

## Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Memberikan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah

Elza Puspitasari<sup>1\*</sup>, Selvia Novita Sari<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Prodi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

---

### Article Info

#### Key words :

*Impact, Gadget, Perception of parents.*

#### Corresponding author:

Selvia Novita Sari  
Email: selvianov@umb.ac.id

### Abstract

The use of technology that is growing rapidly makes all people use gadgets. One of them is in pre-school age children, parents give gadgets to children so that they can become learning media and parents can move without any disturbance. Gadgets certainly have an impact on users depending on how the gadget is used. This study aims to determine the perception of parents on the impact of giving gadgets to pre-school age children. This study uses a mixed method research method by combining quantitative and qualitative approaches with a sequential explanatory type of design. The results of quantitative research, a population of 90 people obtained a sample of 22 people. Quantitative data in the form of questionnaires on parental understanding of gadgets and the impact of giving gadgets to pre-school age children, while qualitative has 7 informants, qualitative data in the form of interviews about the experience of giving gadgets to pre-school children and then documented using recording aids and notes from observations. The results of this study found that the perception of parents on the impact of giving gadgets to pre-school age children was mostly in the good category. However, gadgets also have a negative impact on children, namely children become addicted to playing gadgets. Suggestions can be used as a basic reference in conducting further and better research.

---

## PENDAHULUAN

Teknologi berkembang dengan pesat di tengah dunia modernisasi. Hadirnya berbagai teknologi memudahkan kita dalam melakukan pekerjaan, hiburan, informasi dan lain-lain. Teknologi yang digunakan saat ini yaitu televisi, komputer, gadget, dan lain-lain. Salah satu yang paling banyak digunakan adalah ponsel. Sebuah perangkat elektronik dengan fungsi khusus yang memudahkan aktivitas manusia. (Indriyani, 2018).

Menurut *The Asian Parent Insight* yang melakukan survei di 5 Negara Asia Tenggara yaitu Singapura, Thailand, Filipina, Malaysia, dan Indonesia mengambil sampel 3.917 anak berusia 3-8 tahun dari sampel orang tua sebanyak 2.417 yang memiliki gadget. Survei didapatkan ada 98% anak usia 3-8 tahun memakai gadget, sebanyak 67% memakai gadget milik orang tua, 18% menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% memakai *gadget* milik pribadi (Triastutik, 2018).

Survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) di tahun 2018 sebanyak 64,8% juta jiwa dan pada tahun 2019-2020 terjadi peningkatan sebesar 73,3% yang mencapai 196,7 juta dari keseluruhan 256,2 juta penduduk Indonesia. Menurut data Badan Pusat Statistik (2020), pengguna gadget pada anak usia pra sekolah sebesar 47,7%, untuk provinsi Bengkulu sebanyak 1,5 juta jiwa menggunakan gadget (Wijaya & Nugroho, 2021).

Banyak persepsi yang muncul mengenai gadget termasuk adanya persepsi positif dan persepsi negatif. Konten yang dilihat tentunya terdapat dampak positif ataupun negatif tergantung bagaimana cara orang tua mengontrol saat anaknya menggunakan gadget. Orang tua terkadang tidak mengawasi anaknya ketika menggunakan gadget dikarenakan sibuk dengan aktivitasnya tanpa ingin diganggu (Noorsahiha, 2016).

