



## MODEL INTERVENSI MODUL DAN PENDAMPINGAN ORANGTUA MENURUNKAN DURASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

N.L.K Sulisnadewi\*, I Ketut Labir, I Wayan Candra

Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Denpasar Bali, Jl. Pulau Moyo No.33 A, Pedungan, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80222, Indonesia

\*[sulisnadewi337@gmail.com](mailto:sulisnadewi337@gmail.com)

### ABSTRAK

Gadget sangat diminati oleh anak-anak saat ini karena menyajikan berbagai dimensi suara, warna, gerak, lagu dalam satu fitur. Gadget juga memiliki dampak positif seperti dapat memperlancar kemampuan komunikasi dan berbahasa anak serta dapat merangsang penglihatan maupun pendengaran. Dampak negative gadget antara lain gangguan kesehatan mata, gangguan tidur, pribadi yang tertutup, bahkan juga gangguan perkembangan. Salah satu gangguan perkembangan dimana terjadi gangguan dalam interaksi social anak adalah autism. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model intervensi dengan modul dan pendampingan orang tua terhadap durasi penggunaan gadget dan gangguan perkembangan (autisme) pada anak. Penelitian ini termasuk jenis penelitian ekasperimen dengan jumlah sampel sebanyak 96 orang setiap kelompok, yang diambil dengan tehnik *stratifield random sampling*. Penelitian ini menemukan terdapat perbedaan durasi penggunaan gadget sebelum maupun sesudah intervensi pada kedua kelompok. Tidak ada perbedaan durasi penggunaan gadget sebelum intervensi antara ( $p \text{ value} = 0,630 > \alpha=0,05$ ), Namun setelah intervensi terlihat ada perbedaan durasi penggunaan gadget antar kelompok dengan  $p \text{ value} = 0,024 < \alpha=0,05$ . Tidak ditemukan perbedaan presentase gangguan perkembangan (risiko autisme pada anak) sebelum maupun sesudah intervensi pada kedua kelompok.

Kata kunci: gadget; intervensi; orangtua

## MODULE INTERVENTION MODEL AND PARENTAL ASSISTANCE REDUCE THE DURATION OF USING GADGET IN CHILDREN

### ABSTRACT

*Gadgets are in high demand by children today because they present the dimensions of motion, sound, color, and song at once in one device. Positive impacts include stimulating the senses of vision and hearing, improving communication and language skills in children. Negative impacts of gadgets include eye health disorders, sleep disorders, closed personal, and even developmental disorders. One of the developmental disorders in which there is a disorder in children's social interactions in autism. The study purpose to determine the influence of intervention models with modules and parental assistance on the duration of gadget use and developmental disorders (autism) in children. This study included a type of research with a sample number of 96 people per group, taken with stratified random sampling techniques. The results showed there was a difference in the duration of gadget use before and after intervention in both groups. There was not difference in the duration of gadget use before inter-intervention ( $p\text{-value} = 0.630 > \alpha=0.05$ ), but after the intervention, there was a difference in the duration of gadget use between groups with  $p\text{-value} = 0.024 < \alpha=0.05$ . The percentage of developmental disorders (autism risk in children) before or after intervention in both groups was not difference. It is recommended that parents limit the duration of gadget use in children according to age and choose other alternatives to calm the child in addition to using gadgets*

*Keywords: gadgets; intervention; parent*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dewasa ini menunjukkan kemajuan yang begitu pesat. Begitu banyak hal mudah dan praktis yang ditawarkan dari penggunaan teknologi. Komunikasi dapat dilakukan dengan sangat mudah tanpa terhambat oleh jarak, ruang maupun waktu. Teknologi komunikasi termasuk gadget semakin canggih, dan hemat, karena dapat mengirimkan pesan suara maupun gambar dengan sangat mudah dan murah. Pengguna teknologi saat ini tidak dibatasi usia, mulai dari anak-anak sampai lansia. Yang menjadi perhatian saat ini, kehidupan sosial anak-anak menjadi sangat terpengaruh karena adanya teknologi. Anak lebih sering berinteraksi dengan gadget yang tentu saja dapat mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut. Anak akan menjadi asing dengan lingkungan sekitar akibat berkurangnya interaksi sosial (Chusna, 2017).

