

## Gadget Terhadap Perkembangan Anak Pra Sekolah

Mia Haerani<sup>1</sup>, Hasna Aqiila qurrotua'ini<sup>1</sup>, Muhamad Ramdhan<sup>1</sup>, Ricko D Haryanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Kesehatan, STIKes Permata Nusantara, Cianjur, Indonesia  
Email: miahaerani7@gmail.com

### Abstrak

**Pendahuluan:** Teknologi merupakan sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah gadget. Penggunaan gadget pada semua kalangan usia semakin meluas bahkan tidak sedikit anak dan balita yang sudah menggunakan gadget. **Tujuan:** dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya dampak gadget bagi perkembangan anak usia pra sekolah. **Metode:** yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literature dengan metode naratif dari hasil penelitian yang dipublikasikan pada tahun 2017-2021. Pencarian literatur menggunakan strategi dengan kata kunci gadget dan perkembangan usia pra sekolah dengan data base Google Scholar dengan kriteria yang digunakan yaitu judul artikel yang membahas kaitan gadget terhadap perkembangan anak pra sekolah, ketersediaan full text, sampel, tahun terbitan 5 tahun terakhir. **Hasil:** Dari 9 artikel ditemukan bahwa dalam penggunaan gadget terdapat pengaruh positif dan negatif terhadap perkembangan anak pra sekolah. **Kesimpulan:** dari penelitian ini ditemukan ketidak seimbangan antara dampak positif dengan dampak negatif yang mana lebih banyak dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan gadget karena anak usia pra sekolah belum bisa menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam hal ini karena untuk membatasi anaknya dalam menggunakan gadget dengan waktu yang direkomendasikan 1-2 jam per hari.

**Kata Kunci:** Perkembangan, Anak Usia Pra Sekolah Dan Gadget

## Gadgets On The Development Of Pre-School Children

### Abstract

**Introduction:** Technology is something that is useful to facilitate all aspects of human life. Now technology has developed rapidly and is increasingly sophisticated along with the times. One example of today's sophisticated facilities is the gadget. The use of gadgets in all age groups is increasingly widespread, not even a few children and toddlers are already using gadgets. **Purpose:** of this study is to determine the impact of gadgets on the

*development of pre-school age children. **Method:** used in this research is a literature study using a narrative method from research results published in 2017-2021. The literature search used strategies with the keywords gadget and pre-school age development using the Google Scholar database with the criteria used, namely the title of the article discussing the link between gadgets and pre-school child development, availability of full text, sample, year of publication in the last 5 years. **Results:** From 9 articles it was found that the use of gadgets has positive and negative effects on the development of pre-school children. **Conclusion:** from this study an imbalance was found between the positive and negative impacts in which more negative impacts were obtained from using gadgets because pre-school-aged children could not use gadgets according to their needs. Therefore the role of parents is needed in this case because to limit their children from using gadgets with the recommended time of 1-2 hours per day.*

**Keywords:** *development, preschool age children and gadgets*

## PENDAHULUAN

Teknologi merupakan sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah gadget (Marpaung 2018).

Secara estimologi *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Subarkah 2019).

Seiring dengan kemajuan jaman, semakin berkembang pula segala aspek

dalam kehidupan manusia baik di bidang social, budaya, ekonomi, seni dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan besar bagi kehidupan manusia salah satunya dengan peningkatan pelayanan kesehatan. Masyarakat menyadari bahwa teknologi komunikasi merupakan alat yang sangat penting dalam mengatasi cepatnya penyebaran arus informasi. (Prasanti and Indriani 2018). Sehingga manusia tidak akan bisa menghindar dari perkembangan TIK, mulai dari anak-anak sampai dewasa. Hampir semua umat manusia sudah mengetahui dan memanfaatkan teknologi TIK dalam kehidupannya.

Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), memaparkan bahwa terdapat sekitar 25 juta pengguna internet di Indonesia. Setiap tahunnya pengguna internet terus meningkat sekitar 25%. Kenaikan tersebut disebabkan oleh adanya kemudahan dalam mendapatkan (mengakses) dan mengendalikan informasi serta mengoperasikannya. Dengan internet, mereka dapat berinteraksi secara bebas dan membentuk komunitas hanya dengan menekan tombol (Setiawan 2018).

Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2015 menjelaskan dalam situs resminya bahwa Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna gadget, khususnya smartphone. Data yang diambil tahun 2014 itu menunjukkan bahwa pengguna aktif smartphone adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14 persen dari seluruh pengguna handphone. Pengguna *gadget* dari segi usia, anak usia dini dan remaja menduduki tempat yang cukup tinggi yaitu 79,9% (Sulistiawati, Supratman, and Nugroho 2019).

