

## Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang

Maria Ariyanti Serlan<sup>1</sup>, Irul Khotijah<sup>2</sup>, Beatriks Novianti Bunga<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>PGPAUD, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

<sup>2</sup>PGPAUD, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

<sup>3</sup>PGPAUD, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

\*E-mail: [beatriks.bunda@staf.undana.ac.id](mailto:beatriks.bunda@staf.undana.ac.id)

---

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Article history

Received: June 8, 2021

Revised: June 12, 2021

Accepted: Juni 25, 2021

#### Keywords

Gadget usage, social interaction

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* (X) dan interaksi sosial (Y) dengan angka korelasi sebesar 0,808. Ini berarti semakin tinggi durasi waktu anak dalam menggunakan *gadget* maka interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar yang semakin buruk. Direkomendasikan agar orangtua membatasi jam bermain *gadget* anak dan menyediakan waktu untuk bermain dengan anak serta membiarkan anak bermain dengan teman sabayanya.

The aim of this study was to determine whether there was a significant connection between gadgets usage with early childhood kids' social interaction at Pasir Panjang Kota Lama Sub-District Kupang City. This study used a quantitative study with correlation study design. Result showed that there is a significant connection between gadgets usage (X) and social interaction (Y) with correlation number as much as 0,808. This means the higher usage of gadgets will result in lesser social interaction between the early childhood kids and their environment. We recommend the parents to control the children's playtime with their gadgets and spend more time to play with the kids as well as letting them to play with other kids.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



**How to Cite:** Serlan, A. P., Khotijah, I., Bunga, B. N. (2021). Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(1) 1-8.

---

### PENDAHULUAN

Pada saat ini penggunaan *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (22-ke atas), tetapi juga beredar di kalangan usia anak-anak (usia 7-11 tahun) bahkan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing lagi bagi anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang belum layak menggunakan *gadget* (Widiawati, 2014).

Indonesia masuk dalam peringkat “lima besar” sebagai Negara pengguna *gadget* khususnya bentuk *smartphone* (detikINET, 3/2/2014). Data yang diambil pada tahun 2014 oleh detikINET menunjukkan bahwa sekitar 47 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif *smartphone* atau sekitar 14% dari seluruh pengguna *handphone*. Pengguna *gadget* dari segi usia, anak usia dini dan

remaja menduduki tempat yang cukup tinggi yaitu 79,9%. Pada tahun 2014, Kementerian Informasi UNICEF melakukan survey yang menghasilkan data bahwa anak pengguna *gadget* sebagian besar untuk informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial. Sedangkan pada tahun 2013, Indonesia Hottest Insight telah melakukan survey dan data yang dihasilkan menunjukkan 40% anak Indonesia sudah melek teknologi atau *active internet user*. Lebih spesifik lagi, menurutnya 63% anak telah memiliki akun *facebook* untuk meng-up date status, meng-up load foto-foto, dan bermain game online. 9% memiliki akun *Twitter*, dan 19% anak terlibat secara aktif bermain game online melalui *gadgetnya* (Ratna, 2017).

Hasil penelitian dari Leni dan Maria (2019), pada anak di SDK ST. Theresia Atambua Kabupaten Belu NTT, mengatakan bahwa dari 624 siswa sebagian besar mereka sudah menggunakan *gadget* dengan alasan untuk berkomunikasi dengan orangtua, bermain *games* serta mengakses media sosial. Penggunaan *gadget* yang cukup tinggi tersebut menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak yang menyebabkan kecerdasan intelektual dan kecerdasan sosial anak menurun ketika anak sudah menggunakan *gadget*. REPUBLIKA tahun 2020 melaporkan bahwa di Hongkong selama masa pandemic membuat anak-anak dan remaja menghabiskan waktu berlebihan di depan ponsel mereka. Sebuah survei terhadap 97 remaja berusia 13 hingga 25 tahun oleh Hong kong *Playground Association*, sebuah LSM yang menyediakan layanan sosial untuk anak-anak dan remaja, menemukan mereka menghabiskan rata-rata delapa jam sehari di ponsel kebanyakan media sosial.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi anak, jika penggunaan *gadget* oleh anak secara terus-menerus dikhawatirkan dapat berdampak pada proses interaksi sosial anak yang dimana anak-anak seharusnya berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar namun karena adanya *gadget* interaksi sosial anak akan berkurang hal ini dikarenakan anak akan memfokuskan diri saat sedang menggunakan *gadget*. Telah ditemukan beberapa penelitian yang menghubungkan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Ratna (2017) dalam *Islamic Early Childhood* mengatakan hasil penelitian anak-anak yang menggunakan *gadget* secara *overload time* dari batasan waktu yang ditentukan beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan *gadgetnya* dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya.

