

## HUBUNGAN DURASI DAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAGDET DENGAN PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH DI WILAYAH RW 14 TAMBUN SELATAN

Ziah Afifah Zahra<sup>1</sup>, Diah Argarini<sup>2</sup>, Susanti Widiastuti<sup>3</sup>

Email Korespondensi: ziahafifah10@gmail.com

Disubmit: 30 Januari 2022

Diterima: 21 Februari 2022

Diterbitkan: 06 Mei 2022

DOI: <https://doi.org/10.33024/mahesa.v2i3.6003>

### ABSTRACT

*The duration and intensity of the use of gadgets in preschoolers is increasing because gadgets have several interesting features for preschoolers, therefore parents must limit their children so that they do not have a negative impact on the growth of preschoolers. This study aims to determine the relationship between the duration and intensity of gadgets on the development of preschool children in the RW14 Tambun Selatan area. The sampling technique in this study used random sampling. The sample in this study amounted to 58 respondents, the questionnaire on the duration of the use of this gadget has been tested for validity and reliability with a Cronbach's alpha coefficient of 0.850, a questionnaire on the intensity of gadget use with a Cronbach's alpha coefficient of 0.760. The results of the study using Chi-Square  $\alpha = <0.05$  obtained  $P = 0.013$  and  $0.01$ , so  $H_1$  is rejected, meaning that there is a relationship between the duration and intensity of using gadgets with the development of preschool children aged 3-5 years. In this study, it can be concluded that most children have good duration when using gadgets and most children are moderate in intensity when playing gadgets.*

**Keywords :** Duration, Intensity, Preschool Age Development

### ABSTRAK

Durasi dan intensitas penggunaan gadget pada anak usia prasekolah semakin meningkat disebabkan gadget mempunyai beberapa fitur yang menarik untuk anak usia prasekolah, maka dari itu orang tua harus membatasi anak agar tidak berdampak negatif bagi pertumbuhan anak usia prasekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi dan intensitas gadget terhadap perkembangan pada anak usia prasekolah di wilayah RW14 Tambun Selatan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 58 responden, kuesioner durasi penggunaan gadget ini telah diuji validitas dan reabilitas dengan nilai koefisien *cronbach's alpha* 0.850, kuesioner intensitas penggunaan gadget dengan nilai koefisien *cronbach's alpha* 0.760. Hasil penelitian menggunakan *Chi-Square*  $\alpha = <0.05$  didapatkan  $P = 0.013$  dan  $P = 0.01$ , sehingga  $H_1$  ditolak artinya ada hubungan durasi dan intensitas menggunakan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah 3-5 tahun. Pada penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan anak sering durasi nya saat menggunakan gadget dan kebanyakan anak sedang intensitasnya saat bermain gadget.

**Kata kunci:** Durasi, Intensitas, Perkembangan Anak Usia Prasekolah

## PENDAHULUAN

Gadget adalah salah satu produk dari teknologi ini yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Orang yang berjarak ribuan kilometer bisa saling berkomunikasi sambil saling menatap lawan bicaranya dhanya dengan menggunakan media gadget. Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti telepon pintar. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam hal pemakaian suatu teknologi tersebut. (Junierissa Marpaung, 2018).

Sebuah teknologi yang pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Akan tetapi kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. (Junierissa Marpaung, 2018).

Pada dasarnya, tidak sulit bagi anak dalam mengakses media informasi dan teknologi tetapi sebenarnya gadget belum waktunya untuk diperbolehkan diberikan dengan anak-anak, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebihan pada anak. Memang anak-anak masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang sangat ketat dalam menggunakan gadget pada aktivitas sehari-hari mereka anak (Yumi Ariston, Frahasini, 2018).

Sementara, Departemen Kesehatan RI melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan

pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Berdasarkan hasil riset kesehatan dasar (Riskesdas) pada tahun 2013, prevalensi anak dengan tubuh pendek (stunting) 37,2% yang berarti terjadi peningkatan dibanding tahun 2010 (35,6%) dan 2007 (36,8%) (Meiuta Hening Prastiwi, 2019).

