

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 02 BANYUURIP KECAMATAN MARGOREJO KABUPATEN PATI

Fiidatun Rohana¹, Sri Hartini²

^{1,2}Program Studi Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Cendekia Utama Kudus
Email : Fiidatunrohana22@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Kemajuan teknologi seperti *gadget* ini tentu memberi dampak positif terutama memudahkan seseorang mencari informasi, mempermudah pekerjaan dan mempersingkat proses informasi baik dalam pekerjaan bidang ekonomi, pendidikan dan lain-lain. Dilain pihak penggunaan yang tidak terkontrolkan memberi dampak negatif bagi penggunanya. Dampak dari permainan *gadget* itu sendiri adalah mengganggu saraf motorik halus, menghambat perkembangan interaksi sosial, mempengaruhi pola tingkah laku anak, mempengaruhi pola bicara, mudah emosi, terpapar konten kekerasan dan pornografi, bahaya radiasi, pola makan, obesitas, dan susah tidur. Untuk menganalisa hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Jenis penelitian ini yang digunakan yaitu kuantitatif dengan menggunakan metode survey atau pengumpulan data dengan cara pendekatan *cross sectional*. Populasi sebanyak 39 anak dan sampelnya menggunakan *total sampling* jadi sampel yang digunakan sebanyak 39 anak. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan paling banyak adalah responden penggunaan *gadget* tinggi dengan jumlah 23 responden (59,0%), dan paling sedikit adalah penggunaan rendah dengan jumlah 6 responden (15,4%), dan diantaranya adalah penggunaan sedang dengan jumlah 10 responden (25,6%). Penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial menghasilkan nilai *p value* ($p < 0,000 < \alpha < 0,05$) maka terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 02 Banyuurip kecamatan margorejo kabupaten pati.

Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, Interaksi Sosial

ABSTRACT

The development of technology and information is progressing very rapidly which is marked by advancements in the field of information and technology. Advances in technology such as gadgets certainly have a positive impact, especially easier for someone to find information, simplify work and shorten the information process both in the fields of economics, education and others. On the

other hand uncontrolled use has a negative impact on users. The impact of the gadget game itself is disrupting fine motor nerves, inhibiting the development of social interactions, affecting children's behavior patterns, influencing speech patterns, easily emotionally, exposed to violent content and pornography, the dangers of radiation, eating patterns, obesity, and insomnia. To analyze the relationship between the use of gadget and social interactions of school age children at SDN 02 Banyuurip, Margorejo Subdistrict, Pati Regency. This type of research used is quantitative using survey methods or data collection by cross sectional approach. The population was 39 children and the sample used total sampling so the sample used was 39 children. Based on the results of the study showed that most respondents were using gadgets with a high number of 23 respondents (59.0%), and the least was using a low number of 6 respondents (15.4%), and among them were moderate uses with a total of 10 respondents (25, 6%). Research on the relationship between the use of gadgets with social interactions produces p value ($p < 0.000 < \alpha < 0.05$), so there is a relationship between the use of gadgets and social interactions. There is a relationship between the use of gadget and social interaction of school-age children in SDN 02 Banyuurip, Margorejo sub-district, pati regency.

Keywords : Use of Gadget, Social Interaction.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi (Ismanto, 2015). Salah satunya yaitu perkembangan *gadget* yang semakin meluas, hampir semua individu baik anak-anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki *handphone* atau *smartphone*. Kebutuhan komunikasi dan informasi saat ini sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat, ditambah sekarang semakin mudah mengakses informasi dan berbagai macam fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh jasa pelayanan *gadget/smartphone* itu sendiri sehingga anak-anak sering kali cepat akrab dengan benda tersebut. Pada anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Karena jika penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak (Ferliana, 2016).

Gadget merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, dan bisa dibawa ke mana saja karena sudah terhubung dengan koneksi internet. Fitur yang disediakan pun beragam sehingga membuat kita bisa mudah menjelajah pelosok dunia, yaitu melalui *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan lain-lain, ini adalah salah satu tanda kemajuan dari teknologi. Sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Perkembangan *gadget* yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh kaum borjuis karena harganya relatif mahal, kini hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua memiliki *gadget*, karena harga *gadget* mulai beragam (Mubara, 2017).