Saat ini sering kita jumpai fenomena anak usia dini yang sudah pandai mengoperasikan gadget yang canggih.. Permainan tradisional menjadi suatu pemandangan yang sangat langka bahkan hampir punah dikalangan anak-anak jaman sekarang. Permainan game di gadget lebih menjadi pilihan dan menjadi permainan yang lebih favorit bagi anak-anak zaman sekarang. Sebagian orangtua beralasan memberikan gadget pada anak agar mereka tenang dan tidak merepotkan. Gadget akan memiliki banyak manfaat jika dapat digunakan dengan baik. Tetapi perlu ketahui juga bahwa anak usia dini sebaiknya tidak dikenalkan pada gadget terlebih dahulu karena memiliki resiko negatif terhadap perkembangan anak. Semakin dini mengenalkan gadget, maka risiko gangguan perkembangan pada anak akan semakin besar.

Sebuah survei oleh *Common Sense Media* pada 350 orang tua di Philadelphia menyampaikan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah mempunyai perangkat mobile sendiri tanpa adanya pengawasan orang tua. Berdasarkan hasil survey ditemukan 70 persen orang tua mengatakan mengizinkan anak-anak mereka yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun untuk bermain gadget saat mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Sebanyak 65 % orang tua melakukan memberikan gadget untuk menenangkan si anak saat berada di tempat umum. Sebanyak 72 persen anak usia 8 tahun ke bawah sudah menggunakan perangkat mobile seperti iPod, smartphone, tablet. Sedangkan mayoritas anak usia 2 tahun lebih suka memakai tablet atau ponsel pintar setiap harinya. (Fajrina, 2015).

Survei oleh Indonesia Hottest Insight yang dilakukan pada tahun 2013 di Indonesia menemukan bahwa 40% anak sudah melek teknologi, atau *n active internet user*. Lebih spesifik lagi disebutkan 63 persen anak sudah memiliki akun facebook, yang digunakan untuk update status, bermain *game online*, maupun mengunggah foto-foto. Sebanyak 9% anak sudah memiliki akun twitter; dan 19 % anak terlibat secara aktif bermain *game online* di internet menggunakan gadget-nya. Karakteristik gadget yang sangat menarik bagi anak-anak merupakan alasan tingkat popularitas gadget yang begitu tinggi. Gadget menampilkan berbagai dimensi suara, gerak, warna, maupun lagu sekaligus pada satu perangkat. Hal tersebut tentu saja tidak akan ditemukan oleh anak-anak pada media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya. Hal menarik lain dari gadget adalah materi yang disajikan di sangat variatif. Anak-anak dapat dengan mudah mengakses informasi dan juga hiburan dari gadget-nya, sehingga membuat mereka sangat betah sampai berjam-jam dengan gadget-nya. (Wulandari, 2016).

Gadget memiliki banyak dampak positif dan tentu saja akan ada dampak negatifnya. Teknologi ibaratnya seperti pisau bermata dua, mengingat terdapat sisi positif maupun negatif dari penggunaannya. Adapun dampak positif dari gadget adalah dapat merangsang indera pendengaran dan penglihatan. Hal ini tentu saja tidak terlepas dari karakteristik gadget

sendiri yang dapat menampilkan berbagai dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Selain itu, gadget juga dapat memperlancar kemampuan berbahasa dan komunikasi pada anak. Gadget juga memiliki dampak negative seperti terjadinya gangguan kesehatan mata, gangguan tidur, pribadi yang tertutup, bahkan juga gangguan perkembangan. Chusna menyatakan jika anak usia dini lebih sering berinteraksi dengan gadget dan dunia maya maka akan mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut. Anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. (Chusna, 2017). Salah satu gangguan perkembangan khususnya dalam interaksi sosial anak adalah autisme. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam apakah ada dampak penggunaan gadget dengan gangguan perkembangan khususnya autisme pada anak dan apakah ada pengaruh model intervensi dengan modul dan pendampingan orang tua dalam menurunkan durasi penggunaan gadget pada anak.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan *quasi-experimental design* dengan pendekatan rancangan *two-group pre-post test design*. Jumlah sampel sebanyak 192 orang tua dari anak toddler yang dibagi dalam 2 kelompok dan tehnik pengambilan sampel dengan teknik *stratified random sampling*. Responden akan diberikan edukasi dengan modul dan pendampingan pada kelompok perlakuan, dan kelompok control hanya diberikan modul saja. Pengumpulan data durasi penggunaan gadget dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Penelitian ini telah lolos kaji etik dengan no surat Nomor : LB.02.03/EA/KEPK/ 0101 /2019 Analisis data menggunakan uji *Mann-Whitney test* dan *Wilcoxon signed-ranks test*.

