

HUBUNGAN PENDAMPINGAN ORANGTUA DALAM PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH

^{1,2}Emy Novitri Ningrum, ²Ethic Palupi*

¹RS Panti Wilasa Citarum, Semarang

²STIKES Bethesda Yakkum, Yogyakarta
ethic@stikesbethesda.ac.id

ABSTRAK

Latar Belakang: Era digital saat ini berkembang dengan pesat. *Gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa dan remaja, tetapi juga digunakan oleh usia prasekolah. *Gadget* mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak. Karena *gadget* dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online hingga aplikasi pelajaran. Penggunaan *gadget* ini akan mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungannya. Interaksi sosial adalah bagian dari pertumbuhan sosial berupa keahlian anak dalam berhubungan dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Interaksi sosial penting diajarkan pada anak semenjak umur dini. Tujuan: Mengetahui hubungan pendampingan orangtua dalam penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah. Metode: Jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yaitu korelasional menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi jumlah seluruh siswa yaitu 60 siswa dengan jumlah sampel 60 responden menggunakan teknik pengambilan *total sampling*. Instrumen yang digunakan angket pendampingan orangtua dalam penggunaan *gadget* dan angket interaksi sosial dengan analisa data uji *spearman rank*. Hasil: Hasil uji *spearman rank* didapatkan hasil *P value* $0,048 < 0,05$ maka dapat disimpulkan data penelitian terdapat hubungan pendampingan orangtua dalam penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Sang Timur Semarang. Saran: Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggali lebih dalam factor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak.

Kata Kunci: *Gadget*, Anak Pra Sekolah, Pendampingan Orang Tua, Interaksi Sosial

ABSTRACT

*Background: The digital era is currently developing rapidly. Gadgets are not only used by adults and teenagers, but also used by preschoolers. Gadgets have their own charm for children. Because gadgets can be used to fill in various kinds of applications, such as games, online videos to lesson applications. The use of this gadget will affect the social interaction of children with their environment. Social interaction is part of social growth in the form of children's skills in relating and socializing with their environment. Social interaction is important to be taught to children from an early age. Objective: Knowing the relationship between parental assistance in using gadgets and social interaction in preschool age children. Method: Type of quantitative research with a correlational research design using a cross sectional approach. The population of all students is 60 students with a total sample of 60 respondents using total sampling technique. The instrument used is the parental assistance questionnaire in using gadgets and social interaction questionnaires with Spearman rank test data analysis. Results: The results of the Spearman rank test obtained *P value* $0.048 < 0.05$, so it can be concluded that the research data has a relationship between parental assistance in using gadgets and social interaction in preschool-aged children at Sang Timur Kindergarten, Semarang Suggestion: It is hoped that future researchers can dig deeper into the factors that influence the use of gadgets with children's social interactions.*

Keywords: Gadgets, Preschool Children, Parent Assistance, Social Interaction

PENDAHULUAN

Pada zaman modern *gadget* bukan barang yang asing di masyarakat. Perkembangan *gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama *handphone*. *Gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa dan remaja, tetapi juga digunakan oleh usia prasekolah. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak prasekolah yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. *Gadget* mampu memberikan informasi dan sebagai sumber pembelajaran bagi anak (Gunawan, 2017). Dimana *gadget* bermanfaat untuk mengakses berbagai informasi, mempermudah komunikasi dan memperluas jaringan pertemanan. Selain itu, *gadget* mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak. Karena *gadget* dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti *game*, *video online* hingga aplikasi pelajaran. Peran orangtua dalam mendampingi penggunaan *gadget* saat di rumah menjadi sangat penting. Perlunya pendampingan orangtua secara baik dan tepat agar penggunaan *gadget* anak lebih positif. Pada anak usia pra sekolah belum cukup bijak mengatur menggunakan *gadget*, maka dibutuhkan pendampingan yang cukup dari orangtuanya dalam penggunaan *gadget* ini. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat menimbulkan efek radiasi, gangguan tidur, perkembangan sosial anak dan perubahan perkembangan syaraf otak (Dwinita, 2016).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yaitu korelasional menggunakan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan dengan sekali waktu untuk menentukan data dari setiap variabel dan kemudian dianalisis hubungan keeratan dari variabel pendampingan orangtua dengan penggunaan *gadget* dengan Variabel interaksi sosial anak usia pra sekolah. Pelaksanaan penelitian pada tanggal 03 Oktober – 21 Oktober 2022 di TK Sang Timur Semarang Timur. Populasi yang didapatkan oleh penulis total kurang dari 100 responden, sehingga peneliti dapat mengambil seluruh populasi tersebut sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan *total sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas tiga angket atau kuesioner yaitu: kuesioner mengenai data responden, kuesioner pendampingan orangtua dalam penggunaan *gadget* dan