Berdasarkan hasil survey pra-penelitian yang dilakukan di wilayah kerja Puskesmas Sidodadi Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah terdapat 90 anak usia pra-sekolah dengan jumlah anak yang berusia 5 tahun sebanyak 22 orang. Hasil wawancara awal dengan 5 orang tua yang memiliki anak usia 5 tahun dapat disimpulkan bahwa rata-rata anaknya bermain gadget  $\pm$  2 jam selama 24 jam, alasan orang tua memberi gadget pada anak dengan tujuan sebagai pengasuh kedua disamping itu membuat anak tenang selama orang tua beraktivitas. Pengakuan orang tua terhadap gadget berdampak buruk pada anak misalnya ketika ponsel diambil anaknya merasa kesal hingga menangis. Selain itu ponsel berdampak positif sebagai media pembelajaran untuk mengerjakan tugas sekolah. Uraian tersebut membuat peneliti tertarik dalam melakukan penelitian tentang persepsi orang tua terhadap dampak memberikan gadget pada anak usia pra sekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Keperawatan Desa Sidodadi.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan *mixed method* dengan memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis rancangan *sequential explanatory* penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 april-12 mei di Wilayah Kerja Puskesmas Keperawatan Desa Sidodadi. Subjek penelitian ini ialah orang tua, anak, dan tenaga kesehatan (bidan). Sampel yang diambil sebanyak 22 orang dan 7 orang sebagai informan. Penelitian diawali dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif kemudian dilanjutkan pengumpulan data hasil analisis kualitatif. Hasil analisis tersebut merupakan penjelasan lebih lanjut tentang fenomena yang belum dijelaskan oleh penelitian kuantitatif. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa kuesioner pemahaman orang tua tentang gadget dan dampak memberikan gadget pada anak usia pra sekolah dan lembar observasi. Data kualitatif berupa wawancara tentang pengalaman tentang memberikan gadget pada anak prasekolah.

## **HASIL**

### **Persepsi Responden**

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa sebgaiian besar persepsi orang tua adalah baik yaitu sebanyak 14 orang (63,6%), persepsi cukup 6 orang (27,3%) dan persepsi buruk 2 orang (9,1%).

Tabel 1. Distribusi frekuensi persepsi responden

Variabel	N	%
Baik	14	63,6
Cukup	6	27,3
Buruk	2	9,1
Total	22	100

### Dampak Penggunaan Gadget

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar dampak pemberian gadget baik yaitu sebanyak 21 orang (95%) dan buruk sebanyak 1 orang (4,5%).

Tabel 2. Distribusi frekuensi dampak penggunaan gadget

Variabel	N	%
Baik	21	95,5
Buruk	1	4,5
Total	22	100

### Narasi Hasil Wawancara

#### 1. Aspek pengetahuan orang tua tentang gadget

Hasil penelitian didapatkan bahwa informan memiliki persamaan jawaban tentang pengetahuan gadget yang sesuai dengan wawancara sebagai berikut:

a. Apakah bapak/ibu mengetahui apa itu gadget?

*"tau, seperti handphone" (I1).*

Apa gadget itu bu?

*"Gadget t biasonyo barang yang digunakan untuk kepentingan-kepentingan pribadi" (I1).*

*"iya,, seperti hp" (Ny.N).*

Apa gadget itu bu?

*"gadget t hmmm setahu ibu alat nak komunikasi seperti nelson" (I2).*

*"tau mbak"(I3).*

b. Apa saja jenis gadget yang bapak/ibu ketahui?

*"yang saya ketahui hp, laptop, notebook, cuman itu aja" (I1)*

*"hp,laptop, komputer,tablet " (I2).*

*"Setau bapak hp, laptop, komputer, tivi kalau nggak salah masuk juga mbak"(I3).*

c. Apakah bapak/ibu bisa menggunakan gadget?

*"bisa kalau menggunakan gadget" (I1).*

*" iya tau dikit-dikit" (I2).*

*"iya bisa mbak"(I3).*

d. Apakah bapak/ibu mengetahui durasi bermain gadget yang baik?

*"kalau durasi bermain gadget yang baik mungkin tidak, tapi kalau durasi bermain gadget yang baik yang baik menurut ibu 1 sampai 2 jamanlah"(I1).*

Dapat informasi dari mana buk?

*"dengar-dengar dari teman" (I1).*

*"Belum tapi sepengetahuan saya tidak boleh bermain gadget lama-lama" (I2).*

Dapat informasi dari mana buk?

"dari berita-berita ditivi"(I2).

"tidak mbak, setau saya tidak boleh bermain hpnya terlalu lama"(I3).

## 2. Aspek persepsi orang tua terhadap gadget

Hasil penelitian didapatkan bahwa persepsi orang tua terhadap gadget di Desa Sidodadi baik, dimana sesuai dengan wawancara sebagai berikut.

