

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK YOGYAKARTA

Oleh;

Listia Dwi Febriati¹⁾, Afroh Fauziah²⁾

- 1) Prodi Pendidikan Profesi Bidan, FIKES, UNRIYO Email: listiadwi@respati.ac.id
- 2) Prodi DIII Kebidanan, FIKES, UNRIYO Email: afrohfauziah@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang : Pada era globalisasi seperti saat ini, media sosial untuk melakukan sebuah interaksi sosial (Osland, dalam Effendi, 2013). Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015). Tujuan : Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap sosial emosional anak usia prasekolah.

Metode : Rancangan penelitian adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sosial emosional anak usia pra sekolah yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam. Lokasi penelitian di TK Raudhatul Athfal Kabupaten Sleman. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam. Pengolahan data kualitatif dilakukan transkripsi, koding dan disajikan dalam bentuk teks secara naratif.

Hasil: Intensitas rata-rata penggunaan *gadget* lebih dari satu jam per hari, Sosial Emosional anak seperti anak marah, emosi saat diminta berhenti menggunakan HP. Intensitas penggunaan *Gadget* memberikan pengaruh pada Perkembangan social emosial anak seperti anak yang suka marah, membanting dan egois/ tidak mau mengalah perlu.

Kesimpulan : Terdapat pengaruh intensitas penggunaan *Gadget* dengan social emosional anak usia pra sekolah

Kata Kunci : *Gadget, Sosial Emosional, Pra sekolah*

PENDAHULUAN

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa *Inggris* yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Osland, dalam Effendi, 2013). Dalam era masa kini telepon genggam disebut menjadi *smartphone* atau *gadget*, alat yang dapat digunakan banyak hal selain untuk berbicara jarak jauh maupun mengirim pesan singkat (Wikipedia, 2016).

Adanya peralihan zaman sudah sewajarnya mengalami perkembangan. tetapi memberi keleluasaan pada anak akan kemudahan teknologi juga dapat berdampak buruk bagi mereka (Winoto, 2013). Berdasarkan hasil survey *The Asian Parents Insight* di kawasan Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia terdapat 2.417 orang tua yang memiliki gadget. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gadget, 67% diantaranya menggunakan milik orang tua, 18% milik saudara atau keluarga, dan 14% milik sendiri (The Asian Parent Insight, 2014). Interaksi anak dengan teknologi elektronik banyak mengurangi aktivitas gerak atau perilaku *sedentary* karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan membatasi aktivitas fisiknya (Yudiningrum, 2011).

Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2016 pada rentang usia responden 9-65 tahun, menunjukkan bahwa 84,4% atau sekitar 55,3 juta rumah tangga mempunyai telepon genggam dan 31,4% atau 20,6 juta rumah tangga mempunyai komputer. Dari 68,6% yang tidak mempunyai komputer 13,7% mempunyai PC, 20,8% mempunyai Laptop, dan 11,1 % mempunyai Tablet (Infografis, 2016).

Haughton *et al*, (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant* mengemukakan keterpaparan anak terhadap media kemungkinan anak untuk menjadi lebih tertarik menghabiskan waktu untuk menyendiri. Sedangkan *American Academy of Pediatric (AAP)* merekomendasi durasi penggunaan media berbasis layar bagi anak tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari (American Academy of Pediatrics Committee of Public Education, 2001)

Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, bekerja dan bisnis. Namun pada faktanya, gadget tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi gadget beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi gadget bukan

barang asing untuk anak usia dini yang kenyataannya belum layak menggunakan gadget (Prianggoro, Hasto. 2014).

Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget*

tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak (Ameliola & Hanggara, 2013).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap sosial emosional anak usia prasekolah di TK Yogyakarta”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis fakta dengan interpretasi yang tepat terhadap Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. Penelitian kualitatif ini pada dasarnya harus mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya.