kuesioner kecerdasan sosial anak yang sudah diuji validitas dan reliabilitas. Analisa univariat yang disajikan berupa tabel distribusi frekuensi dan persentase. Analisa bivariante menggunakan *Spearman Rank* (Hardani, 2017).

HASIL

1. Analisa Univariat

a. Karakteristik Responden (Usia Orang Tua)

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Orang Tua

Usia Orang Tua	Frekuensi (n)	Persentase (%)
16-25 Tahun	11	18,3
26-35 Tahun	34	56,7
36-45 Tahun	13	21,7
45-55 Tahun	2	3,3
TOTAL	60	100,0

Analisis:

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden berusia 26-35 Tahun berjumlah 34 responden (56,7 %).

b. Karakteristik Responden (Jenis Kelamin Orang Tua)

Table 6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Orang Tua

Jenis Kelamin Orang Tua	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-Laki	20	33,3
Perempuan	40	66,7
TOTAL	60	100,0

Analisis:

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 40 responden (66,7 %)

c. Karakteristik Responden (Pendidikan Orang Tua)

Table 7 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Pendidikan Orang Tua	Frekuensi (n)	Persentase (%)
SD	3	5,0
SMP	3	5,0
SMA	14	23,3
SMK	7	11,7
D3	20	33,3
S1	8	13,3
S2	5	8,3
TOTAL	60	100,0

Analisis:

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden berpendidikan D3 berjumlah 20 responden (33,3 %)

d. Pendampingan Orang Tua

Table 8 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendampingan Orang Tua

Pendampingan Orang Tua	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Baik	12	20,0
Cukup	29	48,3
Kurang	19	31,7
TOTAL	60	100,0

Analisis:

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden memiliki pendampingan orang tua yang cukup berjumlah 29 responden (48,3 %)

e. Interaksi Sosial

Table 9 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial

Interaksi Sosial	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Baik	18	30,0
Kurang Baik	42	70,0
TOTAL	60	100,0

Analisis:

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden memiliki interaksi sosial yang kurang baik berjumlah 42 responden (70,0 %)

2. Analisa Bivariat

Table 10 Hubungan Antara Pendampingan Orang Tua Dengan Interaksi Sosial

		Interaksi Sosial				TOTAL		P Value	Correlation Coefficient
		Baik		Kurang Baik		N	%		
		n	%	n	%				
Pendampingan Orang Tua	Baik	8	13,3	4	6,7	12	20,0	0,000	0,604
	Cukup	10	16,7	19	31,7	29	48,3		
	Buruk	0	0,0	19	31,7	19	31,7		
TOTAL		18	30	42	70	60	100		

Analisis:

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan hasil koefisien korelasi didapatkan hasil 0,604 dapat dikatakan bahwa hasil koefisien korelasi kuat dan bernilai koefisien korelasi + maka hubungan antara 2 variable searah. Nilai *P value* $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan data penelitian terdapat hubungan pendampingan orangtua dalam penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Sang Timur Semarang

PEMBAHASAN

1. Analisa Univariat

a. Karakteristik Responden (Usia Orang Tua)