Kemajuan teknologi seperti *gadget* ini tentu memberi dampak positif terutama memudahkan seseorang mencari informasi, mempermudah pekerjaan dan mempersingkat proses informasi baik dalam pekerjaan bidang ekonomi, pendidikan dan lain-lain. Dilain pihak penggunaan yang tidak terkontrolakan memberi dampak negatif bagi penggunaannya. Dimana sebagian waktu dihabiskan untuk menggunakan *gadget*, interaksi atau komunikasi dengan orang disekitarnya menjadi berkurang. Berdasarkan hasil survei Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 Sebanyak 143,26 juta masyarakat Indonesia atau 54,68% telah menggunakan internet. Rentang usia yang paling banyak menggunakan internet di Indonesia berasal dari kalangan remaja diikuti usia produktif bahkan usia anak-anak mulai gemar menggunakan internet. Dalam survei ini juga diketahui jika sekira 43,89 persen pengguna internet di Indonesia rata-rata mengakses internet paling tidak 1 hingga 3 jam per hari. Sekira 29,63 persen mengatakan mengakses internet selama 4 hingga 7 jam per hari, dan sekira 26,48 persen pengguna mengakses internet lebih dari 7 jam per hari.

Penggunaan *gadget* (*handphone*, *smartphone*, laptop, tablet, *note*, mp3 dan lain-lain) bukan hanya berdampak positif saja yang bisa kita dapatkan melainkan ada dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah anak usia sekolah gemar bermain gadget yang mampu mengambil alih kehidupan anak. Dampak dari permainan gadget itu sendiri adalah mengganggu saraf motorik halus, menghambat perkembangan interaksi sosial, mempengaruhi pola tingkah laku anak, mempengaruhi pola bicara, mudah emosi, terpapar konten kekerasan dan pornografi, bahaya radiasi, pola makan, obesitas, dan susah tidur (Susiyanti, 2019).

Ayuby (2017) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya. Kegiatan-kegiatan yang cenderung dilakukan anak dalam menggunakan *gadget* secara terus menerus akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi kegiatan rutin yang dilakukan anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri sekarang ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain dengan *gadget* di bandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sehingga anak menjadi malas belajar dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Interaksi sosial merupakan hubungan individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terdapat hubungan timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Dewasa ini semua menerima pendapat bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia tidaklah terlepas dari hubungan satu dengan yang lain. Ia selalu menyesuaikan diri dengan lingkungan, sehingga kepribadian individu, kecakapannya dan ciri kegiatannya menjadi kepribadian individu yang unik. Dalam interaksi sosial setiap orang saling menegur, berjabat tangan, berbicara dan terjalin komunikasi timbal balik antar individu (Donsu, 2019).

Menurut Tertadian (2012), menyebutkan dengan adanya ponsel pintar, membuat individu kurang menaruh perhatian terhadap kehadiran ataupun pembicaraan orang yang berada bersamanya, hal tersebut dikarenakan perhatian penuh individu diberikan kepada ponsel pintar milik individu tersebut. Tak jarang individu berkomunikasi secara langsung dengan individu lain namun bersamaan dengan menggunakan ponsel pintarnya, yang membuat komunikasi menjadi kurang efektif dan membuat lawan bicara beranggapan bahwa individu tersebut tidak sopan dan menyakiti perasaan dari lawan bicaranya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ignasia Yunita Sari (2018) dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II” menjelaskan bahwa Hasil uji statistik diperoleh hasil nilai $p=0,025$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget* (ada hubungan signifikan antara durasi

menggunakan gadget dengan interaksi sosial). Hasil analisis diperoleh pula nilai OR= 4,469, artinya anak yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi sosial yang baik.