HASIL**1. Lama anak bermain dengan gadget**

- maksimal 1 jam....(P1)*
1- 2 jam....(P2)
3-4 kali jarang....(P3)
1-2 kali sehari kadang 1 jam sampai 2 jaman(P4)
ya paling 30 menit - 1 jam(P5)
1-2 jam....(P6)
pokoknya setengah jamana sdh saya minta....(P7)

2. Orangtua menemani atau mendampingi anak ketika bermain gadget

- iya, karena kadang saya juga lagi capek, tapi kadang ya karena anak pengen main game masak2kan minta di klik kan biar kompornya bsa hidup.....(P1)*
iya kadang saya temani tapi namanya orang tua juga ada aktifitas lainnya jadi kadang juga saya tinggal....(P2)
tidak sih, paling sama kaknya, kalau mainnya di toko saya dampingi tapi kalau dia di ruang tamu atau keluar biasanya sama kakaknya.....(P3)
iya kadang saya, bapaknya.....(P4)
iya,,, karena biasanya main puzze masak....(P5)
paling kalau tidur disebelahnya. Paling kalau siang sama kakaknya gt. Gak pernah dilepas. Kalau nonton kan kadang bareng2 sama anak sebelah.....(P6)
iya... soalnya kan q liat tv mereka main hp....(P7)

3. Reaksi anak ketika sedang bermain gadget dan orang tua meminta untuk berhenti bermain gadget

- iya biasanya gak mau mama, tapi Cuma itu tok, ntar itu lho mau liat ada telfon dari uti, dari papa.....(P1)*
ya paling nangis....(P2)
kadang mau kadang juga gak, atau kalau g nanti ta bikinin susu terus ta ajak tidur akhire mau....(P3)
kadang marah sih, ya saya kasih tahu nanti kalau kebanyakan main hp matanya sakit lho,,, lha itu malah disampaikan ke mbahnya. Kalau main hp mbah nanti matanya jereng lho...hahaha....(P4)
ya ini dulu dia akan menolak, lalu dialihkan, ya kalau nanti dia menangis saya biarkan saja. Ya kadang tantrum, saya biarkan dlu saya alihkan yg lain baru saya minta.....(P5)
kalau misalkan dulu sih ngamuk... kalau sekarang kan sy bilang kalau gak mau berhenti nanti matanya berdarah lho....ta tunjukkan fotonya nah nanti gak mau. Dedek jangan lama-lama ya main hpnya. Ya ma...nanti bilangin sj kalau udah.karena takut diliatin foto yang berdarah-darah,,item2 jadi takut, katanya mamah bilang sja nanti dedek mau berhenti. dedek udah langsung gt.....(P6)

nangis, rewel kasih pengertian nanti dia mau....(P7)

4. Batas waktu untuk anak menggunakan gadget

sebenarnya sih ada setengah jam 1 hari tapi kadang masih 1 jam, biasanya saya lupa tahu2 sudah 1 jam, gak nyadar...hehe....(P1)

iya saya kadang saya maksa krna kadang saking asiknya sebentar-sebentar.....(P2)

iya saya buat sirine...(P3)

iya saya kontrol saya batasi, hp juga saya pasword....(P4)

iyah.....(P5)

gak. Paling kalau sudah agak lama sudah suruh berhenti...(P6)

iya...(P7)

5. Perubahan perilaku pada anak antara sebelum dan sesudah mengenal gadget

sepertinya tidak ada....(P1)

apa ya...paling kadang agak emosi saat diminta berhenti, kalau dipanggil2 tdk

dengar.....(P2)

tidak ada....(P3)

sepertinya tidak ada masih sama. Cuma kadang rada ngeyellan....(P4)

tidak ada.....(P5)

gak biasa saja....gak juga sih....masih biasa....(P6)

kayak ndablek gt ya bahasanya... kak ambil ini....gak mau kakak saja. Entah

pengaruh hp atau yang lain.....(P7)

6. Ibu mengontrol permainan yang dimainkan anak

iya bun... karena saya temani kalau main hp....(P1)

iya selalu dikontrol....(P2)

iya...(P3)

iya tetep saya control...(P4)

puzzle dan memasak....(P5)

paling lompat-lompatan, terus main apa itu the,, warna berapa terus pecah. Paling

mainan gt. Soalnya ya penuh juga memorinya harus dihapus.....(P6)

iya.....(P7)