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden berusia 26-35 Tahun berjumlah 34 responden (56,7 %). Usia 26-35 berada pada tahap dewasa awal. Tingkat kematangan dalam berpikir akan lebih matang dan pengalaman juga bertambah dengan semakin cukupnya umur. Kemampuan berpikir pada masa dewasa awal juga sangat baik menunjukkan adaptasi terhadap berbagai aspek kehidupan. Usia dewasa awal berada pada masa yang sudah bisa menyesuaikan diri terhadap kehidupan baru sebagai orang tua. Mereka akan bertanggung jawab dalam merawat dan menjaga anaknya. Usia dewasa yang mempunyai banyak pengalaman akan sangat mengetahui dampak *negatif* dari kecanduan *gadget* maka dari itu orang tua dapat mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Orang tua dapat memilih tontonan yang tepat dengan usia anak saat menggunakan *gadget*, orang tua dapat membatasi waktu anak saat penggunaan *gadget* agar anak tidak ketergantungan oleh

gadget (Fajrina, 2017). Asumsi peneliti bahwa usia merupakan waktu yang sudah dilewati sehingga semakin tua umur dari responden maka pengalaman dan informasi yang didapat pun akan semakin banyak, sehingga akan memiliki tingkat pengetahuan yang semakin baik pula serta memiliki daya tangkap dan pola pikirnya yang lebih tinggi.

b. Karakteristik Responden (Jenis Kelamin Orang Tua)

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 40 responden (66,7 %). Jenis kelamin juga mempengaruhi pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa karakteristik responden jenis kelamin orang tua tertinggi adalah perempuan. Perempuan pada umumnya lebih mengerti anak dan kebutuhannya dibanding pria, dan mereka cenderung kurang otoriter. Hal ini berlaku untuk orang tua maupun pengasuh lainnya (Gunawan, 2017). Asumsi peneliti bahwa pada dasarnya wanita memiliki perasaan yang lembut, kasih sayang dan cinta, serta lebih mementingkan perasaan daripada akal pikirannya. Sehingga dengan adanya sifat seperti itu, wanita dapat dengan mudah lebih mengerti kebutuhan dan perasaan anak

c. Karakteristik Responden (Pendidikan Orang Tua)

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden berpendidikan D3 berjumlah 20 responden (33,3 %). Tingkat pendidikan orang tua juga dapat mempengaruhi pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget*, berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa karakteristik pendidikan orang tua tertinggi adalah orang tua yang memiliki tingkat pendidikan SMA. Sedangkan yang terendah adalah orang tua yang memiliki tingkat pendidikan D3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Riyanti (2017), didapatkan hasil responden rata-rata memiliki tingkat pendidikan yang tinggi yaitu SMA, oleh sebab itu pengetahuan mereka cukup tinggi untuk melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* (Irawan, 2018). Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa orang tua yang memiliki pendidikan yang cukup tinggi, secara otomatis akan memiliki wawasan yang baik pula. Hal ini yang nantinya akan dijadikan patokan (tolak ukur)

orang tua dalam mengasuh anak-anaknya terutama dalam penggunaan *gadget*.

d. Pendampingan Orang Tua

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden memiliki pendampingan orang tua yang cukup berjumlah 29 responden (48,3 %). Pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmat (2018), didapatkan hasil penelitiannya mengatakan bahwa pendampingan orang tua yang paling ideal dan efektif di era digital adalah pendampingan orang tua demokratis. Tipe pendampingan orang tua ini tidak mensteril anak dari pengaruh era digital, tetapi berupaya meningkatkan anak agar bersikap kritis terhadap pengaruh- pengaruh positif dan negatif era digital. Tipe orang tua demokratis memiliki anak-anak yang merasa bahagia secara batin, kompeten dalam bidangnya, dan sukses dalam pengertian bahwa mampu beradaptasi serta menjalin hubungan baik dengan orang lain. Pada era digital seperti sekarang ini, orang tua harus menyesuaikan cara mendidik anak agar lebih bisa diterima anak. Pola asuh yang arif, positif, efektif, konstruktif dan transformatif akan sangat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak kearah yang lebih baik dan positif. Orang tua harus berusaha melindungi anak dari pengaruh buruk atau negatif penggunaan *gadget* dan teknologi informasi lainnya. Selain itu, orang tua harus mampu memahami ragam aplikasi yang mendidik dan memandu anak supaya anak menggunakannya untuk tujuan yang baik dan positif. (Fajrina, 2017).

