

Literature Review: Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak

Eka Setyawati¹, Rina Agustina², Ernawati³, Endang Rahayu⁴, Sari Kusmiati⁵, Sumiyati⁶, Yesinta Mona Agustin⁷, Anika Ardila⁸, Reni Endrawati⁹, Khoirun Nisak¹⁰, Luvi Dian Afriyani¹¹

¹Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo, setiawatie496@gmail.com

²Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo, bidan.rina08@gmail.com

³Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo, alicebalabala16@gmail.com

⁴Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo, eayoeayu1@gmail.com

⁵Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo, sarikusmiyati393@gmail.com

⁶Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo, sumsumiyati948@gmail.com

⁷Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo,
yesintamonaagustin99@gmail.com

⁸Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo, ardilaanika689@gmail.com

⁹Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo, reniendrawati22@gmail.com

¹⁰Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo, khoi.nisak@gmail.com

¹¹Kebidanan Program Sarjana Universitas Ngudi Waluyo. luviqanaiz@gmail.com

Korespondensi Email : eayoeayu1@gmail.com

Article Info

Article History

Submitted, 2024-12-07

Accepted, 2024-12-10

Published, 2024-12-19

*Keywords: Gadget,
Growth and Development
Children*

**Kata Kunci: Gadget,
Perkembangan Anak**

Abstract

The child's growth and development process is influenced by internal and external factors. Giving gadgets to children is an external factor that is supported by socio-economics and parental parenting. Gadgets have a direct impact on children's spoken language development and social independence. (Deddy et.al, 2020). A gadget is a small electronic device that has a special function. Fromdaytodaygadgets always appear to provide the latest technology that makes human life more practical. Technology clearly influences children's development. Because a technological device is a very effective learning medium. Gadgets have various interesting, varied, interactive and flexible features and applications that add to the appeal for everyone, both among the elderly, young, teenagers and even children. Gadgets have many benefits in human life if they are used properly and correctly, but gadgeted also has a negative impact on humans, especially for the development of children if used without supervision and direction from parents. Knowledge about the dangers of using devices is very important for parents. The mother's attitude towards using gadgets is one of the factors that can influence behavior. A good attitude towards using gadgets does not guarantee a good attitude in giving gadgets to children (Warsiyah, 2020). Parents' lack of understanding in giving gadgets to early childhood has a big impact on their social-emotional behavior. The purpose of this study is to visualize the impact of gadget use on children's behavior and find out the types of aggressive

behaviorthat arise in early childhood due to excessive gadget use.

Abstrak

Proses tumbuh kembang anak di pengaruhi oleh factor internal dan eksternal. Penggunaan gawai merupakan salah satu factor eksternal yang di dukung oleh social ekonomi dan pola asuh orang tua. Gadget mempunyai dampak langsung terhadap lisan dan kemandirian social anak (deddy et.al,2020). Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak. Karena sebuah perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. Gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang, baik dari kalangan lansia, muda, remaja bahkan anak – anak. Gadget memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi gadget juga memberikan dampak negative bagi manusia khususnya bagi perkembangan anak jika digunakan tanpa pengawasan dan pengarahan dari orang tua. Pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadget sangat penting bagi orang tua, adapun sikap ibu terhadap penggunaan gadget adalah salah satu factor yang mempengaruhi perilaku. Sikap yang baik terhadap penggunaan gadget tidak menjamin mempunyai sikap yang baik dalam memberikan gadget terhadap anak. Kurangnya pemahaman orang tua dalam pemberian gadget kepada anak usia dini memberikan dampak besar dalam sosial-emosionalnya. Tujuan dari penelitian ini adalah memvisualisasikan dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku anak serta mengetahui jenis perilaku agresif yang muncul pada anak usia dini yaitu dampak penggunaan gadget yang melampau batas.

Pendahuluan

Di era globalisasi saat dimana kita hidup sekarang, merupakan masa dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi. Yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak. Dan jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Teknologi yang beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang

teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah.

Dalam jurnal penelitian American Association of Pediatrics (AAP) yang mengambil topik “Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children” mengatakan bahwa hampir semua anak (96,6%) telah menggunakan perangkat seluler. Anak-anak sudah terpapar dengan perangkat seluler sejak usia kurang dari 1 tahun dan memiliki perangkat seluler sejak usia 4 tahun. Alasan orang tua memberikan perangkat seluler pada anak ketika orang tua sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25%. (Kabali et al., 2015). Menurut perusahaan survei eMarketer pengguna gadget tahun 2016 mencapai 65,52 juta. Tahun 2017 akan ada 74,9 juta. Tahun 2018 dan 2019 akan terus berkembang mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta pengguna gadget. jika dilihat dari kota dan desa pada lima pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Bali), pengguna gadget di kota >55% pada masing – masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan masing – masing pulau tersebut paling banyak di pulau Jawa sebesar 71%. (Alamiyah, S. S., Zamzamy, A., & Rasyidah, R. 2017) Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial 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 (Iswidharmanjaya, 2014). World health organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan (Widati, 2012). Departemen kesehatan RI melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara (Widati (2012).

Di era digital saat ini, pemakaian gadget telah menjadi hal yang biasa, bahkan di kalangan anak usia dini. Menurut data yang berasal dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menyatakan bahwa 40,25% anak berusia di bawah 15 tahun di Indonesia menggunakan gadget. Angka ini meningkat dari tahun 2020 yang hanya sebesar 24,96%. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak (Salsabila, 2016), salah satunya adalah perilaku agresif.

Perilaku agresif pada anak ditandai dengan tindakan yang bermaksud untuk menyakiti ataupun mencederai orang lain, baik melalui cara fisik maupun verbal (Nia Aprilia, 2016). Perilaku agresif tersebut mencakup tindakan seperti memukul, menendang, menggigit, berteriak, atau menimbulkan rasa takut pada orang lain (Johana, 2014). Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nors (Permatasari, Sugiono & Savitri, 2017), terungkap bahwa salah satu akibat dari menampilkan perilaku agresif adalah terhambatnya kemampuan anak untuk menjalin hubungan harmonis dengan temannya. Asal mula perilaku agresif terhadap anak usia dini bisa diakibatkan oleh banyak aspek, termasuk pengaruh biologis, lingkungan, dan psikologis. Salah satu faktor lingkungan yang memperbesar kemungkinan terjadinya perilaku tersebut adalah penggunaan gadget secara berlebihan (Salsabila, 2016).

Tujuan dari penelitian ini adalah menggambarkan dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku anak serta mengetahui jenis perilaku agresif yang muncul pada anak usia dini yaitu dampak penggunaan gadget yang melampaui batas.

Metode

Metode penelitian ini adalah studi *literatur review* atau studi pustaka dengan tujuan menggali lebih banyak informasi terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder melalui pencarian secara elektronik antara lain *Google Scholar* dan *pubmed*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan mencari artikel penelitian melalui data

based dengan kata kunci Gadget, anak usia dini dan perkembangan anak . Kriteria inklusi adalah artikel berbahasa Indonesia dan inggris, artikel dapat diakses full text dalam bentuk pdf dan artikel .Kriteria eksklusi artikel selain berbahasa Indonesia dan inggris, tidak dapat diakses full textpdf dan artikel sekunder (seperti artikel ulasan review). Kerangka kerja yang digunakan adalah PICO (Populasi, Intervensi, Comparasion, Outcome)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dari 5 artikel yang dipilih diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Daftar Artikel Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak

No	Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1	Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah	Metode yang digunakan adalah desain penelitian analitik dengan pendekatan cross sectional.Sampel dalam penelitian adalah ibu yang memiliki anak usia prasekolah sebanyak 63 anak prasekolah (usia 4-6 tahun) dengan menggunakan teknik accidental samplingdi Wilayah kerja Puskesmas Bentiring Bengkulu. Penelitian ini menggunakan SPSS dengan uji statistik bivariate chi-Square dengan nilai $\alpha < 0,05$	Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil dengan 19 responden penggunaan gadget baik, terdapat 89,5% atau 17 responden yang perkembangan emosional normal, dan 10,5% atau 19 responden yang perkembangan emosional risiko penyimpangan. Dari 31 responden penggunaan gadget sedang, terdapat 58,1% atau 18 responden yang perkembangan emosional normal, dan 41,9% atau 13 responden yang perkembangan emosional risiko penyimpangan. Dari 13 responden penggunaan gadget buruk, terdapat 30,8% atau 4 responden yang perkembangan emosional normal, dan 69,2% atau 9 responden yang perkembangan emosional risiko penyimpangan. Hasil uji statistic chi-squaredidapat nilai χ^2 dengan $pvalue = 0,003 < 0,05$ artinyaada hubungan penggunaan gadget dengan