**HASIL**

Umur responden pada kelompok kontrol maupun kelompok intervensi rata-rata 28 bulan dan sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan.

Tabel 1.  
Distribusi Durasi Penggunaan Gadget pada Balita Sebelum dan sesudah Intervensi

Variabel	Kelompok Kontrol	Kelompok Intervensi
Sebelum intervensi		
Mean	29,27	27,50
SD	27,193	24,430
Minimal-maksimal	0 - 180	10 - 180
95% CI	23,76 - 34,78	10 - 180
Setelah intervensi		
Mean	23,69	19,26
SD	17,999	19,26
Minimal-maksimal	10 - 120	0 - 90
95% CI	23,69 - 20,04	19,26 - 16,31

Tabel 1, rata-rata durasi penggunaan gadget pada kelompok kontrol sebelum intervensi adalah 29,27 menit , dengan standar deviasi 27,193 menit. Rata-rata durasi penggunaan gadget pada kelompok intervensi adalah 27, 50 menit , dengan standar deviasi 24, 430 menit. Setelah intervensi , rata-rata durasi penggunaan gadget pada kelompok kontrol setelah intervensi adalah 23, 69 menit , dengan standar deviasi 17,99 menit. Rata-rata durasi penggunaan gadget pada kelompok intervensi adalah 19,26 menit , dengan standar deviasi 14,546 menit

Tabel 2.  
Distribusi Gangguan Perkembangan pada Balita sebelum Intervensi

Variabel	Kontrol		Intervensi	
	f	%	f	%
Risiko Autisme				
Tidak berisiko	93	96,9	94	97,9
Risiko autisme	3	3,1	2	2,1
Risiko tinggi autisme	0	0	0	0

Tabel 2 terlihat bahwa sebagian besar responden pada kelompok kontrol tidak berisiko autisme sebesar 96,9% dan 3,1 % risiko autisme laki-laki. Pada kelompok intervensi sebagian besar responden tidak berisiko autisme sebesar 61 % dan 35% risiko autisme.

Tabel 3.  
Distribusi Gangguan perkembangan pada balita setelah intervensi

Variabel	Kontrol (n=96)		Intervensi (n=96)	
	f	%	f	%
Tidak berisiko autisme	93	96,9	94	97,9
Risiko tinggi autisme	3	3,1	2	2,1
Risiko autisme	0	0	0	0
Total	96	100	96	100

Tabel 3 terlihat bahwa sebagian besar responden pada kelompok kontrol tidak berisiko autisme sebesar 96,9% dan 3,1 % risiko autisme. Pada kelompok intervensi sebagian besar responden tidak berisiko autisme sebesar 61 % dan 35% risiko autisme

Tabel 4  
Perbedaan Durasi Penggunaan Gadget pada Balita Sebelum dan Setelah Intervensi pada Kelompok Kontrol

Variabel	Mean Rank	Z tabel ( $\alpha=5\%$ )	P value
Durasi penggunaan gadget			
Pre test			
Post test	20,68	-4.389	0,000

Hasil analisis pada tabel 4 menunjukkan ada perbedaan durasi penggunaan gadget sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok kontrol (p value = 0,000 <  $\alpha=0,05$ ).