Berdasarkan data diatas pada saat ini perkembangan teknologi di Indonesia sangat pesat dan canggih. Semakin berkembang jaman banyak sekali teknologi baru yang dimunculkan, hampir setiap orang mempunyai teknologi yang canggih misalnya gadget. Menurut Osland (dalam Effendi, 2013) gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Pengertian lain gadget yaitu sebuah perangkat atau teknologi elektronik yang berkembang pesat dan mempunyai fungsi tertentu dengan berbagai jenis diantaranya yaitu smartphone, ipad, tablet dan netbook (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015).

Di Indonesia lebih dari 50% pengguna gadget berumur dibawah 25 tahun. Dewasa ataupun lanjut usia berumur 25 tahun keatas 32%, remaja berumur 12 sampai 21 tahun 25%, anak -anak berumur 7 sampai 11 tahun 17%, dan lebih parahnya lagi gadget digunakan pada anak usia 3 sampai 6 tahun sekitar 9%, yang seharusnya anak belum layak untuk menggunakan gadget (Widiawati, & Sugiman, 2014).

Tumbuh kembang anak di Indonesia masih perlu mendapatkan perhatian serius. Akan keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan masih cukup tinggi yaitu sekitar 5-10% mengalami keterlambatan perkembangan umum. Dua hari 1.000 bayi mengalami gangguan perkembangan motorik dan 3 sampai 6 dari 1.000

bayi juga mengalami gangguan pendengaran serta satu dari 100 anak mempunyai kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara populasi anak di Indonesia menunjukkan sekitar 33% dari total populasi yaitu sekitar 83 juta dan setiap tahunnya jumlah populasi anak meningkat (Sugeng et al., 2019).

Orang tua akhir - akhir ini banyak sekali yang beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bermain yang sangat aman bagi anak dan sangat mudah dalam pengawasan, padahal harus diketahui bahwa periode perkembangan pada anak yang sangat sensitive adalah disaat anak berusia 1 sampai 5 tahun, sebagai masa anak usia dini yang sering juga disebut dengan The Golden Age. Pada masa The Golden Age ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya (Veronike.E.T.Salem, et all. 2019).

Ketika anak berada pada The Golden Age semua informasi akan terserap sangat cepat dengan anak. Anak menjadi peniru yang handal, anak akan lebih smart dari yang kita pikirkan, lebih cerdas dari yang kita lihat dan akan menjadi dasar

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini kuantitatif pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cross Sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah (perempuan dan laki-laki) sebanyak 65 responden yang tinggal diwilayah RW 14 Tambun Selatan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu: *Random Sampling* (sampel acak) yang berjumlah 59 responden anak usia

terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Sebab itu, janganlah pernah kita menganggap remeh anak pada usia tersebut. Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak tetapi gadget juga memiliki dampak positifnya, antara lain dalam pola berpikir anak yaitu mampu membantu anak untuk mengatur strategi dalam permainan dan memabntu anak untuk meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik (Veronike.E.T.Salem, et all. 2019).

Pandemi Covid-19 sepeti ini, hampir semua anak usia prasekolah menghabiskan waktunya dengan gadget, gadget tidak hanya digunakan untuk belajar saja tetapi gadget bisa dilakukan untuk menonton, dan bermain game yang bisa mencandukan anak-anak. Anak yang sudah kecanduan dengan gadget akan membentuk sikap pemberontak karna anak merasa diganggu saat sedang memainkan gadget nya. Padahal orang tua bermaksud hanya ingin berinteraksi secara fisik dengan anak yang sedang asyik memainkan gadget.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin meneliti "Hubungan Durasi Dan Intensitas Gadget Dengan Perkembangan Anak Prasekolah di Wilayah RW 14 Tambun Selatan". prasekolah (3-5 tahun) yang berjenis kelamin perempuan dan laki-laki dengan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi sebagai berikut:

Kriteria Inklusi:

- Anak prasekolah (3 - 6 tahun) di wilayah RW14 Tambun Selatan
- Bersedia menjadi responden
- Mempunyai gadget

Kriteria Eksklusi:

- Anak dalam keadaan sakit
- Anak dalam keadaan tidak dirumah atau pulang kampung
- Tidak bisa memakai gadget

Penelitian ini menggunakan kuesioner yang tidak baku, sehingga peneliti harus melakukan uji vr terlebih dahulu. Instrumen yang digunakan merupakan instrument dari penelitian: Jesika Ardhya Pramesti (2019) dengan judul "Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar pada

anak Siswa Siswi Kelas IV dan V Di Sekolah Dasar Negeri Slambur Kabupaten Madiun dengan nilai uji r = 0,775. Lokasi uji vr peneliti di Perumahan Mangun Jaya Indah 2 RW 15 Tambun, sedangkan lokasi penelitian di Perumahan Mangun Jaya Indah 2 RW 14 Tambun Selatan.