No	Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
			perkembangan emosional normal Pada Anak Usia Prasekolah Di Wilayah Puskesmas Bentiring Bengkulu.
2	Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Prasekolah	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei analitik. Desain penelitian adalah cross-sectional. Sampel penelitian sebanyak 106 responden yang diambil secara total sampling. Data yang diteliti adalah lama penggunaan gadget yang diukur kuesioner dan perkembangan anak prasekolah yang diukur menggunakan format Denvert II. Analisis statistik yang digunakan adalah Rank Spearman. Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan format Denvert II	Dari penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa dari 44 responden dengan lama penggunaan gadget tinggi, sebagian besar perkembangannya suspekt yaitu 54,5%, dari 51 responden dengan lama penggunaan gadget sedang, sebagian besar perkembangan anak pada kategori normal yaitu 54,9%, sedangkan dari 11 responden dengan lama penggunaan gadget sesuai sebagian besar perkembangan anak pada kategori normal yaitu 54,5%. Hasil uji statistik dengan menggunakan uji korelasi rank spearman didapatkan Pvalue 0,004 dan rho 0,275. Dapat diartikan bahwa P value < dari nilai 0,05 artinya terdapat hubungan yang lemah antara lama penggunaan gadget dengan perkembangan anak prasekolah di Raudhatul Athfal (RA) Binaul Ummah Kuningan
3	Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Ketergantungan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah TK Taman Buah 1&2	Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian deskriptif korelasi yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel	Hasil uji chisquare (χ^2) diperoleh nilai p value 0.000 ($< 0,05$) dengan menggunakan alpha 5% ($0,05$) dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima yang artinya terdapat hubungan pola

No	Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
		yang memiliki dua variabel atau lebih dengan pendekatan cross sectional yaitu suatu penelitian untuk mengetahui dinamika korelasi faktor-faktor risiko dengan cara pendekatan pengumpulan data sekaligus pada suatu saat waktu bersamaan. populasi yang diterapkan pada penelitian ini seluruh orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah jumlah populasi di TK Taman buah 1 kabupaten tangerang Tahun Ajaran 2023 / 2024 terdapat 41 orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah Dan di TK Ttaman buah 2 kabupaten tangerang Tahun Ajaran 2023 / 2024 terdapat 41 orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah	asuh orang tua dengan ketergantungan penggunaan gadget. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa dari 82 responden sebagian besar dengan pola asuh otoriter yaitu sebanyak 33 responden (40,2%) Pola Asuh otoriter ini akan menghasilkan karakteristik anak yang penakut, pendiam, tertutup, tidak berinisiatif, gemar menentang, suka melanggar norma, berkepribadian lemah, cemas dan menarik diri. Pola asuh permisif sebanyak 18 Responden (22,0%) pola asuh permisif akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang agresif, tidak patuh, manja, kurang mandiri, mau menang sendiri, kurang percaya sendiri dan kurang matang secara sosial dan sebanyak 31 responden (37,8%) pola asuh demokratis pola asuh demokratis akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang mandiri dapat mengontrol diri, mempunyai hubungan baik dengan teman, mampu menghadapi stress mempunyai minat terhadap hal-hal baru dan kooperatif terhadap orang-orang lain
4	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan	Pendekatan dilakukan penelitian ini kuantitatif	yang dalam adalah dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak

