahui, penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat mengganggu penglihatan mata, terlebih lagi jika penggunaan *gadget* di dalam ruangan dengan pencahayaan yang kurang. Selain mengganggu sistem penglihatan,

dampak penggunaan gadget terlalu lama dapat menimbulkan efek sakit kepala. hal tersebut dapat terjadi karena posisi leher yang salah dan otot mata yang tegang akibat penggunaan *gadget* yang lama.

Berdasarkan penelitian Desiningrum (2013) Penggunaan aplikasi yang ada pada *gadget* dapat membuat jari-jari menjadi kaku, terlebih anak yang kecanduan bermain *games* yang ada di *gadget* mengharuskan jari-jari untuk selalu siaga untuk menekan tombol pada gadget. Bahaya penggunaan *gadget* pada anak, juga membatasi gerak fisiknya yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Paparan teknologi sejak dini juga memengaruhi kemampuan literasi dan prestasi akademik anak secara negatif. Selain itu penggunaan *gadget* berkaitan dengan meningkatnya kasus obesitas pada anak. *Gadget* yang bisa di akses bebas oleh anak dapat meningkatkan risiko obesitas sebanyak 30% karena anak lebih banyak diam dan tidak bergerak, 30% anak yang menderita obesitas, akan mengalami diabetes, hingga memiliki risiko tinggi stroke dini atau serangan jantung, serta usia harapan hidup yang rendah. Berdasarkan data yang diperoleh Desiningrum (2013) 75% anak usia 9-10 tahun mengalami kurang tidur karena penggunaan *gadget* tanpa pengawasan. Kekurangan tidur akan berdampak buruk pada nilai sekolah mereka, karena otak berkembang dengan baik saat tidur, dan anak butuh tidur yang cukup agar otaknya bisa berfungsi dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hubungan frekuensi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta tahun 2019, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :Sebagian besar anak bermain *gadget* dengan durasi frekuensi >2 kali sehari atau >1 jam dalam sehari. Sebagian besar anak memiliki perkembangan sosial dengan kategori kurang atau di bawah rata-rata yaitu sebanyak 52 orang (64,2%), sedangkan anak yang memiliki perkembangan sosial dengan kategori baik sebanyak 29 orang (35,8%). Ada hubungan antara frekuensi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta tahun 2019 dengan nilai *p value* sebesar $0,001 < 0,05$, Keeratan hubungan (C) adalah sebesar 0,386. Dengan ditemukannya koefisien tersebut maka dapat dinyatakan bahwa tingkat hubungan antar variabel adalah cukup.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orangtua yang selalu memberikan *support* baik moril maupun materil dan terimakasih kepada Institusi tercinta Universitas Dharmas Indonesia yang sangat mendukung kemajuan jenjang karir dosen dan karyawannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Medika Salemba : Jakarta
- Ahmad Susanto. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group : Jakarta
- Ardita V., Kadir A, dan Askar M.. (2012). *Deteksi Perkembangan Anak Berdasarkan DDST di RW 1 Kelurahan Luminda Kecamatan Wara Utara Kota Palopo*. Jurnal STIKES. 1(2):2
- Astik Umiyah. (2018). *Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Pada Anak Usia 3-5 Tahun*. Gresik : Universitas Gresik. Journals of Ners Community vol 9, No 2.
- Ajzen, I. (2010). *Attitudes, Personality, and Behavior*. Bristol : Open University Press
- Depkes RI. (2010). *Penelitian dan Kesehatan*. Riset Kesehatan dasar