Ketergantungan anak terhadap *gadget* disebabkan karena lamanya durasi waktu dalam menggunakan *gadget*, bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan anak lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016). Selanjutnya Teori dari Iswidharmanjaya dan Agency dalam buku *Bila Si Kecil Bermain gadget* (2014), tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini, yaitu ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya, hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak dengan orangtuanya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya.

Pada saat ini beberapa anak di Jawa Barat dilaporkan memerlukan perawatan dikarenakan mereka semua mengalami kecanduan *gadget*, bahkan RSJ Cisarua melaporkan sepanjang 2020 hingga Februari 2021 sudah ada 122 anak yang dirawat dikarenakan mengalami kecanduan *gadget*. World Health Organization (WHO) juga sudah memperingatkan bahwa resiko terjadi kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi gangguan mental seseorang (Keropak, 20/3/2021). Hasil penelitian dari Muhamad & Reza (2020) mendapatkan hasil bahwa selama masa pandemic anak-anak harus mengikuti pelajaran *online* melalui *zoom*, hal tersebut mengakibatkan dampak positif dan juga dampak negatif bagi perkembangan anak. Dampak positif yang terjadi seperti mempermudah anak untuk berkomunikasi, dapat mencari informasi, dan memperbanyak jaringan pertemanan, sedangkan dampak negatif yang didapat oleh anak yaitu membuat anak mudah marah, konsentrasi anak yang sering terganggu serta anak menjadi pribadi yang antisosial.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di Kelurahan Pasir Panjang, Kecamatan Kota Lama, Kota Kupang, terdapat 15 anak yang sering menggunakan *gadget* sehingga kurang berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku mereka yang setiap hari bermain bersama, tetapi saat sedang bersama setiap anak bermain menggunakan *gadget* masing-masing. Sehingga meskipun bersama tapi tidak ada komunikasi dan interaksi sosial yang terjalin.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia dini. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh orangtua yang memiliki anak usia dini yang menggunakan *gadget* semuanya berjumlah 93 orangtua, pengambilan sampel secara *sampling purposive* sehingga jumlah sampel 32 orangtua yang memiliki anak usia dini yang menggunakan *gadget* lebih dari 2jam/hari. Teknik pengumpulan data untuk variabel X dan variabel Y menggunakan kuesioner atau angket. Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang, penelitian berlangsung selama 1 bulan yang terhitung dari tanggal 8 januari sampai 8 february. Peneliti mengumpulkan data dengan cara membagikan angket pada 32 responden yaitu orangtua.

Variabel independen (X) pada penelitian ini adalah penggunaan *gadget* sedangkan variabel dependen (Y) adalah interaksi sosial anak usia dini, untuk mengukur hubungan antara variabel X dan variabel Y maka peneliti menentukan aspek dari setiap variabel yang akan diukur. Pada variabel X aspek yang ditentukan berdasarkan pernyataan dari Fadilah (2011) yang memaparkan beberapa cara yang dapat dilakukan orangtua untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget*, kemudian aspek dari variabel Y peneliti menyimpulkan pemahaman dari setiap ahli mengenai interaksi sosial anak usia dini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas yang teknik

analisisnya menggunakan program SPSS Versi 16,0. Setelah uji normalitas maka dilanjutkan dengan menguji hipotesis menggunakan analisis korelasi *product moment*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normalitas tidaknya suatu sebaran adalah apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan  $>0,05$ ) maka dapat dikatakan normal.

**Tabel 1.** Uji Normalitas

		Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial
N		32	32
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	66.0000	49.0312
	Std. Deviation	8.89364	5.49184
Most Extreme Differences	Absolute	0,097	.138
	Positive	0.097	.138
	Negative	-.089	-.113
Kolmogorov-Smirnov Z		.549	.575
Asymp. Sig. (2-tailed)		.924	.781

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel 1. di atas dapat disimpulkan:

a. Sebaran Normalitas Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan tabel diatas diketahui Kolmogorov-Sminorv Z dari skala Penggunaan *Gadget* sebesar 0,549 dengan Asymp. Sig (2-tailed) 0,924  $> 0,05$  maka distribusi dinyatakan normal.

b. Sebaran Normalitas Interaksi Sosial

Berdasarkan tabel diatas diketahui Kolmogorov-Sminorv Z dari skala Interaksi Sosial sebesar 0,781 dengan Asymp. Sig (2-tailed) 0,575  $> 0,05$  maka distribusi dinyatakan normal.

