



Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Anggi Kusuma^{*1)}; Eva Yunitasari¹⁾; Sugiyanto¹⁾; Reni Anggraini¹⁾; Hamid Mukhlis¹⁾

¹⁾ Universitas Aisyah Pringsewu

ARTICLE INFO

Article history:

Received 11 March 2021
Accepted 21 June 2022
Published 10 July 2022

Keyword:

Intensitas
Gadget
Development

ABSTRACT

As many as 88.3% of children under five in Indonesia experience developmental disorders. One of the factors that affect children's social development is the child's habit of playing gadgets. The aim of this research is to know the relationship between intensity of gadget usage with growth of children ages between 4-6 years old at Masjid Agung kindergarten, kalianda. Kind of this research is quantitaf research, research design is using correlative analytical with cross-sectional approaches. Population that used are all students of class A, B, and C that numbers of students are 85 students. The sampling method that used is concecutive sampling, The sample size is 44 students, which is children aged between 4-6 years old at Masjid Agung kindergarten, Kalianda, South lampung. Brivariat analysis using Chi Square test. The research results obtained value, P- 0,001, means there are relationship that significantly between using gadget with growth of children at Masjid Agung Kindergarten, kalianda. This research expected as material reference that gives literature source value and beginning data of doing next research and the teachers at the school could stimulate the pupils on their growth appropriate the ages and the parents could limiting permission of playing gadget.

This open access article is under the CC-BY-SA license.



Kata kunci:

Intensitas
Gadget
Perkembangan

^{*)} corresponding author

Anggi Kusuma

Universitas Aisyah Pringsewu

Email: anggi.kusuma@aisyahuniversity.ac.id

DOI: 10.30604/jika.v7iS1.1212

Copyright @author(s)

ABSTRAK

Sebanyak 88,3 % balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan Gadget dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Masjid Agung Kalianda. Jenis Penelitian adalah kuantitatif, desain penelitian menggunakan metode analitik korelasi Dengan pendekatan cross-sectinal, Populasi yang digunakan adalah semua siswa kelas A,B dan C yang berjumlah 85 siswa. Metode sampling yang digunakan adalah concecutive sampling Besar sampel yaitu berjumlah 44 siswa, anak usia 4-6 tahun di TK Masjid Agung Kalianda. Analisa bivariat dengan menggunakan uji Chi Square. Hasil penelitian diperoleh nilai p= 0,001, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan anak di TK Masjid Agung Kalianda. Penelitian ini diharapkan sebagai bahan referensi memberikan nilai sumber kepustakaan dan data awal dalam melakukan penelitian selanjutnya serta guru di sekolah dapat menstimulasi anak didiknya dalam perkembangan sesuai usia, orang tua juga agar membatasi pemberian bermain gadget.

This open access article is under the CC-BY-SA license.



INTRODUCTION

Anak usia dini mempunyai tahapan perkembangan tersendiri dalam persiapannya untuk masuk ke kelompok bermain atau taman kanak-kanan. Persiapan tersebut terdiri dari kepekaan anak untuk menulis dan memiliki kepekaan yang baik untuk membaca. Usia taman kanak-kanan merupakan masa awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak (Noorlaila, 2010).

Data *World Health Organization* (WHO) tahun 2016 menunjukkan bahwa gangguan perkembangan dialami oleh 5-25% dari anak-anak usia pra sekolah. Beberapa masalah perkembangan anak dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat, seperti keterlambatan bahasa, motorik, dan perilaku sosial. *The Asian parent Insights* (2014) melakukan survei di kawasan Asia Tenggara, dengan responden sebanyak 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3-8 tahun diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Usia anak-anak pengguna gadget sebanyak 98% responden berusia 3-8. Dari pengguna gadget tersebut 67% menggunakan gadget milik orang tua mereka, 18% menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% menggunakan gadget milik sendiri.