Tabel 5.  
Perbedaan durasi penggunaan gadget pada balita sebelum dan setelah intervensi pada kelompok intervensi di Posyandu Kecamatan Mengwi tahun 2019

Variabel	Mean rank	Z tabel ( $\alpha=5\%$ )	P value
Durasi penggunaan gadget			
Pre test			
Post test	37,89	-7.228	0,000

Hasil analisis pada tabel 5 menunjukkan ada perbedaan durasi penggunaan gadget sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok intervensi (p value = 0,000 <  $\alpha=0,05$ ).

Tabel 6.  
Perbedaan Durasi Penggunaan Gadget pada Balita Sebelum Intervensi antara Kelompok Kontrol dan Kelompok Intervensi

	Perbedaan rata-rata durasi penggunaan gadget sebelum intervensi	Perbedaan rata-rata durasi penggunaan gadget setelah intervensi
Asymp. Sig. (2-tailed)	.630	.024

Hasil analisis pada tabel 6 menunjukkan tidak ada perbedaan durasi penggunaan gadget sebelum intervensi antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi ( $p$  value = 0,630 >  $\alpha=0,05$ ). Setelah intervensi terlihat ada perbedaan durasi penggunaan gadget antar kelompok kontrol dan intervensi dengan  $p$  value = 0,024 <  $\alpha=0,05$

## PEMBAHASAN

Berdasarkan karakteristik responden pada penelitian ini diperoleh rata-rata umur responden pada kelompok kontrol maupun kelompok intervensi adalah 28 bulan dan sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan. Situs *New York Times*, 70 % orang tua mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain gadget. Anak remaja laki-laki adalah yang paling banyak menghabiskan sekitar 8 jam per hari untuk bermain *gadget*, sementara anak perempuan berusia delapan tahun menghabiskan 3,5 jam. (Fajrina, 2015).

Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata durasi penggunaan gadget pada kelompok kontrol sebelum intervensi adalah 29,27 menit, dengan standar deviasi 27,193 menit. Rata-rata durasi penggunaan gadget pada kelompok intervensi adalah 27,50 menit, dengan standar deviasi 24,430 menit. Rata-rata penggunaan gadget pada anak baik pada kelompok kontrol maupun kelompok intervensi hampir sama yaitu kurang dari 30 menit. Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada durasi penggunaan gadget pada kedua kelompok. Dapat disimpulkan bahwa kondisi kedua kelompok tersebut berada pada keadaan yang setara sebelum diberikan perlakuan pada kelompok intervensi berupa model intervensi dengan modul dan pendampingan orang tua.

Hasil penelitian ini juga menemukan hampir seluruh responden sudah diberikan gadget walaupun durasi penggunaannya masih termasuk dalam kategori normal (kurang dari 1 jam). Namun dilihat dari usia anak masih sangat dini untuk memberikan gadget. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Gunawan, 2017), yang menemukan sebagian besar 51,2 % anak menggunakan gadget kurang dari 1 jam. Gadget yang banyak digunakan oleh balita pada penelitian ini adalah handphone. Sebagian besar orang tua menyebutkan alasan memberikan gadget pada anak usia dini adalah agar anak tenang, sebagai mainan dan hanya sebagian kecil yang menyebutkan untuk pendidikan atau edukasi. Berbeda dengan hasil penelitian (Rahmat et al., 2017), yang menemukan sebagian besar anak SMA menggunakan gadget lebih dari 4-6 jam dalam sehari. Namun penelitian ini dilakukan pada anak remaja usia SMA.

Paparan gadget terlalu dini dapat berpengaruh terhadap perkembangan otak anak. Tengkorak otak yang masih tipis lebih rentan terhadap bahaya radiasi televisi, ponsel atau jenis gadget lainnya, oleh karena itu sebaiknya dibatasi penggunaannya. Para peneliti telah menulis lebih dari 2000 makalah tentang bahaya radiasi ponsel. Dr. Gisela Mercada-Deana, ketua radiologi dari American Academy OF Pediatrics menjelaskan bahwa anak-anak bukanlah orang dewasa kecil sehingga dampak radiasi akan sangat buruk pada anak karena tengkorak anak lebih tipis dan bisa menyerap radiasi lebih banyak. Smartphone saat ini memiliki beberapa antenna di