### a. Mengapa bapak/ibu memberikan gadget kepada anak...?

"salah satunya biar anak mengetahui lagu-lagu anak-anak, seperti itu mbak" (I1).

Selain itu bu buk?

"Belajar menghafal doa" (I1).

Doa-doa apa saja buk?

"doa makan, tidur, ayat-ayat pendek seperti itu mbak" (I1).

Apakah anaknya hafal bu?

"ada yang hapal tapi ado jugo yang belum"(I1).

"karna untuk anak zaman sekarang anak-anak suka bermain, untuk belajar, untuk bisa menghafal ya, untuk bisa mengikuti perkembangan zaman" (I2).

"untuk sebagai medianya belajar mbak dengan melihatkan tontonan seperti nyanyi abcd, 123 gitulah juga kalau kita lagi sibuk kita kasih anaknya hp biar dianya nggak ganggu biar anaknya anteng. (I3).

### b. Apakah bapak/ibu tau apa saja yang ditonton oleh anak ketika bermain gadget..?

"tau karena setiap anak bermain gadget kita ada disampingnya"(I1).

Apa saja itu buk?

"youtube, nonton video pembelajaran dan kartun-kartun" (I1).

"iya tau, karena saya sudah memilihkan terbaik untuk anak" (I2).

"tau mbah karena saya dan istri saya sudah mendownloadkan tontonan untuk anak saya"(I3).

Tontonan yang seperti apa itu pak..?

"ya tontonan seperti nyanyi abcd 123 biar dia mudah menghafalnya mbak"(I3).

### c. Apakah bapak/ibu mendampingi saat anak menggunakan gadget...?

"iya, saya mendampingi anak saya saat bermain gadget" (I1).

"iya kadang-kadang, kadang-kadang kalo sedang tidak sibuk saya dampingi, kadang-kadang kalo saya sedang sibuk untuk dia bermain sendiri biar dia nggak kemana mana" (I2).

"biasanya istri saya mbak yang mendampingi, kalau saya ya sesekali mbak sayakan kerja"(I3).

### d. Apakah ada hari tertentu untuk anak bermain gadget...?

"tidak, tidak ada hari tertentu, setiap hari anak saya bermain gadget (I1).

"tidak ada, hampir setiap hari anak saya bermain gadget (I2).

"tidak ada mbak, anak saya itu bermain hpnya setiap hari (I3).

### e. Berapa lama durasi yang bapak/ibu berikan kepada anak dalam bermain gadget ...?

"30-1 jam mbak, 30-1 jam dalam 24 jam dalam sehari (I1).

Pernah gak lebih bu?

"pernah mbak, tapi langsung saya marahi"(I1).

Memarahi seperti apa buk?

"saya omeli saya ambil hpnya dek"(I1).

*"paling lama 10-15 menit sehari kan tiga kali jadi tidak sampai satu jam kurang lebih satu jam lah sehari semalam (I2).*

*"saya dan istri saya memberikan anak itu bermain hp sehari kurang lebih 1 jam mbak"(I3).*

- f. Apakah ada aplikasi tertentu yang bapak/ibu dilarang atau diperbolehkan pada saat anak bermain gadget...?

*"em tidak ada sih mbaknya, karena kita akan mendampingi anak bermain gadget jadi kita tau apa yang ditonton sama anak kita" (I1).*

*"tidak, karna apa yang sudah saya berikan itu yang sudah saya pilihkan untuk anak toton" (I2).*

*"kalau untuk aplikasi mbak,kami idak memperbolehkan anak tu bukak yang lain selain yotube yang wajib anak tu toton yang kami lah dowloadkan "(I3).*

- g. Bagaimana respon anak ketika tidak diperbolehkan bermain gadget...?

*"iya marah, nangis namanya juga anak-anak mbaknya"(I1).*

Kalau anaknya marah bagaimana cara ibu menenangkan?