- Departemen Kesehatan RI. (2010). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*
- Departemen Agama RI. (2018). *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Juz 1-30*, Jakarta: PT.Kumudasmoro Grafindo Semarang
- Delima, R.,N.K. Arianti, dan B.Pramudyawardani. (2015). *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4-6 Tahun. Jurnal Keperawatan volume 3 Nomor 2 April 2015*
- Elizabeth TS.2015. *Tanda Anak Adiksi Gadget (internet)*. Kompas.com : Jakarta
- Fadilah, Ahmad. (2011). *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone Terhadap Aktivitas Belajar siswa*. Jakarta : Penidikan agama islam FTIK Universitas Islam negeri Syarif Hidayatullah. Di akses Mei 2019
- Gustian E. (2014). *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*.Puspa Swara : Jakarta
- Gunarti Winda, Lilis Suryani, Azizah Muis. (2011). *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hurlock. (2011). *Psikologi Perkembangan:Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga : Surabaya.
- Hurlock. (2012). *Perkembangan Anak, jilid 2*. Jakarta : ErlanggaIswidharmanjaya D & Agency B. (2014). *Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Anak Kecanduan Gadget*. Bisakimia
- Kominfo.com, *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*, di akses 18 November 2018.<<https://kominfo.go.id://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/raksasa-teknologi-digital-asia>
- Khairanni M. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Kharmina, Niniek. (2011) . *Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Orangtua dengan Orientasi Pola Asuh Anak Usia Dini*. Semarang : FKIP UNS
- Lestari, I., Riana, A.W. (2015). *Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial dalam Keluarga. Riset & PKM,2 (2)*, 147-300.
- Marimbi, Hanum. (2010). *Tumbuh Kembang Anak Prasekolah*. Yogyakarta : Nuha Medika
- Mayar, Farida. (2013). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan*. Jurnal Al-Ta'lim, Jilid1, Nomor 6, Npvmber 2013. hlm.459-464
- Makmun, Khairani. (2013). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta. : Aswaja Presindo
- Manumpil B, Ismanto. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi anak*. Manado : Universitas Sam Ratulangi. E-journal Keperawatan (e-Kep) volume 3 Nomor 2. <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp>.Diakses Desember 2018.
- Meta Anindya. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*. Semarang : FK UNDIP
- Noorlaili. (2010). *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Pinus book publisher :Yogyakarta
- Novitasari W & Khotimah N.(2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun*. J PAUD teratai. ;5(3):182–6.
- Nursalam. (2011). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian*. Salemba Medika : Jakarta
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta : Jakarta
- Patmonodewo S. (2010). *Pendidikan Anak Prasekolah*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Pratiwi PS. (2015). *Bila Anak Terlalu Sering Diasuh Gadget*
- Piaget J & Barbel. (2010). *Psikologi Anak. Pustaka belajar* : Yogyakarta
- Rideout V. Zero to eight. (2013): *Electronic Media Inthe Lives Of Infants, Toddlers and Preschoolers*. Common Sense Media Research Study.

- Rowan C.(2013). *The Impact Of Technology On The Developing Child (internet)*. The Huffington Post : US
- Riyanti Imron.(2017). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan*. Tanjungkarang : Poltekkes tanjungkarang. Jurnal Keperawatan, Volume XIII, No. 2, Oktober 2017
- Starburger VC.(2011). *Children, Adolescents, Obesity and the Media. Pediatrics*;
- Supartini Y. (2013). *Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta : EGC
- Sigman A. (2010). *Children, Adolescents, Obesity and the Media*. Pediatric. P 89-109
- Sigman A. (2010). *The Impact of Screen Media on Children : a eurovision for parliament* : p 89-109
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Usia Dini*. PEDAGOGIA : Yogyakarta
- Salsabila. (2016). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak di TK Al-Azhar Banda Aceh*. Banda Aceh
- Syamsussabri, Muhammad. (2013). *Konsep Dasar Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. Jurnal Perkembangan Anak*. Vol 1, No 1, hlm 3.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta : Bandung.
- Sugiyono.(2018). *Metode Penelitian Evaluasi (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi)*. Penerbit CV. Alfabeta : Bandung.
- Setiawan & Saryono. (2011). *Metodologi dan Aplikasi*. Yogyakarta : Mitra Cendikia Press
- Velderman M., Crone M., Wiefferink C & Reijneveld S.(2010). *Identification and Management of Psychosocial Problems Among Toddlers by Preventive Child Health Care Professionals. European Journal of Public Health* : 20(3):332-338
- Widiawati, I Sugiman. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wp-content/upload/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. Diakses 15 Desember 2018
- Warisyah Yusmi. (2015). *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. (<http://semnas.fkip.ump.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf>) di akses Desember 2018
- Yusuf S. (2013). *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Yuliasari. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta