



Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah

Dwi Elka Fitri¹, Mutia Dwi Sagita², Fitra Wahyuni³, Diana Zulfana⁴

¹²³⁴ Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Pekanbaru Medical Center

¹nersiwiek@gmail.com, ²mutiadwisa@gmail.com, ³fitra.wahyui88@gmail.com

Abstract

Giving gadgets too early in the era of globalization causes a negative impact on the development of early childhood. The purpose of this study was to determine the relationship between the intensity of gadget use and the development of preschool children in Kubang Jaya Village, Siak Hulu District. The research design is a quantitative study with a cross-sectional design. The study was conducted in Kubang Jaya Village, Siak Hulu District with a sample of 148 respondents. The measuring instrument used is a questionnaire and Denver II, with the aim of using a questionnaire to see the intensity of gadget use in early childhood. Data analysis consisted of univariate and bivariate analysis with Chi-square test. The results showed that 148 respondents of preschool children who were studied in Kubang Jaya Village, Siak Hulu District were gadget users with a high intensity of gadget use as much as 53.38%. The normal development of children in the high category was 62.0% and those who were suspect were 33.8%. The intensity of the use of gadgets has a relationship with the development of preschool children, namely with a significance value of p value of 0.000 (<0.05), so that there is a significant relationship between the age of the child and the development of preschool-aged children in Kubang Jaya Village, Siak Hulu District. From the results of data analysis, it was obtained that the value of $p = 0.000 < 0.05$. The conclusion is that there is a significant relationship between the intensity of using gadgets and the development of preschoolers.

Keywords : Intensity of Gadget Use, Child Development

Abstrak

Pemberian gadget yang terlalu dini di era globalisasi menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia prasekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu. Desain penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan cross-sectional. Penelitian dilakukan di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu dengan sampel 148 responden. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner dan Denver II, dengan tujuan menggunakan kuesioner untuk melihat intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini. Analisa data terdiri dari analisa univariat dan bivariat dengan uji Chi-square. Hasil penelitian menunjukkan 148 responden Anak Prasekolah yang diteliti di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu merupakan pengguna gadget dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 53.38%. Perkembangan anak yang normal kategori tinggi sebanyak 62.0% dan yang suspect sebanyak 33,8%. Dari hasil analisis data yang diperoleh hasil nilai $p = 0,000 < 0,05$. Kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia prasekolah.

Kata kunci : intensitas penggunaan gadget, perkembangan anak

1. Pendahuluan

Menurut Badan WHO (*World Health Organization*) lebih dari 200 juta anak usia dibawah 5 tahun di dunia tidak memenuhi potensi perkembangan. Angka kejadian keterlambatan perkembangan di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, dan Argentina 22%, sedangkan di Indonesia antara 13-18%. Hidayat 2014: Metode penelitian keperawatan dan teknis analisis data.¹ Menurut UNICEF tahun 2020 didapat data masih tingginya angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia balita khususnya gangguan perkembangan motorik didapatkan (27,5%) atau 3 juta anak mengalami gangguan. Data nasional menurut Kementerian Kesehatan Indonesia bahwa pada tahun 2020, 13-18% anak balita di Indonesia mengalami kelainan pertumbuhan dan perkembangan. Rapid Assessment: Immunization Services in Indonesia.²

Berdasarkan Data Provinsi Riau, sekitar 5 hingga 10% balita diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% balita di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum, balita yang mengalami keterlambatan tumbuh kembang salah satu faktor utamanya adalah gizi sebesar 18,83% balita dan stimulasi sebesar 15,78%, sebanyak 5467 anak yang terdeteksi DDST (Denver Development Screening Test) hanya 5435 balita (1%) atau 32 balita.

Faktor utama yang mempengaruhi terjadinya keterlambatan tumbuh kembang balita adalah penggunaan *gadget*³. Penyebab Anak Alami Keterlambatan Bicara. Jawapos. Berdasarkan hasil riset statistika bahwa sebanyak 17% anak berusia dibawah 8 tahun di Amerika Serikat menggunakan komputer, tablet, dan *smartphone* setiap hari, angka ini merupakan satu per tiga dari jumlah anak yang menghabiskan aktivitas sehari-harinya dengan membaca buku oleh orang tuanya, Ammarullah, 2013:⁴.

Di Indonesia sendiri lebih dari 50% pengguna *gadget* berumur dibawah 25 tahun seperti anak usia (3-6 tahun) sekitar 72% yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*, Widiawati & Sugiman, 2014: Tingkat Kecemasan Anak Sekolah Dasar Usia 6,9 dan 12 Tahun Terhadap Perawatan Gigi⁵. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya presentase tersebut

yaitu karena semakin berkembangnya teknologi dengan sistem *touch screen* yang membuat penggunaan *gadget* lebih mudah, terlebih bagi anak kecil yang belum bisa baca sekalipun⁶.