7. Bermain dengan teman sebayanya atau banyak menghabiskan waktu dengan Gadget

iya waktu disekolah karena full disekolah, paling pulang sore malam main hp

sebentar lanjut tidur. Kalau disekolah sepertinya gak ya....(P1)

lebih suka main dengan teman2nya....(P2)

banyak main dengan teman2nya, karena lagi seneng sepedaan.....(P3)

lebih banyak main dengan temn2nya karena sering main di rumah uyutnya....(P4)

kalau dilingkungan rumah sih karena anak2nya sedikit, dia malah cenderung main sendiri, suka main sama buku... (P5)
gak...paling mainnya sama kakaknya sama sebelah seumuran. Kalau ada temennya waktu main hp langsung ditinggalin. Kalau dulu sebelum sekolah sih jadi kerjanya main hp terus.....(P6)
kalau ada temennya dirumah lebih suka main dengan temannya... (P7)

8. Pengalaman Mendampingi Anak Bermain

biasanya kita bertiga main, ini lho pesawat terbang pengalaman berharga sih kalau kita main bertiga. Kalau dengan gadget sih Cuma main sendiri bilang mamah ini bagus, karena kadang kalau main gadget mamahnya pas lagi riweh anaknya gak mau diem, ya sudahlah main hp. akhire keblabasan....(P1)
kadang kalau sinyal tidak bagus kadang berhenti, kadang kalau kepenyet juga keluar dari yg dimainkan.....(P2)
kalau saya lebih suka dia main dengan teman2nya, kalau gadget saya kasih waktu kadang juga saya duduk disampingnya nungguin.....(P3)
kalau anak2 main hp tetep saya dampingi ya karena takut ya, pengalaman saya keponakan saya main hp bapaknya lho kok ada video2 begitu, terus hp jangan diisi dengan hal yang neko2. bermian dengan temannya ya erlu dikontrol karena pergaulan anak jaman sekarang kan menakutkan.....(P4)
kalau pke gadget sebelum main hp cek histori dihapus dan setelah main kita cek lagi historinya. Main biasanya baca2 buku karena dia sukanya sih dengan buku.....(P5)
tidak ada ini....(P6)
ya itu kadang kalau diminta menans tetep gak boleh sudah waktunya selesai. Kadang sama ayahe bentrok. Tapi tetep gak boleh.....(P7)

PEMBAHASAN

1. Inensitas Penggunaan Gadget

Gadget adalah suatu istilah berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik berguna umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. (Lui *et al.*, 2011). Hasil penelitian menunjukkan hampir seluruh orang tua menyampaikan bahwa dirumah mempunyai fasilitas Hp android/smartphone, hal ini

merupakan hal yang wajar mengingat jaman sekarang sudah merupakan jaman indrustri/ teknologi yang sudah berkembang.

Rata-rata waktu anak menghabiskan bermain gadget satu jam sampai dengan 2 jam per hari. menurut informasi orang tua, anak sudah mulai sibuk dengan aktifitas belajar disekolah, pulang dilanjutkan bermain dengan teman sebaya dan sore istirahat serta berangkat mengaji. Berdasarkan *American Academy of*

Pediatric (AAP) merekomendasi durasi penggunaan media berbasis layar bagi anak tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari (American Academy of Pediatrics Committee of Public Education, 2001).

Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, berkerja dan bisnis. Namun pada faktanya, gadget tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi gadget beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataanya belum layak menggunakan gadget (Prianggoro, Hasto. 2014).

2. Sosial Emosial Anak Usia Pra Sekolah

Reaksi anak ketika sedang bermain gadget dan orang tua meminta untuk berhenti bermain gadget hampir semua anak menolak dengan caranya masing-masing seperti marah, menangis/ rewel. Orang tua memberikan batasan waktu pada anak saat bermain hp 1- 2 jam namun terkadang terlewat waktu karena lupa atau memang kesibukan orang tua. Semua orang tua menyadari dan mengerti tentang dampak dari penggunaan gadget, namun karena faktor yang lain seperti aktifitas

pekerjaan orang tua yang menggunakan hp atau kesibukan orang tua yang lainnya membuat orang tua lupa tentang dampak penggunaan gadget itu sendiri.