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel (X) Penggunaan *Gadget* dan variabel (Y) Interaksi sosial. Hasil uji hipotesis pada kedua variabel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Pengujian Hipotesis

		Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.808**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	32	32
Interaksi Sosial	Pearson Correlation	.808**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	32	32

		Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.808**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	32	32
Interaksi Sosial	Pearson Correlation	.808**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	32	32

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pada tabel 2. menunjukkan bahwa pearson correlation antara Penggunaan *Gadget* (X) dan Interaksi Sosial (Y) sebesar 0,808 dengan tingkat hubungan dilihat dari interpretasi koefisien korelasi 0,08-1.000 yaitu tingkat hubungan sangat kuat dengan signifikan 0,000 < 0,05 yang berarti ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak usia dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Hubungan positif antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak terjadi karena dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar semakin kurang berkembang, saat anak menggunakan *gadget* dengan durasi waktu yang sangat lama. Interaksi sosial anak yang kurang berkembang seperti anak yang sering tidak mau bermain bersama teman-temannya karena anak hanya mau bermain *games* menggunakan *gadgetnya* saja, anak juga terkadang tidak menjawab ketika orang sekitar sedang berkomunikasi dan bertanya padanya karena anak sedang fokus memegang *gadget*. Terkadang orangtua sedang berbicara dengannya anak tidak memperhatikannya tetapi anak sibuk melakukan kegiatan lain seperti bermain *games* melalui *gadget*, dan juga anak tidak mau bekerjasama dengan teman-temannya jika mainan mereka rusak.

Ketergantungan anak terhadap *gadget* disebabkan karena lamanya durasi waktu dalam menggunakan *gadget*, bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan anak lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016).

Pemakaian *gadget* secara terus menerus oleh anak usia dini dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap *gadget*, hal ini dapat membuat anak setiap saat ingin terus memegang *gadget*. Teori dari Iswidharmanjaya dan Agency dalam buku Bila Si Kecil *Bermain gadget* (2014), tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini, yaitu ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya, hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak dengan orangtuanya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya.

Penggunaan *gadget* yang sangat tinggi pada anak usia dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang, disebabkan dari beberapa faktor salah satunya dipengaruhi oleh

faktor lingkungan sekitar yang dimana hampir kebanyakan anak usia dini sudah diijinkan oleh orangtua mereka untuk menggunakan *gadget*. Beberapa Orangtua sudah membelikan *gadget* sendiri untuk anaknya dengan alasan agar anak tidak menggunakan *gadget* orangtua untuk bermain *games*.

Kurangnya pemahaman orangtua juga menjadi penyebab meningkatnya penggunaan *gadget* oleh anak, orangtua selalu membujuk anaknya yang sedang menangis menggunakan *gadget* hal ini menyebabkan anak jadi terbiasa mau berhenti menangis jika orangtuanya memberikan *gadget*. Kurangnya pemahaman orangtua mengenai batasan waktu bagi anak memegang *gadget* dipengaruhi oleh tingkat pendidikan orangtua. Orangtua yang berpendidikan lebih tinggi akan mempunyai pengetahuan yang lebih luas dibandingkan dengan orangtua yang tingkat pendidikannya lebih rendah, semakin rendah pengetahuan orangtua maka semakin tinggi penggunaan *gadget* oleh anak, hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman orangtua mengenai dampak penggunaan *gadget* yang dapat berdampak negatif bagi perkembangan interaksi sosial anak (Siti & Paulinus, 2019).

Faktor lain yang saat ini paling tinggi mempengaruhi durasi penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat disebabkan juga karena pada saat ini sedang masa pandemic Covid-19, dengan adanya program *working* dan *learning from home* yang dimana anak-anak sekolahnya online dari rumah, sehingga saat pagi hari anak sudah mulai memegang dan bermain *gadget* hal ini menyebabkan anak lebih kurang berinteraksi langsung dengan teman sebayanya di sekolah.

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian dari Farida (2020), tentang “Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19” dari hasil penelitiannya didapatkan hasil bahwa selama masa pandemi covid-19 anak mengalami perubahan positif maupun negatif, perubahan negatif yang dialami anak seperti durasi waktu penggunaan *gadget* pada anak meningkat, sehingga membuat keseharian anak jadi bergantung pada *gadget* dan elektronik lainnya.

Dalam mengurangi dampak dari penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak usia dini sangat diperlukan dukungan dan peran orangtua. Peran orangtua terhadap penggunaan *gadget* bagi anak sangatlah besar, orangtua diperlukan untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* serta orangtua juga harus memberi contoh pada anak tidak menggunakan *gadget* saat berada didepan anak. Setiap orangtua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*, orangtua juga harus membatasi waktu penggunaan *gadget* dan lebih cerdas dalam memilah-milah aplikasi yang terdapat di *gadget* serta harus selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget* (Riyanti, 2017).