*"saya ajak jajan ke warung mbak"(I1).*

*"kadang-kadang nangis marah tapi saya ganti dengan mainan lain supaya dia ceriah kembali" (I2).*

*"namanya anak-anak mbak ya nangis kalau nggak dikasih hp"(I3).*

- h. Pernahkah anak bapak/ibu mengeluh sakit kepala setelah bermain gadget...?

*"kalau untuk saat ini, alhamdulillah tidak mbaknya karena kita, em apa sih namanya kalau anak itu nonton gadget itu tu di jarak jauh bukan jarak dekat jadi nggak mempengaruhi kebagian sakit kepala gitu" (I1).*

*"sepengalaman saya belum, alhamdulillah tidak (Ny.N, Informan 2).*

*"tidak mbaknya, karena itu tadi kami sebagai orang tua sudah mengatur waktu untuk anak itu bermain hp"(I3).*

### **3. Aspek Dampak dari penggunaan gadget bagi anak usia pra sekolah .**

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa dampak penggunaan gadget bagi anak usia pra sekolah adalah baik sesuai dengan sebagai berikut:

- a. Apakah ada dampak yang bapak/ibu rasakan pada saat anak bermain gadget..?

*"iya dampaknya anak bisa mengetahui ya tadi nyanyi lagu anak-anak terus bisa bermain-main lah mbak" (I1).*

Main cakmano buk?

*"emmmm ngikuti yang dio toton itulah mbak"(I1).*

*"dampak positif negatifnya itu kalau yang positif anak saya itu mudah belajar menghafal seperti doa sebelum tidur doa sebelum makan yang negatifnya kalau diambil hp anak saya suka menangis ngambek" (I2).*

*"dampaknya itu tadi mbak anak saya belajarnya senang, sambil joget-joget nyanyi-nyanyi nirukan gerakan yang ditontonnya tadi"(I3).*

- b. Apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perilaku anak bapak/ibu...?

*"bisa" (I1).*

Perilaku seperti apa bu..?

*"iya, perilakunya seperti kalau kita ngasih hp dia mintak nonton hp atau main hp gitu nah mbak (I1).*

*"iya anak saya itu suka niru apa yang ditontonnya tadi joget-joget seperti doa ibu bapak doa sebelum tidur" (I2).*

*"bisa mbak itu tadi anak saya niru-niru apa yang ditontonnya"*(Tn. A, Informan 3).

c. Apakah penglihatan anak ibu/bapak terganggu karena bermain gadget...?

*"alhamdulillah sih untuk saat ini jangan sampai yah mbak ya, karenakan saya emm mengasih apa sih namanya handphone sama anak itukan 30 menit-1 jam itukan didampingi saya jadi hpnya itu nggak terlalu dekat ke mata jadi jarak jauh"* (I1).

*"alhamdulillah untuk saat in belum semoga tidak kan saya sudah membatasi waktu bermainnya tadi 10-15 menit"* (I2).

*"tidak mbak"*(I3).

## PEMBAHASAN

### PEMBAHASAN KUANTITATIF

#### A. Persepsi Orang Tua Penggunaan Gadget

Dari tabel 1 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar persepsi orang tua adalah baik yaitu sebanyak 14 orang (63,6%) , persepsi cukup 6 orang (27,3%) dan persepsi buruk 2 orang (9,1%). Penelitian ini sejalan juga dengan Zaini & Soenarto (2019), persepsi orang tua tentang penggunaan gadget bagi anak adalah perlunya pembatasan waktu dan bimbingan orang tua pada saat anak menggunakan gadget, gadget dapat menyajikan metode belajar yang lebih menarik, merangsang anak untuk belajar melalui audio dan visual.

Orang tua memiliki pemahaman bahwa gadget sangat berguna untuk memudahkan pekerjaan, hingga mereka cenderung selalu mengikuti perkembangan. Orang tua paham bahwa semakin banyak pengetahuan yang dimiliki maka akan semakin bermanfaat penggunaan gadget tersebut. Namun, orang tua juga paham bahwa gadget dapat menimbulkan dampak negatif, sehingga penggunaannya harus sesuai kebutuhan penggunanya dan harus ada batasan (Amalia, S, 2019).