No	Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
	Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru	pendekatan Cross sectional dimana penelitian variabel independen dan dependen dilakukan secara bersamaan. Penelitian dilaksanakan di Paud dan TK Islam Pekanbaru dengan jumlah siswa/i keseluruhan 74 orang, dengan jumlah masing - masing untuk Paud 12 orang dan TK 62 orang, dan dari hasil wawancara dengan seluruh siswa/i Paud dan TK Taruna Islam sebanyak 74 orang tersebut telah mengenal gaged dan memilikinya Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang berisi tentang perkembangan anak, dampak penggunaan gadget dan pengawasan orang tua.	positif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak yang sesuai dengan usia anak adalah 96,8% dan yang tidak sesuai sebesar 3,2%, sedangkan untuk dampak negative penggunaan gadget terhadap perkembangan anak yang sesuai dengan usia anak yaitu 93,1% dan yang tidak sesuai 6,9%. Hasil uji statistik didapatkan nilai $p= 0,60$ lebih besar dari 0,05 artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara dampak penggunaan gadget dengan perkembangan anak
5	Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Psikomotorik Anak Usia Dini (3-5) Tahun	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian cross sectional. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 30 anak usia dini di TK Sabilul Ibad dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden. Teknik pengambilan sampel yaitu Total sampling. Pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner penggunaan gadget dan KPSP yang sudah di uji validitas dan reliabilitas. Analisa data menggunakan uji chi square dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$.	Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan nilai Chi Square menunjukkan bahwa nilai signifikan Chi Square yang didapatkan adalah $0,012 < 0,05$ sehingga ada hubungan yang signifikan intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar anak memiliki kategori psikomotorik dengan kategori tidak bisa melakukan yang berjumlah 19 anak (63,3%)

Pembahasan

Dari 5 literatur yang dianalisis, menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara Dampak penggunaan gadget pada anak. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial 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 (Iswidharmanjaya, 2014). World health organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan (Widati, 2012). Penelitian ini didukung oleh penelitian Agustin (2019) yang dilakukan dari 104 responden didapatkan hasil penggunaan gadget pada anak usia preschool, hasil analisis korelasi spearman rho diketahui nilai korelasi hitung -0,363 dengan nilai t korelasi yang negatif, maka hasil penelitian menunjukkan hubungan yang tidak searah, sehingga dapat diartikan apabila penggunaan gadget pada anak usia preschool sedang maka perkembangan emosional (skala kesulitan) borderline. Hasil uji statistic spearman rho dengan taraf signifikan $\rho < 0,005$.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak prasekolah selain disebabkan dari lamanya penggunaan gadget antara lain dari faktor hereditas, maturation dan lingkungan lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Latifa (2017) bahwa factor yang mempengaruhi perkembangan tidak hanya faktor lingkungan saja, selain itu ada faktor genetik/hereditas yang mana factor genetic merupakan mempengaruhi terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia (Latifa, 2017). Sehingga sudah sangat jelas bahwa tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh factor multidimensi yang mengalami proses cukup panjang sampai dia mencapai usia balita. Anak prasekolah sedang puncak-puncaknya proses perkembangan fisik, emosional, intelektual, Bahasa, motorik dan sosial dengan cepat. Sehingga Ketika seorang anak memegang gadget yang dilengkapi fitur-fitur seperti sosial media, video, audio, gambar dan game akan beresiko besar untuk membuat seorang anak kecanduan dan menjadi malas bergerak/beraktivitas (Sapardi, 2018).

Penggunaan gadget terus menerus membuat anak menjadi sangat tergantung dan hal ini berdampak pada aktivitas sehari-hari dan menjadi hal yang rutin dilakukan kondisi tersebut berdampak pada kehidupan anak-anak dimana lebih sering bermain gadget dari pada bermain dengan teman sebayanya atau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (viandari, 2018). Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian. Gadget berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final (Ratih Ibrahim, 2012). Sebagai contoh pada penelitian yang dilakukan oleh (Ridwan & Fauziyah, 2022) penggunaan gadget di Desa Teluk Pulau Raya, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Data penelitian penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini ini diketahui dari pengukuran menggunakan kuesioner (angket) yang menunjukkan bahwa skor anak paling tinggi mendapatkan (81,81%) dan skor terendah yaitu (34,09%),

