

Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Tahun 2018

Ekry Binti Farizal

Pogram Studi DIII Kebidanan Payung Pelalawan 28381

Email : *ekry_farizal@yahoo.com

ABSTRAK

Penggunaan gadget di kalangan anak usia 2-5 tahun semakin memprihatinkan dan tentu memiliki banyak dampak negatif terhadap anak. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur yang tersedia. Untuk mengetahui hubungan pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan gadget di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci. Jenis penelitian yang digunakan adalah analitik dengan pendekatan Cross Sectional. Penelitian ini dilakukan di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci dengan populasi penelitian sebanyak 12817 anak dan menggunakan teknik Purposive Sampling dengan menggunakan analisa data univariat dan bivariat. Berdasarkan uji Chi Square yaitu Pvalue $0,03 < 0,05$ sehingga didapatkan adanya hubungan bermakna antara hubungan pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan gadget di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci. Pengetahuan orang tua berhubungan dengan dampak penggunaan gadget pada anak usia 2-5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci.

*Kata Kunci : Pengetahuan Orang Tua, Gadget, Dampak
Daftar Pustaka : 16, (2005-2016)*

Latar Belakang

Gadget merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia. *Gadget* yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, 2015).

Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kemajuan Teknologi memberikan dampak positif yaitu memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak, mempersingkat jarak, waktu dan memudahkan untuk mencari informasi (Lioni, 2014).

Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang tak bisa dihindari karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Apabila *gadget* digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna *gadget* dapat berpengaruh negatif yaitu terhadap dampak psikologis anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan pola tidur, suka menyendiri dan terhadap perkembangan anak menjadi obesitas, terpapar radiasi dan kesehatan mata, tangan, otak terganggu (Prianggoro & Hasto 2014).

Anak-anak bisa mendapatkan *gadget* canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anaknya dengan tujuan yang pertama untuk bermain games pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut tanpa memikirkan dampak negatif yang lain. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*. Bahkan orang tua mereka pun belum bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya (Ismanto & Onibala, 2015).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki banyak dampak negatif terhadap anak. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur yang tersedia. Anak-anak sering menggunakan *gadget* dan seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain dengan menggunakan *gadget* dari antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang (Warsiyah, 2014).

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 2-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya ketika anak berada pada *the golden age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika anak di usia tersebut sudah diberikan *gadget* sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak, dalam *gadget* ada begitu banyak games (Gunawan, 2013).

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak tumbuh dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Lioni, 2014).

Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget* (Manumpil, 2015).

Orang tua harus mampu memahami akan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat untuk anak-anaknya. Setelah orang tua memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan *gadget* kepada anaknya tentu dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat dan konsisten kepada anaknya saat menggunakan *gadget*. Orang tua harus mampu mengontrol dirinya dalam penggunaan *gadget*, jangan sampai penerapan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat hanya berlaku untuk anak saja, tanpa mereka sendiri yang mempraktekan karena perilaku orang tua sangat mempengaruhi perilaku anak (Warsiyah, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2016) di Bandar Lampung, diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam

Berdasarkan uraian-uraian tersebut dapat terlihat jelas bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini kebanyakan untuk bermain *game* ketimbang untuk hal-hal lainnya, untuk itu *gadget*, *youtube* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *gadget* anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya. Disisi lain penggunaan *gadget* yang secara terus menerus hingga kecanduan *gadget* memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak usia dini (Pramudyawardani 2016).

Study pendahuluan yang peneliti lakukan di wilayah kerja puskesmas berseri pangkalan kerinci dengan cara memberikan kuesioner kepada ibu yang memiliki anak usia 2-5 tahun sebanyak 10 orang didapati bahwa dari 8 responden anaknya yang diberikan *gadget* dengan alasan pengetahuan orang tua tentang *gadget* yang kurang dan dampak penggunaan *gadget* pada anak dan 2 responden tidak memberikan *gadget* pada anaknya.

Beberapa alasan yang membuat peneliti merasa perlu untuk meneliti tentang hubungan pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan *gadget*

METODE PENELITIAN

Menurut (Nursalam, 2008), jenis penelitian yang digunakan adalah analitik dengan pendekatan *cross sectional*, yaitu peneliti melakukan pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat dengan tujuan untuk mendapatkan satu fenomena dari perbandingan antara persamaan dan perbedaan pada objek yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari analisa univariat dari variabel dependen dapat dilihat dari tabel dibawah

A. Data Univariat

a. Karakteristik Responden

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Ibu di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Tahun 2017

No	Umur	Jumlah	Persentase(%)
1.	< 26 tahun	39	39
2.	27-31 tahun	28	28
3.	>32 tahun	33	33
Total		100	100

Berdasarkan tabel 4.1 dari 100 responden sebagian besar responden berusia <26 tahun sebanyak 39 responden (39,0%), sedangkan sebagian kecil yang memiliki umur >32 tahun sebanyak 30 responden (33,0%).