Risikesdas (2018), melaporkan bahwa 88,3 % balita usia 36-59 bulan di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara. Di provinsi Lampung terdapat 88,3 % balita usia 36-59 bulan mengalami gangguan perkembangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Imron (2017) di PAUD Percontohan Tunas Ceria Tanjung Bintang terdapat 81 responden anak usia 3-6 tahun. Hasil penelitian responden dengan penggunaan *gadget* tinggi dan perkembangan sosial dan emosional buruk adalah sebanyak 36,7% (11 anak).

Menurut hasil penelitian Novitasari (2016) salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Hasil penelitian yang dilakukan Triastutik, Nawangsari, & Maunaturrohmah (2018), anak yang jarang menggunakan *gadget* berjumlah 14 responden (51,9%) dan sering menggunakan *gadget* 2 responden (7,4%) akan mengalami tingkat perkembangan terlambat sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Bina Insani Jombang. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sujianti (2018) terhadap 53 responden, hasil penelitian menyatakan bahwa waktu penggunaan *gadget* paling normal <60 menit/hari sebanyak 62,3% responden, frekuensi paling normal sebanyak 83,1%, perkembangan sosial terbaik sebanyak 50,9%.

Di Indonesia penggunaan media *gadget* pada anak berusia 5 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan *gadget*, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka online setidaknya sekali dalam seminggu (Gunawan, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti, & Pramudyawardani (2015) diperoleh hampir semua orang tua 94% menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game, 63% anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game, sementara 15% orang tua menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Berdasarkan hasil pre survey di TK Masjid Agung Kalianda Kabupaten Lampung Selatan terdapat 25 siswa kelas A yang berusia 4-5 tahun dan 30 Siswa Kelas B dan C yang berusia 5-6 Tahun. Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 10 orang tua anak oleh peneliti dari 10 anak diantaranya 8 (80%) anak menggunakan *gadget* untuk bermain game, video, dan belajar. Pada 8 (80%) anak tersebut mengalami gangguan perkembangan personal sosial dan perilaku seperti malas untuk mengambil makan, malas untuk mandi, kurang bersosialisasi dengan teman seumurnya dan secara perilaku anak cenderung tidak patuh dengan orang tua dan emosional ketika orang tua mengambil *gadget* yang dimainkannya oleh anak tersebut. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik mengambil judul penelitian tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Masjid Agung Kalianda, Lampung Selatan tahun 2019.

Tujuan penelitian adalah Diketahui hubungan intensitas penggunaan *Gadget* dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Masjid Agung Kalianda. Manfaat penelitian ini dapat memberikan nilai sumber kepustakaan dan dapat menjadi bahan pembelajaran serta pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun.

METHOD

Jenis Penelitian adalah *kuantitatif*, Penelitian dilakukan pada bulan Desember sampai Januari 2020 di TK Masjid Agung Kalianda Kabupaten Lampung selatan. Rancangan penelitian menggunakan metode penelitian *analitik korelasi*. Dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas A kecil dan kelas B serta C besar TK Masjid Agung Kalianda yang keseluruhannya berjumlah 85 siswa. Metode sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *consecutive sampling*. Besar sampel ditentukan dengan rumus Khotari yaitu anak usia 4-6 tahun berjumlah 44 siswa di TK Masjid Agung Kalianda. Pengumpulan data menggunakan Instrumen Intensitas penggunaan *gadget* dengan menggunakan lembar kuesioner dan Instrumen Perkembangan anak menggunakan DDST II. Analisa data menggunakan uji *Chi Square*.

RESULTS AND DISCUSSION

Dari tabel 1 dapat di lihat bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 5 tahun berjumlah 21 Anak (47,7%) dan merupakan anak usia pra sekolah. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Setianingsih, Ardani, & Khayati (2018) yang menunjukkan bahwa bahwa rerata usia responden adalah 5,93 tahun dengan umur minimal responden 5 tahun. Pada masa ini, anak belajar menjadi lebih mandiri, memperhatikan dirinya, mengembangkan kesiapan sekolah dan lebih sering bermain dengan teman sebaya (Santrock, 2009).

Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Anak usia dini

biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang di dapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasarannya mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi *game online* yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain

gadget (Augusta, 2012). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada anak usia pra sekolah, anak cenderung mencoba banyak hal yang baru karena anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. *Gadget* merupakan salah satu hal yang menarik bagi mereka. Di sisi lain anak belum pahan mana yang baik untuknya dan mana yang buruk untuknya.

Tabel 1
Distribusi Frekuensi karakteristik responden (N = 44)

No.	Karakteristik	Frekuensi	%
Usia Anak			
1.	a. 4 Tahun	12	27,3
	b. 5 Tahun	21	47,7
	c. 6 Tahun	11	25,0
Jenis Kelamin			
2.	a. Laki-Laki	15	34,1
	b. Perempuan	29	65,9
Pendidikan Orang Tua			
3.	a. SMP	2	4,5
	b. SMA	24	54,5
	c. D3	4	9,1
	d. D4	1	2,3
	e. S1	12	27,3
	f. S2	1	2,3
Pekerjaan Orang Tua			
4.	a. Bekerja	19	43,2
	b. Tidak Bekerja	25	56,8

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar berjenis kelamin perempuan berjumlah 29 Anak (65,9%). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari & Mitsalia, (2016) menunjukkan bahwa karakteristik responden dalam penelitian ini sebagian besar berjenis kelamin perempuan. Pada perempuan, maturasi dan perkembangan fungsi verbal hemisfer kiri lebih baik. Pada laki-laki perkembangan hemisfer kanan yang lebih baik, yaitu tugas yang abstrak dan memerlukan keterampilan (Ko, Yen, Chen, & Yen, 2005). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa Secara alamiah terdapat perbedaan peningkatan perkembangan menurut jenis kelamin berdasarkan maturasi fungsi otak. Jenis kelamin balita juga dapat mempengaruhi cara pengasuhan orang tua dan dapat mempengaruhi perkembangan anak. Peneliti beberapa kali menemukan anak perempuan cenderung lebih banyak berbicara (ngoceh) sedangkan anak laki-laki cenderung lebih sering bermain dan mencoba hal-hal yang baru.

Penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik pendidikan orang tua responden pada penelitian ini sebagian besar SMA berjumlah 24 (54,5%). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurmasari (2016) tentang "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya" menunjukkan bahwa lebih dari setengah orang tua responden berpendidikan terakhir tingkat menengah sebesar 92 responden (56,44%). Menurut teori yang dikemukakan oleh Park & Park (2014) orang tua dengan pendidikan yang rendah, memiliki pengetahuan

tentang masalah kecanduan smartphone juga lebih rendah, sehingga orang tua dengan mudah memberikan smartphone untuk anak-anak mereka. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa Orang tua dengan latar belakang pendidikan yang tinggi, mempunyai pemikiran yang terbuka dan dapat menerima informasi yang baru serta dapat menyaring informasi tersebut. Sehingga dapat memilah-milah apa saja yang terbaik untuk anak-anak dan tidak mengganggu perkembangan anak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pekerjaan orang tua dimana sebagian besar orang tua responden tidak bekerja (ibu rumah tangga) berjumlah 25 (56,8%). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurmasari (2016) tentang "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya" Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua responden tidak bekerja (ibu rumah tangga) sebesar 108 responden (66,26%).