## HASIL

### Analisa Univariat

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Pada Anak Usia Prasekolah Di Wilayah Rw 14**

Jenis Kelamin	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Laki-laki	40	65,6
Perempuan	19	31,1
<b>Jumlah</b>	<b>59</b>	<b>100</b>

Dari tabel 1 diatas didapatkan jenis kelamin dari 59 responden, laki-laki

sebanyak 40 responden (65,6%) dan perempuan 19 responden (31,1%).

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget**

Durasi	Frekuensi (N)	Presentase (%)
Sering	36	59,0
Sedang	22	36,2
Tidak Sering	1	1,6
<b>Total</b>	<b>59</b>	<b>100</b>

Dari table 2 menunjukkan bahwa, responden sering durasi nya saat menggunakan gadget 36

responden (59,0%), sedang 22 responden (36,2%), tidak sering 1 responden (1,6%).

**Tabel 3 . Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget**

Intensitas	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Sedang	57	93,4
Tinggi	2	3.3
<b>Total</b>	<b>59</b>	<b>100</b>

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa, responden intensitas sedang saat menggunakan gadget sebanyak

57 responden (93,4%) dan tinggi sebanyak 2 responden (3.3%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Perkembangan

KPSP	Frekuensi (N)	Presentase (%)
Sesuai	53	86,8
Meragukan	3	4,9
Ada Penyimpangan	3	4,9
Jumlah	59	100

Dari tabel 4 menunjukkan bahwa, responden yang perkembangannya sesuai sebanyak 53 responden (86,9%), meragukan 3 responden (4,9%), dan ada penyimpangan 3 responden (4,9%).

#### Analisa Bivariat

Tabel 5. Hubungan Durasi dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Durasi Penggunaan Gadget	Perkembangan Sesuai		Perkembangan Meragukan		Perkembangan Ada penyimpangan		Total		P Value
	N	%	N	%	N	%	N	%	
Sering	32	88,9%	2	5,6%	2	5,6%	36	100,0%	0,001
Sedang	21	95,5%	1	5,4%	0	0,0%	22	100,0%	
Tidak Sering	0	0,0%	0	0,0%	1	100,0%	1	100,0%	
Jumlah	53	89,8%	3	5,1%	3	5,1%	59	100,0%	

Tabel 6. Hubungan Intensitas dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Intensitas Penggunaan Gadget	Perkembangan Sesuai		Perkembangan Meragukan		Perkembangan Ada Penyimpangan		Total		P Value
	N	%	N	%	N	%	N	%	
Sedang	52	91,2%	3	5,3%	2	3,5%	57	100,0%	0,013
Tinggi	1	50,0%	0	0,0%	1	50,0%	2	100,0%	
Jumlah	53	89,8%	3	5,1%	3	5,1%	59	100,0%	

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 5 yang telah dilakukan penelitian oleh peneliti dapat diketahui bahwa hasil dari analisis statistik *Chi-Square* di dapatkan *P Value* 0.01 dan dapat disimpulkan bahwa  $P < 0.05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  ada hubungan dan dapat dikatakan terdapat hubungan antara durasi dan intensitas dengan perkembangan

anak usia prasekolah di wilayah RW 14 Tambun.

Dari hasil tabel 6 menunjukan bahwa dari total sampel yang diteliti sebanyak 59 responden (100,0%) menunjukan adanya hubungan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah dapat disimpulkan *P Value* 0,013 dan dapat disimpulkan bahwa  $P < 0,05$

yang artinya H0 ditolak dan H1 ada hubungan dan dapat dikatakan ada hubungan.