Dampak positif dan negatif yang orang tua rasakan setelah anak mengenal gadget orang tua mengatakan sepertinya tidak ada yang tidak ada baik positif maupun negative. Namun ada juga yang menyampaikan dampak positifnya anak jadi hafal surat pendek, mampu menirukan-menirukan, bernyanyi, hafal nama-nama robot, macam-macam transportasi. Kalau negatif kadang klo ada yang memanggil 2 sampai 3 kali tidak mendengar, kalau disuruh berhenti tidak mau, ngeyel, gampang marah.

Menurut Ameliola & Hanggara (2013), Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media infomasi dan teknologi, menyebabkan anak-

anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak (Ameliola & Hanggara, 2013).

Perubahan perilaku pada anak antara sebelum dan sesudah mengenal *gadget* anaknya menjadi ngenyel, susah dipanggil dan disuruh. Hal ini bisa dikarenakan menurut Yudiningrum (2011), Interaksi anak dengan teknologi elektronik banyak mengurangi aktivitas gerak atau perilaku *sedentary* karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan membatasi aktivitas fisiknya.

3. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah

kalau V belum, kalau maem itu harus ditemenin, kalau apa2 harus didampingi, belum bisa memilih

kegiatan yang dia suka, jadi V yang ini ya...jadi dia harus disitu dan saya harus disitu juga, kalau A sudah bisa, aku minta kesini misalnya sentra ya bu kegiatan anak misalnya dia kehabisan tempat terus dia nangis. kalau C itu masih bisa diarahkan....(IK1) H belum mandiri, I juga, AT juga belum mandiri.....(IK2)

Anak mengalah kepada temannya ketika bermain, namun terkadang juga tidak mau mengalah disini terdapat 1 anak yang memang kurang dan pandangannya kosong, senang dengan kehidupannya sendiri.

gak....kalau misalnya itu ya marah, terus g mau ngerjain semua malahan....(IK1) kalau AT ndak ngalah, terus intan kadang ngalah kadang nggak. I ini kalau sama anak kecil saja nggak mau ngalah lho... kalau H itu pandangane kayak kosong, dia itu suka senyum-senyum sendiri, keasikannya sendiri...(IK2)

Anak terkadang suka menyuruh temannya untuk mengambilkan mainan namun terkadang mau mengembalikan mainannya sendiri. Satu anak namanya A yang memang tidak mau merapikan atau mengembalikan mainannya sendiri. Anak protes ketika tidak diajak main, misalnya dengan cara kok aku tidak diajak sih namun 1 anak inisialnya AT yang sering marah,

sedangkan A mandiri dan sudah terbiasa sendiri, cari mainan sendiri.

Anak di ajarkan memaafkan dan mengakui kesalahan dengan cara meminta maaf saat melakukan kesalahan. Namun ada 1 anak inisial AT yang mempunyai sifat menyakiti temannya dan tidak mau mengakui kesalahannya dan minta maaf malahan ikut menangis saat melakukan kesalahan tidak mau sedangkan anak H dia mempunyai sifat kecenderungan diam dan belum mempunyai teman.

ndak karena kalau setiap kali ada yang nakal, langsung kita bilang minta maaf....(IK1)
kalau AT itu menyakiti temanny dia gak mau minta maaf. Tapi dia ikut nangis. Nek intan itu jika disuruh minta maaf ya mau. Tapi kalau H ya itu belum sama temenne. Masih menyendiri.kayak belum punya temen....(IK2)

Anak belum mau berbagi makanan kepada teman lainnya, karena makanan biasanya sudah dibagikan sendiri-sendiri dari sekolahan. Anak sudah bisa bertanggung jawab atas tugasnya Anak sudah bisa berekspresi empati ketika melihat teman jatuh. Anak terkadang masih suka merebut makanan milik temannya, namun terkadang juga mau menyampaikan kalau ingin minta atau meminjam. Anak dapat menunjukkan sikap

antusias dalam menyelesaikan tugasnya walaupun 1 anak masih lamban, terkadang juga masih menunggu mood

Anak bekerja sama dengan teman-teman kelompoknya hanya 1 anak. Ada dua Anak mau membantu teman yang tertinggal dalam menyelesaikan tugas sekolah selebihnya belum bisa. Anak menunggu giliran dengan sabar saat melakukan antrian ada 3 anak walaupun harus diberitahu bu guru sedangkan yang lainnya belum bisa dan ingin no 1. Anak mampu menjadi pemimpin jalannya permainya, tapi masih 1 anak yang belum bisa. Anak menunjukkan ekspresi sedih ketika mendengar temannya sedang sakit ada 2 anak. Hanya 2 anak jika ada teman yang tidak mau mengikuti kemauannya. Terdapat 3 Anak yang mau mencarikan ketika melihat temannya kehilangan main.