#### B. Dampak dari Penggunaan Gadget

Dari tabel 2 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar dampak pemberian gadget adalah baik yaitu sebanyak 21 orang (95,5%) dan buruk sebanyak 1 orang (4,5%). Hasil penelitian yang telah dilakukan terlihat dari jawaban responden terhadap indikator dampak penggunaan gadget pada anak menunjukkan bahwa sebagian besar adalah baik hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Adhytiya, (2021) yang menyatakan dampak gadget menunjukkan sebagian besar responden memahami tentang dampak penggunaan gadget bagi anak usia prasekolah, khususnya tentang dampak terhadap perilaku anak dimana semua responden (100%) menyatakan bahwa penggunaan pada gadget dalam jangka waktu yang lama dapat berdampak pada perilaku anak.

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap anak memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah menambah pengetahuan membangun dan membangun kreativitas anak, mempermudah anak untuk mencari teman. Anak yang menggunakan gadget sewajarnya dapat membantu keseharian untuk mencari informasi dan hiburan dari gadget. Sedangkan dampak negatif dari *gadget* adalah anak menjadi ketergantungan sehingga terhambat aktivitasnya dan menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Ariston & Frahsini, 2018).

### PEMBAHASAN KUALITATIF

#### A. Aspek pengetahuan orang tua tentang gadget

Berdasarkan penelitian yang didapatkan pada saat wawancara bahwa ketiga informan memiliki persamaan yaitu mereka mengetahui tentang gadget seperti hp,

komputer, laptop dan juga dapat menggunakannya dengan baik. Selain itu informan juga mengetahui durasi yang tepat bagi anak bermain gadget.

*American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan durasi penggunaan gadget untuk anak tidak lebih dari 1-2 jam perhari. Asosiasi dokter Amerika dan Canada juga merekomendasikan anak usia 3-5 tahun dibatasi sejam perhari. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya satu sampai 2 kali pemakaian perhari (Vitriarningsih *et al*, 2018). Pola asuh orang tua yang memberikan gadget pada anak usia prasekolah yang baik adalah dengan durasi lebih dari 1 jam (Jayantika *et al*, 2020). Penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Lubis *et al* (2020), durasi penggunaan gadget pada anak usia dini sudah cukup baik yaitu anak-anak menggunakan gadget untuk belajar, main game dan menonton berdurasi selama 1-3 jam perhari.

## **B. Aspek persepsi orang tua terhadap gadget**

Berdasarkan penelitian yang didapatkan pada saat wawancara bahwa ketiga informan memiliki persamaan yaitu gadget digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak, namun jika anak tidak diberikan gadget mereka akan menangis dan marah kepada orang tuanya. Manfaat gadget sebagai media pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara pengajar dan anak sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Secara khusus dengan adanya gadget akan mempermudah penyampaian materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan memahami materi (Radja, 2020).

*Gadget* dikategorikan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan audio visual yaitu menyampaikan materi dengan menggunakan sistem elektronik untuk menyajikan materi secara audio dan visual. Media audio visual cenderung diminati oleh anak usia dini karena terlihat lebih menarik (Hijriyani & Ria, 2020).

Penggunaan media *gadget* sebagai sarana pembelajaran dapat menarik perhatian anak karena dapat memperlihatkan warna-warna dan bentuk, dapat memperjelas isi atau pesan pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih interaktif karena lebih variatif sehingga anak lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Trimuliana, 2021). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Utami (2019) pemanfaatan *gadget*, orang tua dan guru memanfaatkan *gadget* dengan menjadikan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Manfaat *gadget* bagi orang tua dan guru yang menggunakan gadget sebagai media pembelajaran menjadi lebih menarik bagi anak pada sampai penyampaian materi pembelajaran.

## **C. Aspek Dampak penggunaan gadget bagi anak usia prasekolah.**

Berdasarkan penelitian yang didapatkan pada saat wawancara bahwa ketiga informan memiliki persamaan jawaban mengenai dampak penggunaan *gadget* bagi anak usia pra sekolah diantaranya untuk meningkatkan pengetahuan anak, perkembangan emosional anak dan perkembangan perilaku anak. Dengan adanya *gadget* dapat meningkatkan pengetahuan anak karena anak dapat menambah wawasan dan mendapatkan informasi yang bermanfaat, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi kognitif anak semakin cerdas, karena gadget bisa difungsikan dengan baik sebagai sarana yang melengkapi proses pembelajaran bagi anak (Hijriyani & Ria, 2020).