Kehidupan manusia di era digital saat ini mengalami perkembangan teknologi yang luar biasa. Perkembangan teknologi digital juga telah memasuki kehidupan keluarga. Hal itu menjadikan seluruh unsur keluarga, baik orangtua maupun anak-anak menjadi pengguna media digital, salah satunya adalah media *gadget*. Penggunaan gadget pada semua kalangan usia semakin meluas seperti televisi, telepon genggam, laptop,

komputer, tablet, smartphone, dan lain-lain. Bahkan tidak sedikit anak dan balita yang sudah menggunakan *gadget* (Damayanti et al. 2020).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) perkembangan anak tahun 2018 dilaporkan bahwa perkembangan social emosional anak Indonesia meningkat menjadi 69,9% akan tetapi lebih rendah jika dibandingkan negara Vietnam 91,2%, Kazakhtan 82,1%, dan Thailand 79,4%. Perkembangan sosial anak akan mengalami keterlambatan apabila faktor pencetusnya tidak segera diatasi.

Ada pula beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *gadget* pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah: 1. Waktu terbuang sia-sia. 2. Perkembangan otak. Terlalu lama penggunaan gadget dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak anak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam

kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya. 3. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak. 4. Mengganggu kesehatan. 5. Menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri (Puji Asmaul Chusna 2017).

## **BAHAN DAN METODE**

Desain penelitian ini adalah *Literature Review* yang berisi uraian teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan penelitian (Ameilia & Nurliana, 2019) dengan menggunakan metode Literature Riview. Sumber pustaka yang digunakan adalah Google Scholar. Kata kunci yang digunakan meliputi pengaruh gadget bagi perkembangan anak usia pra sekolah. Pencarian jurnal sesuai dengan kriteria inklusi di mana tema pengaruh gadget bagi perkembangan anak usia pra sekolah. Jangka waktu jurnal yang digunakan yaitu 5 tahun terakhir dimulai dari periode tahun 2017-2021. Terdapat 7.440 jurnal di google scholar dengan

kata kunci tersebut. Selanjutnya dilakukan seleksi jurnal berdasarkan waktu dan full teks sehingga menghasilkan 4.700 jurnal. Setelah itu, dilakukan kelayakan jurnal

berdasarkan tema yang dibuat penulis di temukan 9 jurnal. Kemudian populasi penulisan ini adalah 9 jurnal.

**Tabel 1. Strategi Pencarian Literatur**

Mesin Pencari	Google scholar
Hasil Penelusuran	7.440
Fulltext 2018-2021	4.700
Eligible sesuai kriteria tujuan penelitian	9
Hasil	9

## HASIL DAN BAHASAN

Berikut ini 9 jurnal yang ditemukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusinya sehingga dilakukan analisis jurnal berupa tabel yang berisi nama penulis dan tahun, judul jurnal, jurnal, tujuan penelitian, metode dan hasil.

Gadget seharusnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, bekerja dan bisnis. Pada faktanya, gadget tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi, gadget

beredar dikalangan anak usia dini. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa akan lingkungan sekitarnya, mereka memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya (Febriati and Fauziah 2020).

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai,

belajar membaca, dan menulis huruf. Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak diantaranya menyebabkan anak-anak menjadi malas

bergerak dan beraktivitas berdampak pada kesehatan maupun perkembangan anak serta gangguan interaksi sosial (Febriati and Fauziah 2020).

**Tabel 3.1 Hasil Meta Analisis**

<b>No</b>	<b>Penulis dan Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Jurnal</b>	<b>Tujuan Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Hasil</b>
1	Eka Damayanti, Arifuddin Ahmad, dan Ardias Bara 2020	Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako	Martabat perempuan & anak	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dampak negatif penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak di Sorowako Kecamatan Nuha.	Kuantitatif jenis survey	Hasil penelitian menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang dialami oleh anak di Sorowako ditinjau dari aspek perkembangan fisik psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak.
2	Risky Nafaida, Nurmasiyah, dan Nursamsu 2020	Dampak Penggunaan Terhadap Perkembangan Anak	Jurnal of biology education, science & technology	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguatan gadget terhadap perkembangan karakter anak.	Deskriptif	Hasil penelitian dinyatakan dengan nilai 76,80% dinyatakan baik karakter religius, karakter peduli sosial dengan nilai 73,87% dinyatakan baik, karakter disiplin dinyatakan baik dengan nilai 67,73%, sedangkan karakter tanggung jawab dengan nilai 76,53% dinyatakan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget terdapat dampak positif dan negatif bagi anak
3	Vivi Syofia Sapardi 2018	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia	Menara ilmu	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur tahun 2017.	Survey Analitik dengan pendekatan Cross Sectional	Hasil penelitian didapatkan 63,8% responden tidak normal dalam menggunakan gadget, 40,4% responden perkembangannya menyimpang.
4	Riyanti Imron 2017	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan	Ilmiah keperawatan sains betik	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan	Desain analitik cross	Hasil analisis univariat menunjukkan penggunaan gadget re

		Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan		penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah	sectional.	ndah sebanyak 63% dan perkembangan sosial dan emosional baik sebanyak 50,6%. Hasis analisis bivariat dengan uji chi square menunjukkan nilai $p=0,001$ ( $p < 0,05$ ), nilai ini menyatakan ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah
5	Listia Dwi Febriati, dan Afroh Fauziah 2020	Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Yogyakarta	The shine cahaya dunia	Tujuan : Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap sosial emosional anak usia	Kualitatif	Hasil: Intensitas rata-rata penggunaan gadget lebih dari satu jam per hari, Sosial Emosional anak seperti anak marah, emosi saat diminta berhenti menggunakan HP. Intensitas penggunaan <i>Gadget</i> memberikan pengaruh pada Perkembangan sosial emosional anak seperti anak yang suka marah, membanting dan egois/ tidak mau mengalah perlu.
6	Vitrianiingsih, Sitti Khodijah, dan Inayati Ceria 2018	Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok	Formil	Tujuan : untuk mengetahui hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta	Survey analitik	Hasil: Peran orang tua dalam penggunaan gadget di gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta sebanyak 87% dalam kategori baik. Sebanyak 86,4% perkembangan anak di TK gugus IX dalam kategori normal. Hubungan peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan anak



		Sleman Yogyakarta				didapatkan p value 0,008. Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan p value 0,005.
7	Yuni Sulistiawati, Vidha Artha Supratman, dan Tri Adi Nugroho 2019	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Social Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pasawaran Lampung	Wellness And Healthy Magazine	The purpose of this study was to determine the effect of the use of gadgets to the social development of preschool children in kindergarten Bumi Agung subdistrict village Tegineneng Pesawaran District 2019.	Komparatif	The results obtained by the majority of children who use gadgets have poor social development of 53.3% while the majority of children who don't use gadgets of social development are good at 56.7%. The results were obtained p-value
8	Samsinar, Masrah Hasan, dan Ikdafile 2021	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Gangguan Perkembangan Verbal Anak Usia Pra Sekolah Di Kelurahan Atakkae Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo	Mappading	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gangguan perkembangan verbal anak usia prasekolah terhadap penggunaan <i>gadget</i> di Kelurahan Atakkae Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo.	Kuantitatif	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan verbal anak usia prasekolah ( $p = 0,002$ berarti $\alpha < 0.05$ ).
9	Lisa. M. Sahetapy	<i>The Effect Of Gadgets On Cognitive Development Of Children Age 5-6 Years In Sirimau Sub-District, Ambon City</i>	IJEIT	This research needs to be discussed because gadgets affect the cognitive development of children aged 5-6 years	Quantitatif	The results of this study indicate that the gadget variable. The gadget variable affects cognitive development by 85.6% and the remaining 14.4% is influenced by other variables not examined in this study

Hasil penelitian (Febriati and Fauziah 2020) Intensitas rata-rata penggunaan gadget lebih dari satu jam per hari. Dampak positif menggunakan gadget anak jadi hafal surat pendek, bernyanyi, hafal nama-nama robot, dan macam-macam transportasi. Sedangkan dampak negatifnya kadang klo ada yang memanggil 2 sampai 3 kali tidak mendengar, kalau disuruh berhenti tidak mau, ngeyel, dan gampang marah. Emosi atau marah merupakan salah satu reaksi ketika kebutuhan dan motif manusia terhambat untuk terpenuhi. Marah merupakan bentuk ekspresi emosi yang ditimbulkan oleh pengaruh lingkungan sekitar manusia (Rita Susanti, Desma Husni, and Eka Fitriyani 2014)

Hasil penelitian (Samsinar 2021) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget perkembangan verbal anak usia prasekolah dengan nilai P Value = 0,002 berarti  $\alpha < 0.05$ . Perkembangan anak usia prasekolah dapat dipengaruhi oleh beberapa factor seperti tidak terjalinnya hubungan dengan keluarga, kurangnya stimulus (komunikasi) dari orang tua akibat anak

yang kecanduan gadget. Gadget memiliki efek negative pada perkembangan bicara anak karena interaksi antara orang tua dan anak merupakan factor kunci stimulasi kemampuan berbicara anak untuk meningkatkan kefasihan berbicara. Kemampuan berbicara merupakan kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien serta etika yang sesuai dengan nilai-nilai religious dan tidak bertentangan dengan falsafah hidup bangsa Indonesia (Nurlaelah and Sakkir 2020).