Berdasarkan pengamatan awal kepada anak usia prasekolah di Desa Kubang Jaya Siak Hulu menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang sering bermain *gadget* sehingga akan berdampak pada sikap sosial anak, motorik halus, bahasa, dan motorik kasar, dimana anak tidak punya banyak waktu untuk bermain bersama teman sebaya, penurunan konsentrasi, menghambat perkembangan motorik, malas menulis dan membaca, Berdasarkan data diatas, masalah perkembangan anak pada anak pra sekolah masih tinggi. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu”.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif pendekatan analitik dengan menggunakan desain *cross sectional study*. *Cross sectional study* yaitu pengumpulan data baik variabel *dependent* maupun *independent* dilakukan dalam waktu yang sama⁷. Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari – September 2022.

Populasi dalam penelitian adalah Anak Usia Prasekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu sebanyak 237 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah Anak Usia Prasekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu sebanyak 148 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan insidental sampling yaitu pengambilan anggota sampel saat bertemu dengan responden dan dapat dijadikan sampel, Sugiyono, 2013: Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan⁸

Karena konsep tidak dapat langsung diamati, maka konsep dapat diukur melalui variabel. Dengan variabel *Independent* (bebas) yaitu intensitas penggunaan *gadget*. Sedangkan variabel *dependent* yaitu perkembangan anak.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti menggunakan kuesioner dan lembar DDST II. Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini diantaranya: 1) Tahap Persiapan, 2) Tahap Pelaksanaan, 3) Instrumen Penelitian, dan 4) Observasi.

Setelah data terkumpul melalui angket atau kuisisioner, maka dilakukan pengolahan data yang melalui berupa tahapan sebagai berikut: a) *Editing* (Penyunting Data), b) *Coding* (Lembaran Kode), c) *Tabulating*, d) Memasukkan Data / Data Entry /Processing, dan d) *Cleaning Data* (Pembersihan Data). Analisa univariat dilakukan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian. Pada umumnya dalam analisa hanya menghasilkan distribusi dan presentase dari tiap variabel

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Angka presentase
 F : Jumlah individu yang ingin dicari persentasenya
 N : Banyaknya responden

Untuk melihat hubungan antara variabel digunakan batas bermakna atau = 0,05 dengan derajat kepercayaan 95%. Uji analisis bivariat pada penelitian ini menggunakan uji statistik dengan rumus *chi-square*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Bila *p-value* > 0.05 menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang bermakna antara variabel independen dengan variabel dependen. Bila *p-value* < 0.05 menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara variabel independen dengan variabel dependen.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis Univariat

Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Hasil intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	20	13.51
Sedang	49	33.11
Tinggi	79	53.38
Jumlah	148	100

Berdasarkan Tabel 4.2 mengenai distribusi frekuensi intensitas penggunaan *gadget* dapat diketahui bahwa anak yang diteliti memiliki tingkat intensitas penggunaan *gadget* tinggi menunjukkan parameter tinggi yaitu 79 responden (53.38%).

Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak

Hasil perkembangan anak usia prasekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak

Jenis Kelamin	Normal		Sus Pect		UnsTable	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	38	25.68	25	16.89	0	0.00
Perempuan	60	40.54	25	16.89	0	0.00
Total	98	66.22	50	33.78	0	0

Berdasarkan Tabel 4.3 mengenai distribusi frekuensi perkembangan anak dari 148 responden penelitian dapat diketahui mayoritas perkembangan anak normal pada dan perempuan 60 responden (40.54%) dan laki-laki 38 responden (25.68%) pada anak usia prasekolah.

Analisis Bivariat

Hasil Analisis Statistika *Chi-Squire* antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 3. Analisis Statistika *Chi-Squire* Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak

Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Anak				Total	P Value
	Normal		Suspect			
	F	%	F	%	F	%
Rendah	15	83.3	3	16.7	18	100
Sedang	34	66.7	17	33.3	51	100
Tinggi	49	62.0	30	38.0	79	100
Total	98	66.2	50	33.8	148	100

Berdasarkan Tabel 4.7 menunjukkan bahwa anak usia prasekolah dengan intensitas penggunaan *gadget* rendah sebanyak 15 responden (83.3%) memiliki perkembangan anak normal, intensitas penggunaan *gadget* sedang sebanyak 34 responden (66.7%) memiliki perkembangan anak yang normal dan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi sebanyak 49 responden (62.0%) memiliki perkembangan anak yang normal. Dari hasil analisis data yang diperoleh hasil nilai $p = 0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia prasekolah Di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu.