Orang tua harus mengawasi atau menuntun anak dalam menggunakan media informasi tersebut supaya tidak menyimpang dari nilai-nilai pendidikan yang sebenarnya. Dengan adanya hal ini, peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dapat terkontrol dengan baik apabila anak mendapat pengasuhan dari orang tuanya dengan gaya pola asuh yang tepat, seperti : pola asuh demokratis dimana dalam pola asuh demokratis ini, walaupun anak diberi kebebasan dalam penggunaan *gadget*, anak masih mendapat pengawasan dan kontrol yang kuat dari

orang tua sehingga anak terhindar dari penyalahgunaan penggunaan *gadget* yang nantinya dapat mengganggu tumbuh kembang anak. Beda halnya jika anak diasuh dengan pola permisif ataupun otoriter. Jika anak diasuh dengan gaya pola asuh permisif, dimana anak diberi kebebasan tanpa adanya pengawasan, akan menjadikan anak hilang kontrol dalam bahaya penggunaan *gadget* diusianya yang belum matang, serta jika anak diasuh dengan gaya pola asuh otoriter dimana dalam pengasuhan ini orang tua secara mutlak mengekang anaknya dan harus menuruti kemauan orang tuanya, hal ini nantinya yang akan menjadikan anak merasa tertekan dan memberontak sebab tidak diberikan kebebasan dalam memilih dan berpendapat, sama halnya dalam kasus penggunaan *gadget*, semakin anak dilarang bermain (menggunakan) *gadget* maka nantinya anak akan semakin penasaran dan rasa penasarannya yang sangat tinggi itu akan menjadikan anak semakin liar ketika anak tersebut sudah dikenalkan tentang *gadget* bahkan mungkin bisa melebihi batas wajar penggunaan *gadget* karena meluapkan perasaannya selama ini akibat tekanan dari orang tuanya (Dwinita, 2016).

e. Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil diatas sebagian besar responden memiliki interaksi sosial yang kurang baik berjumlah 42 responden (70,0 %). Pada penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Novitasari & Khotimah (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Gunawan (2017) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan tingkat perkembangan sosial anak prasekolah. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan oleh lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, dapat membuat anak berkembang ke arah pribadi yang asosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut dapat

menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Harfiyanto, 2017).

Anak umur dibawah 5 tahun, boleh- saja diberi *gadget*. Tetapi wajib dicermati durasi konsumsinya, misalnya, boleh bermain tetapi cuma separuh jam serta cuma pada dikala senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu ataupun minggu. Anak dikenalkan untuk memakai *gadget* dikala berumur 6 tahun. Sebab di umur tersebut pertumbuhan otak anak bertambah sampai 95% dari otak responden berusia. Karena, bila mengenalkan *gadget* di dasar umur 6 tahun, anak lebih banyak buat bermain sebab anak tertarik dengan visual (foto) serta suara yang bermacam- macam yang ada pada *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* ini sangat mempengaruhi terhadap interaksi sosial anak. Sebab anak yang dengan kesehariannya memakai *gadget* secara kelewatan hendak berakibat pada sosialisasi anak ialah interaksi sosial anak. Anak hendak memilih bermain *gadgetnya* daripada bermain dengan sahabat sebayanya. Konsumsi *gadget* yang tidak mempunyai batas serta pemakaian yang sangat lama pada anak bisa berakibat negatif apalagi bisa menimbulkan kecanduan *gadget* pada anak. Akibat negatif yang hendak ditimbulkan pada anak adalah minimnya keahlian anak dalam berhubungan secara langsung dengan orang lain. Oleh sebab itu anak wajib dibatasi dalam pemakaian *gadget* tiap harinya supaya biar anak tidak ketergantungan dalam bermain *gadget* (Novitasari, 2016).

2. Analisa Bivariat

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan hasil nilai *P value* $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan data penelitian terdapat hubungan pendampingan orangtua dalam penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Sang Timur Semarang. Penggunaan *gadget* pada anak dapat dikendalikan dari pendampingan orang tua yang baik. Jika anak mendapatkan perhatian dari orang tua maka anak tidak akan memilih *gadget* sebagai teman dalam kesehariannya. Perilaku penggunaan *gadget* pada anak harus diwaspadai oleh orang tua. Pada zaman modern ini banyak orang tua

yang memperbolehkan anak bermain *gadget* meskipun mengetahui bahwa *gadget* membawa dampak buruk bagi anak. Orang tua yang sibuk bekerja lebih memilih memberikan *gadget* kepada anak jika sedang rewel atau menangis (Farizal, 2018).