Keberadaan gadget di era milenial ini apa lagi dimasa pandemi covid-19 memberikan dampak positif dan negatif bagi pengguna nya khusus nya anak usia prasekolah (3-6 tahun). Dampak negatif gadget bagi anak usia prasekolah (3-6 tahun) menurun nya sikap sosialisasi anak keberadaan orang disekitar, merasa terganggu dan marah jika ditegur sata menggunakan gadget, tidak peduli apa yang ada disekitar, tidur yang terlalu larut malam, dampak negatif cahaya radiasi gadget yang membuat anak akan menggunakan kacamata - atau +. Sedangkan dampak positif gadget pada anak usia prasekolaha yaitu mempermudah anak untuk mencari informasi yang lebih luas, disaat pandemi seperti ini gadget juga mempermudah anak untuk belajar atau sekolah daring.

Dampak positif gadget pada perkembangan anak usia prasekolah yaitu menambah pengetahuan anak usia dini, melatih proses perkembangan otak, mengakses fitur-fitur canggih, game yang mendukung aspek-aspek perkembangan anak, memperluas persahabatan dengan menggunakan media sosial (Yeni Triastutik, 2018).

Perkembangan anak dimasa usia prasekolah (3-6 tahun) suatu proses perubahan yang akan terus menerus dimana anak belajar untuk mandiri, berinteraksi dengan orang sekitar, berperilaku dengan teman sebaya dan tahap perkembangan anak akan menguasai perubahan fisik dari mulai bahasa,

mengeksplorasikan diri untuk lebih percaya diri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Khairul Putriana (2019), yang berjudul Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019 menunjukkan bahwa responden yang mengalami suspect perkembangan personal sosial sebanyak 3 responden (37.5%) anak dengan pengguna durasi tinggi dan 1 responden (5.2%) perkembangan suspect dengan penggunaan gadget durasi sedang. Anak dengan perkembangan sosial normal paling banyak menggunakan gadget sedang sebanyak 15 responden (44.1%) anak dan paling sedikit pengguna durasi tinggi sebanyak 5 responden (14,7%).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Khairul Putriana (2019), yang berjudul Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019 diketahui anak yang mengalami perkembangan personal sosial suspect sebanyak 4 (11,8%) anak dengan intensitas penggunaan gadget >3kali/hari. Anak dengan perkembangan sosial normal sebanyak 11 (32.35%) anak dnegan intensitas penggunaan gadget 2-3kali/hari dan 11 (32.35%) anak dengan intensitas penggunaan gadget. Penggunaan gadget max 1-2kali/hari sebanyak 8 anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan: Durasi penggunaan gadget pada anak

usia prasekolah diwilayah RW 14 sebagian besar durasi nya sering saat menggunakan gadget 36 (59,0%), Intensitas penggunaan gadget pada anak usia prasekolah diwilayah RW



14 sebagian besar responden intensitas bermain gadget nya sedang 57 (93,4%), Perkembangan pada anak usia prasekolah diwilayah RW 14 menunjukkan bahwa sebagian besar pertumbuhan anak sesuai 53 (86,8%), Ada hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah (3-6 tahun) diwilayah RW 14 Tambun -Bekasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amarullah, A. (2013). *Tiap Hari, 17% Anak Main Gadget*. Jakarta.
- Ameliola, S. N. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Jember.
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Vol. 17, No. 2, November 2017, 319.
- Damayanti Riska, A. M. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SD Di Kecamatan Godean*. Yogyakarta.
- Delima R, A. N. (2015). *Identifikasi Kebutuhan Penggunaan Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4-6 Tahun*. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Indormasi Vol.1 No.1.
- Efendi, F. (2013). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Eka Anggraini. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jakarta: Serayu Publishing.
- eMarketer. (2014). *2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones) by 2016*. .
- eMarketer. (2016). *2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones) by 2016*.
- Jannah, M. (2015). *Tugas - Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak - Kanak*. 89.
- Jati, H. (2014). *Segmentasi Mahasiswa Program Studi IlmuKomunikasi UAJY Dalam Menggunakan Gadget*.
- Jiwa, W. K. (2015). *Standar Asuhan Keperawatan Jiwa. Gangguan Resiko dan Sehat*. Depok.
- Jonthan, e. a. (2015). *Perancangan Board Game Mengenal Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. 45.
- Khairul Putriana, E. A. (2019). *Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 tahun) di Tk Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019*. Jurnal Kesehatan Qamarul Huda, 8-9.
- Kusyanti, A. &. (2017). *The role of privacy, security and trust in user acceptance of smartphone user in Indonesia*. In 2017 5th International Conference on Information and Communication Technology, IColC7 2017 Vol. 0,, 1-6.
- Liviana PH, D. A. (2017). *Pengaruh Motorik Stumulus Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia, 32.
- Louis, C. S. (2015). *Many Children Under 5 Are Left to Their Mobile Devices, Survey Finds*.
- MAA, G. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK*