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur Anak di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Tahun 2018

No	Umur	Jumlah	Persentase(%)
1.	2	27	27
2.	3	21	21
3.	4	20	20
4.	5	32	32
Total		100	100

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa sebagian besar usia balita umur 5 tahun sebanyak 32 balita (32,0%), sedangkan sebagian kecil usia balita umur 2 tahun sebanyak 27 balita (27,0%).

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pekerjaan di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Tahun 2018

No	Pekerjaan	Jumlah	Persentase(%)
1.	IRT	37	37
2.	Honorar	27	27

3.	Wiraswasta	21	21
4.	Karyawanswasta	8	8
5.	PNS	7	7
Total		100	100

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden di Puskesmas Berseri memiliki pekerjaan Ibu Rumah Tangga sebanyak 37 responden (37,0%), dan sebagian kecil memiliki pekerjaan sebagai Pegawai Negeri Sipil sebanyak 7 responden (7,0%).

1) Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget*

Tabel 4.4

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Tahun 2018

No	Pengetahuan	Jumlah	Persentase(%)
1.	Baik	30	30
2.	Cukup	51	51
3.	Kurang	19	19
Total		100	100

Berdasarkan tabel 4.4 dapat disimpulkan dari 100 responden sebagian besar responden pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* baik sebanyak 30 responden (30,0%) sedangkan yang cukup sebanyak 51 responden (51,0%) dan pengetahuan yang kurang hanya 19 responden (19,0%) di Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci.

2) Dampak *Gadget* Terhadap Anak Usia 2-5 Tahun

Tabel 4.5

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Dampak *Gadget* Pada Anak Usia 2-5 Tahun di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Tahun 2018

No	Dampak	Jumlah	Persentase(%)
1.	Positif	49	49
2.	Negatif	51	51
Total		100	100

Berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan dari 100 responden sebagian besar responden mengalami dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun sebanyak 51 responden (51,0%) dan yang positif sebanyak 49 responden (49,0%).

B. Analisa Bivariat

Analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel independen dan dependen terlebih dahulu dibuat dalam tabel silang yang kemudian di analisa menggunakan uji statistik *Chi-Square*.

Tabel 4.6
Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Tahun 2018

No	Pengetahuan Orang Tua	Dampak				Total	%	P value
		Positif	%	Negatif	%			
1.	Baik	22	73,3	8	26,7	30	30	0,03
2.	Cukup	22	43,1	29	56,9	51	51	
3.	Kurang	5	26,3	14	73,7	19	19	
	Total	49	49,0	51	51,0	100	100	

Berdasarkan tabel 4.6 dapat disimpulkan dari 100 responden sebagian besar responden pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* baik dampak positif sebanyak 73,3% dan dampak negatif sebanyak 26,7%, pengetahuan orang tua cukup dampak positif sebanyak 43,1% dan dampak negatif sebanyak 26,7%, sedangkan pengetahuan orang tua kurang dampak positif sebanyak 26,3%, dan dampak negatif sebanyak 73,7%.

Berdasarkan hasil uji *Chi Square* diperoleh *Pvalue* = 0,03 < 0,05 artinya bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan *gadget* di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Tahun 2018.

Berdasarkan pembahasan mengenai hubungan pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan *gadget* di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerja yang dilaksanakan pada tanggal 26-30 Maret 2018. Sesuai fakta-fakta yang diperoleh penelitian berdasarkan pada teori-teori yang ada dan membandingkan dengan kenyataan yang ditemui dilapangan. Hasil penelitian yang diperoleh dibahas sesuai dengan variabel-variabel penelitian sebagai berikut :

1. Analisa Univariat

a. Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 100 responden di wilayah kerja puskesmas Berseri Pangkalan kerinci mengenai hubungan pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak diketahui sebagian besar responden pengetahuan baik sebanyak 30,0%, yang responden pengetahuan cukup sebanyak 51,0%, dan responden pengetahuan kurang sebanyak 19,0%, hal ini menggambarkan bahwa masih banyak orang tua yang berpengetahuan cukup tentang penggunaan *gadget* pada anak.

Pengetahuan adalah hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melaluipanca indra manusia, yakni : indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba (Notoatmodjo, 2012).