Hal tersebut didukung pula oleh dua penelitian lainnya yaitu penelitian (Vitrianingsih, Khadijah, and Ceria 2018) dan (Vivi Syofia Sapardi 2018) yang menyatakan bahwa dampak negative dari penggunaan gadget pada anak pra sekola menyebabkan kurangnya stimulus (komunikasi) dengan orang lain dan tidak terjalinnya hubungan baik dengan keluarga yang menjadi factor utama pembelajaran dalam mencoba komunikasi dengan baik dan benar.

Hasil penelitian (Nafaida, , and , 2020) terdapat dampak positif serta

negatif dalam penggunaan gadget dalam usia pra sekolah diantaranya dampak positif penggunaan gadget dapat membentuk karakter religius, peduli sosial, disiplin dan tanggung jawab dari empat karakter dikategorikan baik. Dampak negatif tercemin pada si anak dalam penggunaan gadget bagi aktivitas sehari hari adalah anak kurang beristirahat, anak lebih malas, membahayakan kesehatan mata akibat radiasinya, anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya.

Hasil penelitian (Sulistiawati, Supratman, and Nugroho 2019) Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan social dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan ancaman cyberbullying. Pernyataan tersebut didukung pula oleh penelitian (Imron 2018) dan (Setiani 2020) yang menyatakan bahwa dampak buruk dari penggunaan gadget pada usia pra

sekolah adalah berdampak buruk bagi perkembangan social emosional anak.

Sedangkan hasil penelitian (Damayanti et al. 2020) Menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang dialami oleh anak di Sorowako ditinjau dari aspek perkembangan fisik psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan serta kesehatan anak. Banyak dampak negative dari penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi perkembangan anak pada usia pra sekolah diantaranya kurangnya menjalin hubungan dengan keluarga, anak lebih gampang emosi, ngeyel, dan terganggunya perkembangan social serta emosional anak. Akan tetapi, bukan hanya dampak negatif terdapat pula dampak positifnya antara lain anak bisa belajar menggambar, menghafal surat-surat pendek serta dapat belajar macam-macam alat transformasi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil analisis 9 jurnal ditemukan beberapa dampak positif serta dampak negatif bagi perkembangan serta kesehatan anak usia pra sekolah, akan tetapi, ditemukan ketidak seimbangan antara dampak positif dengan dampak negatif yang mana lebih banyak dampak negatif yang didapatkan karena anak usia pra sekolah belum bisa menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam hal ini karena untuk membatasi anaknya dalam menggunakan gadget dengan waktu yang direkomendasikan 1-2 jam dalam satu hari.

#### RUJUKAN

- Damayanti, Eka et al. 2020. "Dampak Negatif Penggunaan Gadget." 4(1): 1–22.
- Febriati, LD, and A Fauziah. 2020. "Pengaruh Intensitas." *The shine cahaya dunia kebidanan* 5(1): 1–12.
- Imron, Riyanti. 2018. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan." *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik* 13(2): 148.
- Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5(2): 55–64.
- Nafaida, Rizky, , Nurmasyitah, and , Nursamsu. 2020. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)* 3(2): 57–61.
- Nurlaelah, Nurlaelah, and Geminastiti Sakkir. 2020. "Model Pembelajaran Respons Verbal Dalam Kemampuan Berbicara." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4(1): 113–22.
- Prasanti, Ditha, and Sri Seti Indriani. 2018. "Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Sistem E-Health 'Alodokter.Com.'" *Jurnal Sositoteknologi* 17(1): 93–103.
- Puji Asmaul Chusna. 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika*

- Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* vol 17(no 2): 318.
- Rita Susanti, Desma Husni, and Eka Fitriyani. 2014. "Perasaan Terluka Membuat Marah." *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau* 10(Desember): 103–9.
- Samsinar. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Gangguan Perkembangan Verbal Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Atakkae Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo." 3(September): 229–36.
- Setiani, Diah. 2020. "The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review." *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan* 9(2): 1732–39.
- Setiawan, Daryanto. 2018. "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya." *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 4(1): 62.
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 15(1): 125–39.
- Sulistiawati, Yuni, Vida Artha Supratman, and Tri Adi Nugroho. 2019. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung." *Wellness and Healthy Magazine* 1(2, Agustus): 255–60.  
<https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/v1i218wh>.
- Vitrianingsih, Vitrianingsih, Sitti Khadijah, and Inayati Ceria. 2018. "Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta." *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati* 3(2): 101.
- Vivi Syofia Sapardi. 2018. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia." *MENARA Ilmu* XII(80): 137–45.