Identifikasi Intensitas Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan tabel 4.2 hasil penelitian menunjukkan hampir seluruhnya responden bermain *gadget* Rendah (13,51%), sebagian kategori sedang yang bermain *gadget* (33,11%) dan sebagian kecil responden bermain *gadget* tinggi (53,38%). Pada parameter durasi bermain *gadget* mempunyai rata-rata tertinggi dari masing-masing parameter. Berdasarkan kuesioner pada pertanyaan no 1 dan 2 dengan pertanyaan “Saya bermain *gadget* (laptop, *handphone*, tablet) lebih dari 1 jam perhari?” didapatkan bahwa sebagian besar responden menjawab sering.

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti seharusnya orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Starburger berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari¹².

Berdasarkan dari parameter dampak bermain *gadget* didapatkan dampak negatif bermain *gadget* mempunyai rata-rata tertinggi tentang saya bermain *gadget* untuk bermain game? didapatkan sebagian besar responden menjawab sangat sering. Dimana anak-anak seusia mereka suka bermain *gadget* dengan cara bermain game seperti mobil- mobilan, masak-masakan dan perang-perangan sedangkan pada parameter dampak bermain *gadget* tentang dampak positif mempunyai rata-rata terendah yaitu tentang “Saya bermain *gadget* untuk menghafal lagu anak-anak?” didapatkan sebagian jawaban responden jarang²⁰.

Menurut para pakar pendidikan⁹ “Sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*”.

Identifikasi Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek perkembangan, meliputi kemampuan motorik kasar,

motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian¹⁰.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setengah dari responden tingkat perkembangan anak prasekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu adalah normal dan sebagian kecil dari responden mengalami tingkat perkembangan suspect. Berdasarkan dari parameter aspek perilaku sosial, motorik halus, bahasa dan motorik kasar anak usia prasekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu paling banyak anak-anak menolak pada saat pemeriksaan dan paling banyak mengalami kegagalan saat dilakukan pemeriksaan. Dimana di kedua aspek tersebut terdapat lebih dari 1 kegagalan dan penolakan tugas yang diberikan. Menurut Denver II¹¹. Aspek kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan dan berbicara spontan. Personal sosial (perilaku sosial) adalah aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak, seperti makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencuci tangan setelah makan dan berpakaian sendiri.

Selain itu anak tidak menangis atau merengek ketika berpisah dengan orang tua dan atau pengasuh anak mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya dan sebagainya. Parameter aspek motorik kasar dan motorik halus mendapatkan paling sedikit penolakan dan kegagalan pada saat melakukan tugas perkembangan yang diberikan. Dimana parameter aspek motorik kasar dan motorik halus anak di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu dapat melakukan tugas perkembangan yang dilakukan yaitu seperti duduk, berdiri, berjalan kedepan, berjalan mundur, melompat, naik tangga, menendang bola, mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.

Identifikasi Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Hasil uji statistik menggunakan *chi square*, didapatkan hasil nilai $p = 0,000$ (nilai $p < 0,05$), artinya ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu.

The American Academy of Pediatric (AAP) menyatakan bahwa harus ada batas waktu ketika anak-anak menghabiskan waktu di depan layar/*gadget*. Starburgervberpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut¹² mengemukakan bahwa waktu ideal anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4–5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan¹³. Anak usia dini pun perlu diajarkan untuk berkomunikasi, tidak menutup kemungkinan jika ada sesuatu hal yang penting maka anak usia dini dapat menghubungi orang tua mereka atau siapapun melalui *gadget*¹⁴.

Bermain *gadget* dikalangan anak dapat juga berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan *gadget* dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak. Terutama di segi otak dan psikologis.

Dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak. mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadgetnya* dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata¹⁵.

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sudah semakin pesat¹⁶. Penggunaan teknologi khususnya *gadget* secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi perilaku anak. *Gadget* memiliki hal positif dan negatif bagi anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan apalagi untuk konten yang tidak baik, dapat mempengaruhi secara negatif baik perilaku dan perkembangan sosial anak¹⁷. *Gadget* membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Keadaan seperti ini tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari segi fisik, motorik, psikologis, bahasa dan sosial anak. Mereka menjadi tidak tertarik lagi bermain dengan teman sebayanya karena lebih tertarik dengan permainan digital.