Hasil survey yang dilakukan di SDN 02 Banyuurip pada tanggal 20 Januari 2020 di dapatkan jumlah data siswa sebanyak 39 siswa terdiri dari kelas IV sebanyak 16 siswa dan kelas V sebanyak 23 siswa. Berdasarkan hasil wawancara dari siswa kelas V didapati sebagian besar siswa sudah memiliki *gadget* sendiri sedangkan untuk kelas IV banyak yang memiliki *gadget* sendiri tetapi ada sebagian yang masih ikut menggunakan gadget milik orang tua. Dari dua kelas tersebut didapatkan siswa menggunakan gadget untuk alat komunikasi, membantu mengerjakan tugas sekolah dan paling banyak mereka menggunakan gadget untuk bermain game atau menonton youtube.

Hasil dari wawancara di lakukan pada 5 siswa, terdapat 2 siswa yang merupakan siswa kelas IV SDN 02 Banyuurip dengan berjenis kelamin satu laki-laki dan satu perempuan, dengan usia 10 tahun di dapati bahwa dalam waktu senggang disetiap harinya digunakan untuk bermain gadget tak jarang mereka juga keluar untuk bermain game atau menonton youtube bersama-sama pada *gadget* masing-masing. Sedangkan 3 siswa lain merupakan siswa kelas V SDN 02 Banyuurip dengan jenis kelamin 2 laki-laki dan satu perempuan, dengan usia 11 tahun mendapatkan hasil bahwa mereka tidak pernah keluar untuk bermain dengan teman-temannya. Dengan alasan ada *gadget* di rumah untuk teman bermain mereka dan merekapun sering, dikala asyik bermain game atau menonton youtube tidak pernah menghiraukan apapun yang ada di sekelilingnya, termasuk juga saat orang-orang memanggilnya. Mereka mengabaikan panggilan yang pada mereka tanpa adanya jawaban walaupun itu hanya “iya”.

Berdasarkan fenomena diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yang digunakan yaitu kuantitatif dengan menggunakan survey atau pengumpulan data dengan cara pendekatan *cross sectional*. Populasi sebanyak 39 anak dan sampelnya menggunakan *total sampling* jadi sampel yang digunakan sebanyak 39 anak. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang sudah baku terdapat dua kuesioner yaitu kuesioner tingkat penggunaan *gadget* yang terdiri dari 14 item dan kuesioner interaksi sosial terdiri dari 19 item. Dalam penelitian ini menggunakan analisa univariat dan bivariat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Univariat

a. Penggunaan Gadget

Tabel 1
Distribusi frekuensi berdasarkan penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar (N39)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Penggunaan rendah	6	15,4
Penggunaan Sedang	10	25,6
Penggunaan Tinggi	23	59,0
Total	39	100,0

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan sebagian besar responden adalah penggunaan *Gadget* tinggi dengan jumlah 23 responden (59,0%).

b. Interaksi Sosial

Tabel 2
Distribusi rekuensi berdasarkan interaksi sosial pada anak sekolah dasar (N39)

Kualitas Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
Adaptif	18	46,2
Maladaptif	21	53,8
Total	39	100,0

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan sebagian besar responden adalah terjadi maladaptif dengan jumlah 21 responden (53,8%).

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial

Variabel	Statistik	DF	P Value
Penggunaan <i>Gadget</i>	0,363	39	0,000
Interaksi Sosial	0,358	39	0,000

Berdasarkan tabel 3 hasil normalitas data dengan Uji Normalitas data dengan *kolmogorov smirnov* didapatkan pada variabel p (*p-value*) <0,05 maka data distribusi tidak normal dan pada variabel interaksi sosial nilai p (*p-value*) <0,05 maka data distribusi tidak normal. Sehingga penelitian ini menggunakan *uji spearman* untuk melihat korelasi antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial.

Analisa Bivariat

Tabel 4

Hubungan penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada anak sekolah usia dasar						
Penggunaan gadget	Interaksi Sosial				Total	P Value
	Adatif		Maladaptif			
	N	%	N	%	N	
Penggunaan rendah	6	100,0	0	0,0	6	100,0
Penggunaan Sedang	10	100,0	0	0,0	10	100,0
Penggunaan Tinggi	2	8,7	21	91,3	23	100,0
	18	46,2	21	53,8	39	100,0

Berdasarkan tabel 4 didapatkan data hasil uji statistik dengan menggunakan uji spearman didapatkan p value sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai *correlation coefficient* sebesar 0,872 Hasil tersebut menunjukkan ada hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial dengan kekuatan hubungan kuat dan mempunyai arah hubungan positif, berarti semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin buruk interaksi sosial.

Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan paling banyak adalah responden penggunaan gadget tinggi dengan jumlah 23 responden (59,0%), dan paling sedikit adalah penggunaan rendah dengan jumlah 6 responden (15,4%), dan diantaranya adalah penggunaan sedang dengan jumlah 10 responden (25,6%). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tutik Hidayati, Dkk, (2019) desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Hasil uji Spearman Rank antara penggunaan gadget dengan kemandirian dan kematangan sosial diperoleh nilai p value $0,000 < \alpha 0,05$, maka H_0 diterima sehingga ada hubungan antara penggunaan gadget dengan kemandirian dan kematangan sosial.. Besarnya nilai Exp (B) pada analisis regresi logistik kemandirian memiliki nilai 4,668 yang berarti bahwa kemandirian memiliki peluang 4,668 kali untuk berubah. Sedangkan variabel kematangan sosial pada regresi logistik berganda memiliki nilai Exp (B) sebesar 2,545, dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa kematangan sosial memiliki peluang meningkat 2,545 kali.

Penggunaan gadget (*handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3* dan lain-lain) bukan hanya berdampak positif saja yang bisa kita dapatkan melainkan ada dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah anak usia sekolah gemar bermain gadget yang mampu mengambil alih kehidupan anak. Dampak dari permainan gadget itu sendiri adalah mengganggu saraf motorik halus, menghambat perkembangan interaksi sosial, mempengaruhi pola tingkah laku anak, mempengaruhi pola bicara, mudah emosi, terpapar konten kekerasan dan pornografi, bahaya radiasi, pola makan, obesitas, dan susah tidur (Susiyanti, 2019).

Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan paling banyak adalah 21 responden dengan maladaptif (53,8%) dan yang paling sedikit adalah 18 responden dengan adaptif (46,2%). Sebagian besar penggunaan gadget paling banyak adalah dengan kategori sedang (47,8%). Hal ini sejalan dengan penelitian Retnoningsih D. dkk. bahwa sebagian besar

interaksi sosial paling banyak adalah dengan kategori pola interaksi sosial baik (42,4%). Menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang dalam interaksi sosial antara teman sebaya melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas, dan saling mengobrol dengan teman sebaya maupun keluarga. Aktifitas seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial.

Faktor Terjadinya Interaksi Sosial menurut Sunaryo (2014) ada empat faktor yang mendasari dan perlu diperhatikan dalam interaksi sosial, yaitu: Imitasi proses belajar dengan cara meniru atau mengikuti perilaku orang lain. Imitasi dapat dibedakan menurut sifatnya, yaitu positif dan negatif. Imitasi positif adalah imitasi yang memotivasi individu untuk mematuhi kaidah, nilai, norma yang berlaku dan imitasi negatif yang memotivasi individu untuk mencontoh perilaku menyimpang, tidak sesuai norma, etika, dan moral sosial, Sugesti adalah cara pemberian suatu pandangan atau pengaruh oleh seseorang kepada orang lain dengan cara tertentu sehingga orang tersebut mengikuti pandangan/pengaruh tersebut tanpa berpikir panjang. Sugesti akan lebih berhasil apabila yang memberikan sugesti adalah orang yang berwibawa dan orang yang dipercayai atau orang yang memiliki tipe otoriter, misalnya seorang pasien sudah tersugesti oleh dokter yang sudah dipercaya dan diyakini sehingga apa yang disarankan, diperintahkan dan anjuran selalu dilaksanakan dan identifikasi adalah kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain.