- PGRI 33 Sumurboto Banyumanik. Semarang.
- Manumpil, d. (2012). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Sisw Di SMA Negeri 9 Manado. E-journal keperawatan(e-Kep) Volume 3 Nomor 2 April 2015.*
- Markham, L. (2019). *Learn what your preschooler needs to thrive.*
- Mashrah, H. T. (2017). *The Impact of Adopting and Using Technology by Children. Journal of Education and Learning (EduLearn), 11(1).*, 5.
- Munir, S. (2017). *The Impact of using Gadgets on Children. Journal of Depression and Anxiety, 1-3.*
- Murdaningsih, D. &. (14). *Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadget.*
- Musyarofah. (2016). *Pengembangan Aspek Sosial Anak Dini di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember . Jember.*
- Ns. Arif Rohman Mansur, M. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah.* Padang: Andalas University Press.
- Pangestuti, A. (2017). *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. Indonesia Journal Of Islamic Early Childhood Education Vol.2 No.2.*
- Pertiwi, & Wahyunanda, K. (2018). *Riset Ungkap Pola Pemakaian Medsos.*
- Prajnidita Zaeny Rahmalah, e. a. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. Seminar Nasional.*
- Prastiwi, M. H. (2019). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun. Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada, 243.*
- Pratama, A. R. (2018). *Investigating Daily Mobile Device Use among University Students in Indonesia. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering.*
- Pratama, A. R. (2018). *Investigating Daily Mobile Device Use among University Students in Indonesia. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 325(1).*
- Putra, G. L. (2019). *PEMANFAATAN ANIMASI PROMOSI DALAM MEDIA YOUTUBE. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) Vol.2, Februari 2019, 264.*
- Rahmah, A. (2015). *Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen. In Procedia Computer Science Vol. 72 , 94 - 101.*
- Rahmah, A. (2015). *Digital Literacy Learning System for Indonesian . In Procedia Computer Science Vol. 72, 94-101.*
- Rhona Sandra, e. a. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Gadget Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Abdimas Sainatika Vol.1 No.1 , 89.*
- Santoso, H. W. (2019). *Proses Parental Mediation Terhadap Anak Usia Prasekolah Dalam Menggunakan Gadget . Jurnal Pekerjaan , 219.*
- Sari, P. d. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. Jurnal Profesi 13 (2), 73-77.*
- Setianingsih. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. GASTER Vol. XVI No. 2 Agustus 2018, 191.*



- Setyawan, M. (2016). *Hubungan Antara Durasi Penggunaan Media Sosial Dengan Kestabilan Emosi Pada Pengguna Pengguna Media Sosial Usia Dewasa Awal*. Yogyakarta.
- Siska Damaiyanti, E. R. (2020). *Hubungan Durasi Pemakaian Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Prasekolah*. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis E-ISSN : 2622 - 2256 Vol. 3 No.2* , 41-42.
- Soetjaningsih. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta.
- Sugeng, H. (2019). *Gambaran Tumbuh Kembang Anak pada Periode Emas Usia 0-24 Bulan di Posyandu Wilayah Kecamatan Jatinangor*. *Jurnal Sistem Kesehatan*, 96-101.
- Triastutik, Y. (2018). *Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak usia 4-6 Tahun*. Jombang.
- Ujang. (2015). *Konsep Dasar Perkembangan Potensi Motorik Anak Usia Prasekolah*.
- Veronike.E.T.Salem, e. a. (2019). *Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini pada Ibu-Ibu di Jemaat Nafiri Malalayang 1 ( Tinjauan Sosiologi Keluarga)*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 562.
- Widiawati, I. S. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta.
- Wulandari, P. Y. (2016). *Anak Asuhan Gadget*.
- Wulansari, N. (2017). *Didiklah Anak Sesuai zamannya*. Jakarta Selatan: PT. Visimedia Jakarta.
- Yumarni, V. (2018). *Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE*. In Al Hikmah In Al Hikmah *Childhood Education*, 293 - 300.
- Yusmi, W. (2015). *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jakarta.