Hasil penelitian Nurjannah (2011) menunjukkan bahwa dampak peran ganda pekerja perempuan terhadap keluarga pada umumnya menambah penghasilan rumah tangga dan terbangun rasa saling pengertian antar anggota keluarga namun dapat juga mengurangi waktu untuk berkumpul dengan keluarga serta adanya beban kerja ganda yang ditanggung. Pada usia balita hingga pra sekolah, anak belum siap untuk ditinggalkan oleh orang tua dalam waktu lama, pada usia ini anak masih sangat membutuhkan kasih sayang dan perhatian, kesiapan mental anak anda dikarenakan pada usia balita anak masih sangat tergantung pada kedekatannya

bersama dengan orang tua, oleh karena itu pekerjaan orang tua yang memiliki anak usia pra sekolah juga mempengaruhi perkembangan anaknya (Sari & Mitsalia, 2016). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa orang tua yang tidak bekerja

akan mempunyai banyak waktu dalam memperhatikan kebutuhan anaknya, lebih sering berinteraksi dan mengajak anaknya bicara.

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget (N= 44)

Intensitas Penggunaan Gadget	Frekuensi	%
Rendah (1 – 30 menit/hari dan frekuensi 1 – 3 hari/minggu)	13	29,5
Sedang (Durasi 31 – 60 menit/hari dan frekuensi 4 – 6 hari/minggu)	20	45,5
Tinggi (>60 menit/hari dan frekuensi setiap hari)	11	25,0
Total	44	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 44 responden memiliki kategori Intensitas Penggunaan Gadget paling banyak pada intensitas sedang 20 anak (45,5%) yaitu dengan durasi 31–60 menit/hari dan frekuensi 4–6 hari/minggu. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triastutik, Nawangsari, & Maunatur rohmah (2018) menunjukkan bahwa anak jarang (Sedang) dalam menggunakan gadget yaitu sejumlah 19 orang (70,4%). Menurut para pakar pendidikan Widiawati, Sugiman, Edy (2014) sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan gadget saat berusia enam tahun. Karena

di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan gadget di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada gadget. Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti seharusnya orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia pra sekolah dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak.

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak (N=44)

Perkembangan Anak	Frekuensi	%
1. Normal	19	43,2
2. Suspect	10	22,7
3. Terlambat	15	34,1
Total	44	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 44 responden memiliki kategori perkembangan anak yaitu sebagian besar normal ada 19 anak (43,2%). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurmasari (2016) menunjukkan bahwa lebih darisetengah responden memiliki perkembangan bicara dan bahasa yang normal sebesar 117 responden (71,78%). Responden yang mengalami keterlambatan perkembangan aspek bicara dan bahasa sebesar 46 responden (28,22%).

Dalam penelitian ini terdapat 34 % anak mengalami keterlambatan perkembangan. Penelitian Wilar, P, & H, (2015) menunjukkan juga terdapat 25 anak (26,6%) mengalami keterlambatan perkembangan. Dalam penelitian Wilar, P, & H, (2015) juga menunjukkan bahwa beratlahir rendah berisiko 2,4 kali lipat untuk mengalami keterlambatan perkembangan. Kepadatan hunian berisiko 3,8 kali lipat untuk mengalami keterlambatan perkembangan. Di sisi lain menurut Paborini, Astri, Maulidha, & Larasati (2017) anak yang mendapatkan stimulasi terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang/tidak mendapat stimulasi.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa parameter aspek personal sosial, motorik kasar, bahasa dan motorik halus mendapatkan beberapa penolakan dan kegagalan pada saat melakukan tugas perkembangan yang diberikan. Dimana

parameter aspek tersebut anak usia 4-6 tahun tidak dapat melakukan tugas perkembangan yang dilakukan sesuai usianya yaitu seperti bersosialisasi dengan temannya, berbicara atau menyebutkan benda, mengikat salah satu kaki, berjalan menjijit, berjalan mundur, melompat, naik tangga, menendang bola, mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.