dalam. Saat digunakan, ponsel-ponsel pintar itu akan mengeluarkan radiasi oven microwave bertenaga rendah. Ponsel akan terus mengeluarkan radiasi selama mereka terkoneksi dengan internet atau Wi-Fi (Wulandari, 2016). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa gadget memiliki efek negatif pada perkembangan bahasa balita yang mengarah pada ketidakmampuan balita untuk berbicara seperti anak-anak lain seusianya.(Nugraha et al., 2019). Menggunakan gadget secara berlebihan dapat berdampak buruk untuk anak. Anak yang terlalu banyak menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, sering memberontak karena merasa terganggu saat asyik bermain game. Anak sibuk dan asyik dengan dunianya sendiri (Chusna, 2017). Salah satu efek penggunaan gadget pada anak adalah terjadi isolasi diri dari kehidupan sosial dan kurangnya manajemen emosional. Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi dan komunikasi sehingga anak menjadi introvert dan tidak sabar.(Suhana, 2018).

Frekuensi penggunaan Gadget sangat memengaruhi perilaku komunikasi individu. Saat ini gadget sudah menjadi media komunikasi pokok setiap orang. Kenyataan yang ditemukan di lapangan bahwa semua orang pasti tidak bisa lepas dari gadget, baik dalam berkomunikasi ataupun sekadar mengunggah di media sosial. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu.(Chikmah & Fitrianingih, 2018). Mengingat dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan pada anak, perlu dilakukan upaya mengurangi dampak negatif tersebut. Orang tua dalam hal ini tentu mempunyai peran yang sangat penting.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata durasi penggunaan gadget pada kelompok kontrol setelah intervensi adalah 23,69 menit, dengan standar deviasi 17,99 menit. Rata-rata durasi penggunaan gadget pada kelompok intervensi adalah 19,26 menit, dengan standar deviasi 14,546 menit. Setelah intervensi terlihat adanya penurunan durasi penggunaan gadget baik pada kelompok kontrol maupun intervensi dibandingkan dengan sebelum diberikan modul dan pendampingan orang tua. Namun rata-rata durasi penggunaan gadget pada kelompok intervensi lebih rendah dibandingkan dengan kelompok control. Model intervensi dengan modul dan pendampingan orang tua menyebabkan meningkatkan pemahaman orang tua tentang bahaya penggunaan gadget pada anak, sehingga berupaya untuk membatasi anak menggunakan gadget.

Penggunaan gadget pada anak usia 2-7 tahun memerlukan aturan dan pendampingan oleh orang tua agar anak terhindar dari dampak negatif gadget. Orang tua perlu memiliki pengetahuan mengenai dampak positif dan negatif gadget serta cara dan waktu yang tepat memberikan anak kepada akses gadget.(Novianti & Garzia, 2020). Hasil penelitian lain menemukan bahwa pada tingkat kepercayaan 95% pola asuh orangtua dan penggunaan gadget memiliki kontribusi terhadap interaksi sosial anak prasekolah. (Viandari & Susilawati, 2019). Ditemukan ada perbedaan durasi penggunaan gadget sebelum dan sesudah intervensi pada kedua kelompok pada penelitian ini. Tidak ada perbedaan durasi penggunaan gadget sebelum intervensi antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi ( $p \text{ value} = 0,630 > \alpha=0,05$ ). Namun setelah intervensi terlihat ada perbedaan durasi penggunaan gadget antar kelompok kontrol dan intervensi dengan  $p \text{ value} = 0,024 < \alpha=0,05$ . Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ramadhani et al., 2019), yang menemukan adanya pengaruh signifikan pelatihan control diri terhadap tingkat *internet gaming disorder*. Keterlibatan orang tua dalam permainan kardus berkas bersama anak juga ditemukan dapat menurunkan durasi penggunaan gadget pada anak.(Asri et al., 2016). Berbagai upaya dapat dilakukan orang tua untuk mengurangi durasi penggunaan gadget sehingga dapat mencegah terjadinya gangguan perkembangan pada anak.