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial

Hasil penelitian uji statistik yang telah digunakan diperoleh nilai p -value = 0,000 lebih kecil dari nilai 0,05. Berarti H_0 diterima maka terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Tingkat penggunaan *gadget* dapat dipengaruhi beberapa faktor lainnya, pada penelitian ini penggunaan *gadget* mempengaruhi interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian Sari Ignasia Yunita (2018). Penelitian ini merupakan penelitian survey analitik korelasional dengan metode *case control* Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling* dengan 74 responden. Hasil uji statistik diperoleh hasil nilai p value = 0,025 yang berarti ada perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget*. Dari hasil analisis diperoleh pula nilai OR= 4,469, artinya anak yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi sosial yang baik.

Menurut penelitian Rahmadani Kurnia, dkk, (2019) ada hubungan yang signifikan negatif antara intensitas penggunaan *smartphone* (X) dengan interaksi sosial teman sebaya (Y) di kelas X SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan dari analisis data korelasi pearson didapat korelasi antara intensitas penggunaan *smartphone* (X) dengan interaksi sosial teman sebaya (Y) adalah -0,819. Arah hubungan negatif, artinya jika intensitas penggunaan *smartphon*nya tinggi maka interaksi sosial dengan teman sebayanya rendah begitupun sebaliknya. Hal ini berarti bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa. Ada hubungan yang signifikan negatif antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya. Hal ini dibuktikan dengan r Hitung (-0,819) > r tabel (0,235) pada taraf signifikan 5%. Hal ini menjelaskan bahwa koefisien yang diperoleh dari populasi tersebut telah mencerminkan keadaan populasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian pada pembahasan dapat disimpulkan bahwa hubungan penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatut Thalibin Jambu Sari Mlonggo Jepara sebagai berikut:

1. Karakteristik responden menunjukkan rata-rata anak berusia 11 tahun 53,8%. Responden berjenis kelamin laki-laki sebesar 41,0% dan perempuan sebesar 59,0%. Sebagian besar responden merupakan siswa kelas 5 sebanyak 23 responden 59,0%.
2. Pengguna *gadget* terbanyak adalah kategori tinggi dengan jumlah 23 responden 59,0%.
3. Terjadi interaksi sosial pada siswa terbanyak 21 responden 53,8% dan tidak terjadi interaksi sosial 18 responden 46,2%.
4. Terjadi interaksi sosial pada siswa terbanyak 21 responden 53,8% dan tidak terjadi interaksi sosial 18 responden 46,2%.

Saran

1. Bagi orang tua
Diharapkan dapat sebagai tambahan informasi mengenai ada tidaknya hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anaknya. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demimengjaga dan mengarahkan anaknya agar bisa berinteraksi sosial dengan baik .
2. Bagi responden
Dapat meningkatkan pengetahuan mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial, kebiasaan dan perilaku anak dapat dikendalikan secara dini oleh orang tua.
3. Bagi institusi
Diharapkan penelitian ini dapat dipergunakan sebagai literature ilmiah dengan bidang keperawatan terutama tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembandingan dan referensi untuk penelitian yang permasalahannya sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayauby. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung) Ajaran 2017.skripsi. Universitas Lampung. https://www.academia.edu/37009951/DAMPAK_PENGGUNAAN_GADGET_PADA_ANAK_USIA_DINI_Studi_di_PAUD_dan_TK.Handayani_Bandar_Lampung_Skripsi. Diakses pada 15 januari 2020
- Donsu, Jenita. (2019). *Psikologi Keperawatan*. Yogyakarta : PT. Pustaka Baru.
- Ferliana, Jovita Maria. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. <http://nakita.grid.id/balita/anak-dengadgetyang-penting-aturan-main?page=2> diakses pada tanggal 15 Januari 2020.

- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Gengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad. Ejournal Keperawatan Volume 3(2)*. FK Unstart Manado.
- Mubara, Kalya. (2017). *Smartmom untuk Generasi Smart*. Yogyakarta : Diva Press.
- Sari, ignasia Y. (2018). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolaah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II 2018.p.9-17*
- Susiyanti, Elisa. (2019). *Panduan Cermat untuk Orang Tua Si Anak Sehat*. Laksana: Yogyakarta.