Tabel 4 menunjukkan bahwa anak dengan berbagai intensitas penggunaan gadget, sebagian besar memiliki perkembangan anak yang normal, anak dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi, mayoritas responden mengalami keterlambatan perkembangan sebesar 10 responden (22,7%), Dari hasil analisis data diperoleh hasil nilai $p = 0,001$. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan anak di TK Masjid Agung Kalianda.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trinika (2015) yang menunjukkan hasil yang signifikan antara paparan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah dan memiliki kekuatan hubungan lemah. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat membuat peran keluarga dan teman tergantikan oleh gadget. Gadget juga menurunkan daya aktif anak dan kemampuan

anak untuk berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi lebih individual bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Chusna,

2017). Psikososial anak yang terganggu dapat menyebabkan anak menjadi gagap dan terlambat bicara (Soetjiningsih, 2008).

Tabel 4
Hasil Uji Chi Square Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia 4-6 (N= 44)

Intensitas Penggunaan Gadget	Perkembangan Anak								P
	Normal		Suspect		Terlambat		Total		
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Rendah	9	20,5	3	6,8	1	2,3	13	29,5	0,001
Sedang	10	22,7	6	13,6	4	9,1	20	45,5	
Tinggi	0	0%	1	2,3	10	22,7	1	25,5	
Total	19	43,2	14	27,7	15	34,1	44	100	

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya pembatasandari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun unuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak baik dari durasi maupun intensitas. Hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*.

CONCLUSIONS AND SUGGESTIONS

Dari hasil analisis data diperoleh hasil nilai $p = 0,001$ Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak di TK Masjid Agung Kalianda. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam pembelajaran dan dapat memberikan nilai sumber kepustakaan, guru di sekolah dapat menstimulasi anak didiknya dalam perkembangan sesuai usia tersebut dan mengenalkan permainan-permainan tradisional serta meningkatkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa siswi dan orang tua agar membatasi pemberian bermain gadget dalam frekuensi jarang atau tidak boleh bermain lebih dari 1 jam perhari dan mengawasi anak dalam menggunakan fitur gadget agar tidak berdampak negatif terhadap anaknya.

REFERENCES

Augusta. 2012. *Pengertian Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://infoini.com/pengertian-anak-usia-dini>. Pada Tanggal 10 November 2019.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.

Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun, 1(April).

Gunawan, M. A. A. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Pgrri 33 Sumurboto, Banyumanik*. Universitas Diponegoro.

Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 148–154.

Ko, C., Yen, J., Chen, S., & Yen, C. (2005). Gender Differences and Related Factors Affecting Online, 193(4), 273–277. <https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57>

Novitasari, W. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.

Nurjannah. (2011). *Dampak Peran Ganda Pekerja Perempuan Terhadap Keluarga Dan Kegiatan Sosial Di Masyarakat*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Nurmasari, A. (2016). *Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita di kelurahan tambakrejo surabaya*. Universitas Airlangga Surabaya.

Park, C., & Park, Y. R. (2014). The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood, 4(2), 147–150. <https://doi.org/10.7763/IJSSH.2014.V4.336>

Poborini, Astri, Maulidha, & Larasati, D. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlambatan Perkembangan Anak Usia 1-3 Tahun Di Desa Cangkringsari Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. *Journal of Issues in Midwifery*, 1(1), 51–70.

Riskesdas. (2018). *Laporan Provinsi Lampung Riskesdas 2018*. Lampung.

Santrock, John W.(2009). *Perkembangan Anak*. Edisi 11. Jakarta. Erlangga

Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial. *Profesi*, 13(2), 72–78.

Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *Gaster*, XV(2), 191–205.

Soetjiningsih. 2008. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC.

Sujiati. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54–65.

Triastutik, Y., Nawangsari, H., & Maunaturrohmah, A. (2018). *Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun*. STIKES Insan Cendekia Medika.

- Trinika, Y. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) Di Tk Swasta Kristen Immanuel*. Universitas Tanjungpura.
- Wilar, R, P, M., & H, H. L. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi keterlambatan perkembangan anak taman kanak-kanak 2. *Jurnal E-Clinic*, 3(1), 124-132.
- World Health Organization (WHO). 2016. *Report Of baby's development*. WHO