Gangguan perkembangan pada anak berpotensi terjadi pada usia 0-12 tahun. Setiap tahap perkembangan memiliki potensi gangguan perkembangan yang berbeda, dan tergantung pada fase perkembangan yang dialami di setiap usia anak. Gangguan perkembangan yang sering terjadi pada masa anak-anak antara lain keterlambatan mental, gangguan bicara, lambat belajar, gangguan pemusatan perhatian (*attention deficit disorder*) maupun autism (Fadhli, 2010). Autism merupakan gangguan perkembangan yang berat dengan gejala yang muncul berupa terhambatnya perkembangan interaksi sosial, kemampuan komunikasi, gangguan dalam perilaku, gangguan dalam persepsi dan gerakan serta gangguan dalam emosi yang sudah muncul sebelum anak berusia tiga tahun (Soetjningsih et al., 2015). Terhambatnya perkembangan interaksi sosial merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan 96,9% responden pada kelompok kontrol tidak berisiko autisme dan 3,1% dikategorikan risiko autisme. Pada kelompok intervensi responden tidak berisiko autisme sebesar 61% dan 35% risiko autisme. Tidak ditemukan perbedaan presentase gangguan perkembangan (risiko autisme pada anak) sebelum maupun sesudah intervensi pada kedua kelompok. Risiko autisme tidak banyak ditemukan, mengingat durasi penggunaan gadget juga pada sebagian besar responden kurang dari 1 jam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Setianingsih, 2018) yang menemukan bahwa kontrol waktu yang baik akan menghindarkan anak dari masalah-masalah perilaku yang menyimpang pada masa anak-anak.

## SIMPULAN

Rata-rata durasi penggunaan gadget sebelum intervensi pada kelompok kontrol adalah 29,27 dan pada kelompok intervensi sebesar 27,50 menit. Rata-rata durasi penggunaan gadget setelah intervensi pada kelompok kontrol adalah 23,69 dan pada kelompok intervensi sebesar 19,26 menit. Terdapat perbedaan durasi penggunaan gadget sebelum dan sesudah intervensi pada kedua kelompok. Tidak ada perbedaan durasi penggunaan gadget sebelum intervensi antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi ( $p \text{ value} = 0,630 > \alpha = 0,05$ ). Namun setelah intervensi terlihat ada perbedaan durasi penggunaan gadget antar kelompok kontrol dan intervensi dengan  $p \text{ value} = 0,024 < \alpha = 0,05$ . Tidak ditemukan perbedaan presentase gangguan perkembangan (risiko autisme pada anak) sebelum maupun sesudah intervensi pada kedua kelompok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asri, N. L. M., Astutik, W., & Widayati, K. (2016). Pengaruh Keterlibatan Orangtua Membuat Mainan Kardus terhadap Durasi Penggunaan Gadget Anak Prasekolah. *Media Karya Kesehatan*, 4(1), 99–108.
- Chikmah, A. M., & Fitriyaningsih, D. (2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di Tk Pembina Kota Tegal. *Siklus : Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295. <https://doi.org/10.30591/siklus.v7i2.896>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget terhadap perkembangan anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 2(2), 315–330.
- Fajrina, H. . (2015). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini semakin mengkhawatirkan*.
- Gunawan, M. A. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget R Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Pgri 33 Sumurboto, Banyumanik. *Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro*.

- Hani Nur Fajrina. (2015). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nugraha, A., Izah, N., Nurul Hidayah, S., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019). The effect of gadget on speech development of toddlers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012203>
- Rahmat, N. N., Munawir, A., & Bukhori, S. (2017). Duration of Gadget Usage Affects Eye Fatigue in Students Aged 16-18 Years 335 | Publisher : Humanistic Network for Science and Technology Health Notions , Volume 1 Issue 4 ( Octobe. *Health Notions*, 1(4), 335–340.
- Ramadhani, R. F., Iswinarti, I., & Zulfiana, U. (2019). Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 7(1), 81. <https://doi.org/10.22219/jipt.v7i1.7837>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Soetjningsih, Windiati, I. gusti A. T., & Adnyana, I. G. A. N. S. (2015). *Pedoman Pelatihan Deteksi Dini dan Diagnosis Gangguan Spektrum Autisme*. 1–50.
- Suhana, M. (2018). *Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development*. 169(Icece 2017), 224–227. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08>
- Wulandari. (2016). *Anak Asuhan Gadget*.