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil keseluruhan dari penelitian ini maka dapat di ambil kesimpulan bahwa intensitas lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan emosional, psikomotorik Pada Anak Usia dini dan anak Prasekolah dan Pola Asuh Orang tua (otoriter) berhubungan dengan ketergantungan gadget pada anak usia dini dan anak Prasekolah. Penelitian selanjutnya dapat memperbaiki dan mengantisipasi segala kelemahan dengan melakukan pengembangan pada penelitian selanjutnya seperti

menambahkan faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak usia dini dan pra sekolah, psikomotorik anak misalnya gizi, kondisi sosial dan ekonomi keluarga. Diharapkan orang tua dapat memberikan gadget kepada anak pada waktu tertentu saja seperti pada hari libur dan mengawasi anak memakai gadget dengan lama penggunaan durasi 1-30 menit/hari dan 1-3 hari/minggu atau < 1 jam dan penggunaan aplikasi yang bersifat edukasi serta fitur atau aplikasi yang bermanfaat dalam tumbuh kembang anak.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kepada Rektor Universitas Ngudi Waluyo, Dekan Fakultas Kesehatan, Kaprodi Kebidanan Program Sarjana, Dosen Pembimbing dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan literature review ini.

Daftar Pustaka

- Al-Ayouby, M. H. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*. Bandar Lampung.
- Alamiyah, S. S., Zamzamy, A., & Rasyidah, R. 2017. *Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan Media Gadget pada Anak Usia TK (Taman Kanak Kanak) (Pertama)*. Surabaya: CSGS (Cakra Studi Global Strategis).
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Fatimah, E. 2016. *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia
- Filtri, H. 2017. *Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun Ditinjau Dari Ibu yang Bekerja*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia: Universitas Lancang Kunibf*, 1(1).
- Firdausi, R., & Ulfa, N. (2022). *Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Bululawang*. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(2), 133–145. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i2.5155>
- Gede, L., Puspita, M., & Ardani, I. G. A. I. 2014. *Prevalensi Masalah Emosi Dan Prilaku Pada Anak Prasekolah Di Dusun Pande, Kecamatan, 2, 1–9*
- Gunawan, M. A. A. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*. Universitas Diponegoro
- Imron, R. 2017. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan*. *Keperawatan*, XIII (2), 148–154.
- Indanah, & Yulisetyaningrum. 2019. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(01), 221–228
- Kharmina, N. 2011. *Hubungan antara tingkat pendidikan orang tua dengan orientasi pola asuh anak usia dini*. Semarang
- Mayar, F. 2013. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa*. *Jurnal At-Ta'lim*, 01, no.06, 459–464, Padang.
- Mubashiroh. 2013. *Gadget, penggunaan dan dampak pada anak-anak*. Semarang: Jurnal Ilmiah
- Mulyanti, S., Kusmana, T., & Fitriani, T. (2021). *Pola Pengasuhan Orangtua Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah: Literature Review*. *Healthcare Nursing Journal*, 3(2), 116–124
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 182.

- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). *Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah: literatur review*. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47
- Rosen, L., Lim, A. F., Felt, L., Carrier, N., Cheever, J., Lara-Ruiz, ... J. Rokkum. (2014). *Media and Technology Use Predicts III-being Among Children, Preteens and Teenagers Independent of The Negative Health Impacts of Exercise and Eating Habits*. *Computers in Human Behaviour*, 35, 364–375.
- Sapardi, V. S. 2018 *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia. Menara Ilmu, XII (80), 137–145.*
- Soliha, S. 2015. *Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial*. *Jurnal Interaksi*, 4, 1–10
- Subarkah, M. A. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*. *Jurnal Endurance*, 3(38), 510–514.
- rinika, Y. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Keperawatan. Universitas Tanjungpura
- Vitrianingsih, S. K., & Ceria, I. (2018). *Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Correlation Of Parent' S Role And Duration Of Gadget Use*. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respati*, 3(2550–0864), 101–109. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.35842/formil.v3i2.178>