Pendampingan orang tua yang baik sangat dibutuhkan dalam menghadapi anak yang sudah kecanduan dengan *gadget*. Orang tua jangan sampai mengandalkan *gadget* untuk menemani anak. Pendampingan orang tua dapat dilakukan dengan mengontrol anak saat menggunakan *gadget*, bermain bersama anak dan bercerita bersama anak. Sejalan dengan penelitian Vitrianingsih (2018) yang menyatakan bahwa ada beberapa cara yang efektif untuk orang tua yaitu dengan mengontrol setiap konten yang ada di *gadget*, lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang dan bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disela-sela aktivitas yang padat.

Orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak sesuai keperluannya, sehingga orang tua dapat mengarahkan anak untuk menggunakan *gadget* sebagai edukasi, contoh mewarnai, pursel, dan lain-lain. Bermanfaat atau tidaknya *gadget* bagi anak tergantung bagaimana orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Agar mendapatkan manfaat dari penggunaan *gadget* maka orang tua harus memahami konten yang terdapat di dalamnya. Oleh sebab itu harus ada pendampingan dari orang tua agar tidak melenceng dari apa yang diajarkan (Al-Ayouby, 2017).

Orang tua perlu memberikan penjelasan, mendampingi, mendidik, dan membuat peraturan jika memperbolehkan anak menggunakan *gadget*. Selain itu, orang tua juga perlu mempunyai pengetahuan yang cukup agar bisa bersikap bijak dalam memberikan kepercayaan pada anak untuk menggunakan *gadget*. Peran orang tua yang baik dapat menentukan perkembangan anak yang baik sehingga diperlukan pembatasan bagi anak saat menggunakan *gadget* untuk mengurangi timbulnya kecanduan *gadget* (Dwinita, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian sebagian besar responden berusia 26-35 Tahun berjumlah 34 responden (56,7 %), berjenis kelamin perempuan berjumlah 40 responden (66,7 %), berpendidikan D3 berjumlah 20 responden (33,3 %). Hasil penelitian sebagian besar responden memiliki pendampingan orang tua yang cukup berjumlah 29 responden (48,3 %). Hasil penelitian sebagian besar responden memiliki interaksi sosial yang kurang baik berjumlah 42 responden (70,0 %). Terdapat hubungan pendampingan orangtua dalam penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Sang Timur Semarang.

Hasil uji spearman rank angka koefisien korelasi sebesar 0,604 memiliki tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara variabel adalah kuat. Angka koefisien korelasi pada hasil di atas, bernilai positif, sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah (jenis hubungan searah), dengan nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, karena nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < lebih kecil dari 0,05 atau 0,01 yang artinya ada hubungan yang signifikan (berarti) antara variabel pendampingan orangtua dalam penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia pra sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung. 1-79.*
- Dwinita, K., Pande, K., & Susilawati, A. (2016). *Peran Pola Asuh Orangtua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah. 6(1), 76–87.*
- Dwinita Viandari, K., & Pande Ary Susilawati, K. (2019). *Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. Jurnal Psikologi Udayana, 6(1), 76–87.*
- Fajrina, H. N. (2017). *Tingkat kecanduan gadget di usia dini semakin mengkhawatirkan. CNN Indonesia.*
- Farizal, E. B. (2018). *Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten*

Pelalawan Tahun 2018. Menara Ilmu, 140-147.

- Gunawan, M. A. (2017). *Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*. Skripsi. Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
- Hardani. Ustiawaty, J. A. H. (2017). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue April).
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2017). *Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang*. Journal of Educational Social Studies, 01-05.
- Irawan, J., & Armayati, L. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja*. An-Nafs, 8(2), 29-38.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. Jurnal PAUD Teratai, 5(3), 182-186.