Sigman berpendapat bahwa, kriteria pemakaian *gadget* yang ideal adalah: 3 - 7 tahun: 0,5 - 1 jam per hari; 7 - 12 tahun: 1 jam per hari; 12 - 15 tahun: 1,5 jam per hari; 16+ tahun: 2 jam per hari¹². Journal of Advanced Multidisciplinary Research Reports mengemukakan juga untuk anak usia 2 hingga 5 tahun waktu ideal menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari¹⁸.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tria dan Amy bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan personal sosial anak usia prasekolah. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menggantikan peran keluarga dan teman, Psikolog dari Universitas Bedfordshire, dr. Emma Short, anak lebih suka menyendiri dan sibuk dengan *gadgetnya* sehingga tidak melakukan kontak sosial¹⁹.

Hasil penelitian yang telah dilakukan mempunyai keterbatasan yaitu pengukuran intensitas penggunaan *gadget* pada anak dilakukan melalui observasi atau pengamatan secara pribadi dalam responden namun dilakukan menggunakan memakai informasi lapangan/ kuesioner yang sudah disediakan dan diberikan pada orang tua responden, yang hanya melihat berdasarkan informasi lapangan.

Hasil penelitian memiliki batas waktu cukup singkat, mengingat dan menimbang jumlah sampel yang banyak 148 orang dengan menggunakan metode cross sectional dimana dilakukan observasi satu kali sehingga peneliti tidak menindak lanjuti anak yang kemungkinan memiliki keterlambatan perkembangan atau tidak.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan tentang Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut: Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan responden berada pada kisaran usia 4 tahun sebesar 60 responden (40.54%). Anak Prasekolah yang diteliti di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu dari 148 responden 100% merupakan pengguna *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi sebanyak 53.38%. Perkembangan anak yang normal kategori tinggi sebanyak 62.0% dan yang suspect sebanyak

33,8%. Intensitas penggunaan *gadget* memiliki hubungan terhadap perkembangan pada anak prasekolah yaitu dengan nilai signifikansi nilai $p < 0,000$ ($< 0,05$), maka bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara usia anak terhadap perkembangan pada anak usia prasekolah di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu.

Daftar Rujukan

- Hidayat, A.A. *Metode penelitian keperawatan dan teknis analisis data*. 2014. Jakarta : Salemba Medika
- Kementerian Kesehatan dan UNICEF. *Rapid Assessment: Immunization Services in Indonesia*. 2020
- Suryawan, A. *Penyebab Anak Alami Keterlambatan Bicara*. Jawapos, 6 Maret 2012.
- Widiawati, & Sugiman, *Pengantar Psikologi Sosial*. 2014, Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Ammarullah. *Tingkat Kecemasan Anak Sekolah Dasar Usia 6, 9 dan 12 Tahun Terhadap Perawatan Gigi*. Jurnal No.1 Vol. 2, 2013
- Gunawan, Gladys, Eddy Fadlyana, Kusnandi Rusmil. *Hubungan Status Gizi dan Perkembangan Anak Usia 1-2 Tahun*. Sari Pediatri, Vol.13 No.2, 2017.
- Notoatmodjo. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. 2017. Jakarta. Rineka Cipta.
- Saryono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha.
- Maulida, Hidayahiti. Menelisik pengaruh penggunaan aplikasi *gadget* terhadap perkembangan psikologis anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* Vol.2 No.2, 2013. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang.
- Kemenkes RI. *Riset Kesehatan Dasar; RISKESDAS*. 2013. Jakarta: Balitbang.
- Saryono. *Metodelogi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. 2013. Yogyakarta: Nuha.
- Sigman, A. *The impact of screen media on children. A eurovision for parliament*, 89-109, 2010
- Rowan, C. The impact of technology on the developing child. *The Huffington Post*. 2013. Diakses dari <http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technologychildren>
- Nurrachmawati. 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. *Skripsi. Universitas Hasanuddin. Makasar*. 2014
- Ameliola, & Nugraha, *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. 2013. Malang: Universitas Brawijaya.
- Tatminingsih. S. Dampak Penggunaan TIK terhadap Prilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus pada Anak Usia 4-7 Tahun. *Jurnal Vol. 1 No.3*. 2017
- Wijanarko E. Analisis Risiko Keselamatan Pengunjung Terminal Purabaya Menggunakan Metode Hirarc (Hazard Identification Risk Assesement And Risk Control). Tugas Akhir Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. 2017
- Chukwuemeka Charles, Has the Controversy between the Superiority of International Law and Municipal Law been Resolved in Theory and Practice”, *Journal of Law, Policy and Globalization*, Volume 35, 2017
- Asif, A.R dan Rahmadi, F.A. Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, Vol. 6 No. 2, 2017
- Triastutik, Y. Hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. *Skripsi. Sekolah tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang*. 2018