Perkembangan emosi anak yang menggunakan *gadget* dalam kategori yang positif perkembangan emosional masih sesuai harapan dan sangat baik hal ini dikarenakan faktor yang mempengaruhi seperti pengawasan orang tua (Tahuidah & Evi, 2022). Perkembangan anak pra sekolah setelah menggunakan *gadget* efektif dalam

meningkatkan kemampuan berbahasa, belajar satu arah, melihat, mendengar, mengamati, merekam, dan meniru hal-hal yang mereka lihat pada saat menggunakan gadget (Rahmawati, 2020).

## **SIMPULAN**

Karakteristik orang tua anak usia pra sekolah di Desa Sidodadi sebagian besar berumur 31-40 Tahun, rata-rata berpendidikan SD dan SMP dan mayoritas memiliki pekerjaan sebagai buruh. Selanjutnya karakteristik ibu sebagian besar berumur 31-40 Tahun, Berpendidikan rata-rata SMP dan SMA dan mayoritas bekerja sebagai ibu rumah tangga. Persepsi orang tua terhadap dampak memberikan gadget pada anak usia pra sekolah di Desa Sidodadi Wilayah kerja Puskesmas Sidodadi sebagian besar adalah baik. Dampak penggunaan gadget bagi anak usia pra sekolah di Desa Sidodadi Wilayah kerja Puskesmas Sidodadi sebagian besar adalah baik. Dari hasil wawancara persepsi orang tua terhadap dampak memberikan *gadget* pada anak usia pra sekolah di Desa Sidodadi Wilayah kerja Puskesmas Sidodadi sebagian besar adalah baik, namun gadget juga memberikan dampak negatif terhadap anak yaitu anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget.

## **REFERENSI**

- Adhytia, R. (2021). *Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah*. Skripsi.
- Hijriyani Y, & Ria. (2020). penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. Universitas IAIN.
- Indriyani, M. (2018). *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Univesrsitas Lampung.
- Jayantika, Oktiya, R, & Livana,PH (2020). *Pola Asuh Orang Tua dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget pad Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Ners widya Husada Volume 7 No 2, Hal 41-48.
- Lubis, M, A, & Nasran, A. (2020). Persepsi Orang Tua Dalam Pemanfaatan Durasi Gadget untuk Anak Usia Dini saat Situasi Covid-19. Jurnal kajian Gender dan anak. Vol.04 No 1. e-ISSN:2549-6352, p-ISSN:2549-6344.
- Mardian, Ahmad H. (2016). *Analisis Efesiensi Layanan Inap Rumah Sakit DAERAH Balung Tahun 2015 Melalui BARBER - JOHNSON*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Noorsahiha, M. F.(2016). *The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead To Nomophobia:Early AgeGadgetExposure:International Jurnalartand science* 09(02).
- Radja, Djoni. (2020). *Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung BDR (Belajar dirumah) Dimasa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pamong Belajar (BP Paud dan Dikmas NTT.
- Rahmawati, R. (2020). *Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Melalui Sandplay Literatur*. Skripsi.
- Tauhidah, Nour, I, & Evy, N. (2022). *Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah Pengguna Gadget*. Al-Ulum Ilmu Sosial dan Humaniora. ISSN 2476-9576. Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
- Trimauliana, I. (2021). *Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Triastutik,Y.(2018). *Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan AnakUsia 4-6 Tahun(DiTK Bina InsaniJombang)* (Doctoral dissertation, STIKES Insan Cendekia Medika Jombang).
- Wijaya, A. S., & Neruh, N. (2021). *Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah pada Masa Pandemi Covid-19*. Polteknik Kesehatan Kementerian Bengkulu.

*urnal Keperawatan Silampari, 5(1).*