Hal lain yang perlu dilakukan orangtua agar interaksi sosial anak lebih berkembang terlebih di masa pandemic ini orangtua dapat mengajak anak bermain bersama-sama, jika waktu orangtua kurang maka orangtua dapat mengajak anak berkomunikasi hal-hal sederhana ataupun orangtua dapat bertanya kejadian-kejadian yang terjadi saat anak bermain bersama temannya. Orangtua juga dapat mengajak anak untuk bermain peran, dalam hal ini orangtua dapat memberikan kebebasan anak memilih bermain peran sesuai dengan peran kartun yang sangat diidolakan oleh anak agar anak tertarik untuk bermain peran. Saat bermain peran anak secara langsung dapat mengeksplorasi perasaan-



perasaannya, serta dapat melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi langsung. Bermain peran merupakan bermain aktif melalui perilaku dan bahasa serta berhubungan dengan situasi, anak-anak bermain dalam berpura-pura dan menirukan pengalaman yang didapat dalam dunia nyatanya. Dalam kegiatan bermain peran anak dapat mengembangkan kemampuannya bersosialisai, mengikuti prosedur, bereksperimen dan berbahasa (Hurlock, 1978).

Penelitian ini dapat didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riyanti (2017) dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung selatan” yang menunjukkan hasil bahwa anak usia dini yang penggunaan gadget rendah menunjukkan perkembangan sosial emosional yang baik, anak yang penggunaan *gadget*nya tinggi mengalami hambatan perkembangan sosial emosional.

Pada penelitian ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan yang dialami oleh peneliti, seperti masalah penelitian ini hanya difokuskan oleh faktor penggunaan *gadget* yang mempengaruhi interaksi sosial anak, namun kenyataannya masi terdapat banyak faktor lain yang juga mempengaruhi interaksi sosial anak. Hal lain juga yang menjadi kekurangan dalam penelitian ini yaitu saat proses pengumpulan data informasi yang didapatkan oleh responden terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya. Hal ini terjadi karena mungkin perbedaan pemahaman, anggapan, dan pemikiran yang berbeda tiap responden, dan juga faktor lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam kuesionernya.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian di atas didapatkan nilai koefisien antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial sebesar 0,808 dengan tingkat hubungan yang positif dengan signifikan  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima yang artinya ada hubungan antara penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak usia dini di kelurahan pasir panjang, kecamatan kota lama, kota kupang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi durasi waktu anak dalam menggunakan *gadget* maka dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar yang semakin buruk. Interaksi sosial anak yang kurang baik dapat dilihat dari anak yang kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan kurang berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Penelitian yang telah dilaksanakan ini mendapatkan beberapa kekurangan yang didapatkan, sehingga peneliti merekomendasikan beberapa hal bagi orangtua yang memiliki anak usia dini dan juga peneliti selanjutnya. Bagi orangtua diharapkan agar orangtua tidak membelikan *gadget* secara khusus untuk anak sehingga anak tidak bebas menggunakan *gadget* setiap saat, serta orangtua sebaiknya mengatur batas waktu penggunaan *gadget* oleh anak yang tidak boleh lebih dari 30 menit/hari. Peneliti juga menyarankan agar orangtua sering mengajak anak bermain bersama seperti bermain peran dan orangtua harus lebih sering mengajak anak berkomunikasi langsung seperti menanyakan kegiatan apa yang anak lakukan. Setelah itu bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar peneliti mengambil sampel yang lebih banyak agar keakuratan data lebih baik dalam penelitiannya

serta disarankan juga agar peneliti selanjutnya dapat meneliti faktor lain yang juga mempengaruhi interaksi sosial anak usia dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Eris. (2021). Efek Pandemic Covid-19 Buat Anak Kecanduan Bermain Gadget. (online). Tersedia di: <http://smart.koropak.co.id/14690/efek-pandemi-covid-buat-anak-kecanduan-bermain-gadget>. Diakses tanggal 18 Mei 2021
- Farida. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini. *Journal For Gender Mainstreaming*. 14(1). 29-50
- Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Iswidharmanjaya & Agency. (2014). *Bila Si kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Leny & Maria. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual Dan Sosial) Anak Usia Sekolah di Sdk ST. Theresia Atambua II. *Prodi Keperawatan Unimor*. 4(2). 16-25
- Meiliza. (2020). Pandemi Membuat Anak Muda Lebih Banyak Menatap Layar Ponsel. (online) [www.republika.co.id](http://www.republika.co.id). Diakses tanggal 18 Mei 2021
- Muhammad, & Reza. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dasar*. 2(2). 14-23
- Rachmatunisa. (2012). 80% Aplikasi Gadget Sasar Target Anak-anak. (online) <http://inet.detik.com/read/2012/09/09/>. Diakses tanggal 18 Mei 2021
- Ratna. (2017). Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Islam Indonesia*. 2(2). 166-173
- Riyanti. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*. 13(2). 148-154
- Simamora & Antonius. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Jurnal Kultur Demokrasi*. 4(6). 110-125
- Siti & Paulinus. (2019). Analisis Penggunaan Gadget Dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*. 4(2). 103-109
- Widiawati & Sugiman. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *E-journal Keperawatan*. 6(2). 1-6