Menurut pendapat peneliti bahwa pengetahuan orang tua sangat diperlukan dalam penggunaan *gadget* pada anak. Pengetahuan orang tua merupakan faktor eksternal yang dapat membantu anak dalam menggunakan *gadget* dan bisa mengurangi dampak negatif *gadget* pada anak.

b. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 100 responden di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak diketahui sebagian besar anak berdampak negatif sebanyak 51,0%, dan anak berdampak positif sebanyak 49,0%.

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini memang perlu

tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* (Handrianto, 2013). *Gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif antara lain adalah :

1. Dampak positif *gadget*
 - a. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
 - b. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
 - c. Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
 - d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah, (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
2. dampak negatif *gadget*
 - a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
 - b. Malas menulis dan membaca, (hal ini di akibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
 - c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya.)
 - d. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menajadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
 - e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
 - f. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
 - g. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
 - h. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget* (Handrianto, 2013).

Menurut pendapat peneliti dampak negatif yang dihadapi anak dapat terjadi karna faktor eksternal seperti penurunan konsentrasi saat belajar. Namun faktor internal dapat menyebabkan kecanduan menggunakan *gadget* oleh karna itu orang tua harus mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*.

1. Analisa Bivariat

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan 100 responden di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci diketahui *Chi Square* diperoleh $Pvalue=0,03$ dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 hal ini menunjukkan ($Pvalue<0,05$) artinya terdapat hubungan antara pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan *gadget* di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci

Dari hasil penelitian responden pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* baik dampak positif sebanyak 73,3% dan dampak negatif sebanyak 26,7%, pengetahuan orang tua cukup dampak positif sebanyak 43,1% dan dampak negatif sebanyak 56,9%, sedangkan pengetahuan orang tua kurang dampak positif sebanyak 26,3%, dan dampak negatif sebanyak 73,7%.

Menurut pendapat peneliti orang tua yang menghadapi anak dalam penggunaan *gadget* harus bisa membagi waktu penggunaan *gaget* pada anak dan meningkatkan pengetahuan orang tua tentang dampak negatif *gadget* pada anak.

KESIMPULAN

1. Sebagian besar pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci memiliki pengetahuan yang cukup sebanyak 51%.
2. Sebagian besar anak usia 2-5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci memiliki dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* sebanyak 51%.
3. Terdapat hubungan pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan *gadget* di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci hasil uji statistik *Chi Square* didapatkan nilai $Pvalue = 0,03 < 0,05$ artinya bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan *gadget*.

SARAN

1. Diharapkan kepada tenaga kesehatan dapat memberikan penyuluhan kepada orang tua tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun.
2. Diharapkan para orang tua agar dapat membatasi penggunaan *gedget* pada anak

DAFTAR PUSTAKA

- Augusta. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*. Di unduh pada 1 juni 2012 dari <http://infoini.com/pengertian> anak usia dini
- Ameliola, S., Nugraha, D.H. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Malang : Universitas Brawijaya.
- Hasella, M.O. (2013). *Pengaruh penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar*. Universitas Lambung Mangkurat program studi ilmu komputer fakultas MIPA.
- Iswidharmanjaya D & Agency B. (2014). *Panduan bagi orang tua untuk memahamifaktor-faktor anak kecanduan gadget*. Bisakimia.
- Maulida, H.O. (2013). *Pengaruh penggunaan aplikasi gadget terhadap perkembangan psikologis anak*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Maya Manda. (2014). *Pengertian gadget*. Di akses pada 15 juni 2014 <http://www.mandalamaya.com/> pengertiangadget.
- Mubashiroh. (2013). *penggunaan dan pengaruh gadget pada anak-anak*. Jurnal Ilmiah. Semarang.
- Harfiyanto. (2015). *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-Anak*. Jurusan Kurikulumdan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Nasir, A.B.D, Mulhith. A. & Ideputri, M.E (2011). *Metodologi penelitian kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika.

- Nurrachmawati, (2014). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. FT Universitas Hasanuddin.
- Pekerti, A.B. (2013). Pengaruh Jejaring sosial terhadap kelakuan anak. Universitas Negeri Semarang.
- Prianggoro, Hasto. (2014). *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. Diakses dari <http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main> pada tanggal 18 Oktober 2014.
- Riwidikdo, H. (2013). *Statistik kesehatan dengan aplikasi SPSS dalam prosedur penelitian*. Yogyakarta : Rohima Press.
- Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- Yatim, F. (2005). *Gangguan kesehatan anak usia sekolah Ed I*. Jakarta : pustaka populer obor.