Hal-hal diatas menunjukkan perkembangan sosial emosial anak yang suka marah, membanting dan egois/ tidak mau mengalah perlu mendapatkan perhatian karena berdasarkan intensitas penggunaan gadget lebih dari sama dengan 7 kali dalam 1 minggu. Hal serupa juga harus diperhatikan pada anak dengan kondisi kebutuhan khusus, belum bisa

merespon, melakukan kegiatan atau tugas yang diminta guru serta belum bisa mengikuti perkembangan di usianya sangat disayangkan intensitas penggunaan hp lebih dari satu jam per hari. Ini menunjukkan terdapat pengaruh intensitas penggunaan Gadget dengan social emosional anak usia pra sekolah. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Heni dan Mujahid (2017), yang menunjukkan hubungan yang signifikan antara penggunaan smartphone dengan perkembangan personal social anak pra sekolah di Al-Marhamah Kabupaten Majalengka.

Penelitian lain yang sejalan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Chikmah dan Fitriyaningsih (2016), hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh antara durasi penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak pra sekolah di TK Negeri Pembina Kota Tegal. Menurut Poerwanti & Nur (2002), Perkembangan sosial adalah proses untuk melakukan komunikasi dengan orang lain, berupaya diterima lingkungan dan memperoleh kemampuan untuk mengekspresikan pola perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia emosional

adalah menyentuh perasaan, mengharukan, dengan emosi.

KESIMPULAN

1. Intensitas penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah yaitu lebih dari satu jam per hari.
2. Sosial emosional anak usia prasekolah anak mudah marah, emosi saat diminta berhenti menggunakan HP.
3. Intensitas penggunaan Gadget memberikan pengaruh pada Perkembangan social emosial anak seperti anak yang suka marah, membanting dan egois/ tidak mau mengalah perlu.

SARAN

1. Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk digunakan membuat kebijakan parenting tentang dampak gadget bagi anak usia pra sekolah.
2. Hasil penelitian bisa digunakan bahan masukan dan motivasi bagi tenaga kesehatan untuk melaksanakan deteksi dini perkembangan anak tentang Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah pada setiap posyandu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S & Hanggara, D. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Prosiding The 5th International Conference on

- Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization".
- American Academy of Pediatrics Committee on Public Education, 2011, Children, Adolescents, and television. *Pediatr*, 107 (2): 423-426
- Behrman, R.E., Kliegman, R. & Arvin, A.M. (2010). *Nelson Ilmu Kesehatan Anak Ed. XV*. Jakarta: EGC
- Efendi, Fuad. 2013. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. (Online). <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadapperkembangan.html>. Diakses pada Februari 2018
- Fadilah, R.(2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: UGM
- Hendrianto, P. (2016). *Dampak Smartphone* [Online]. Dalam http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html diakses pada Februari 2018
- Houghton, C., Aiken, M. & Cheevers, C. (2015). Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant. *Psychology*, 5 (9): 504-518
- Hurlock, B., E. (1998). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Irawan, J. (2013). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Diakses dalam jurnal.uir.ac.id/index.php/JAN/article/download/422/359
- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly.(2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad. *Ejournal Keperawatan Volume 3(2)*. FK Unsrat Manado Prianggoro, Hasto. 2014. Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main. Diakses dari <http://www.tabloidnakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yangpenting-aturan-main>.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.2016. Infografis Indikator TIK Rumah Tangga dan Individu.
- Kumar, L.R., Chii, K. D., Way, L.C., Jetly, Y., Rajendaran, V. (2011). Awareness of mobile phone hazards among university students in a Malaysian medical school. *Health*, 3 (07): 406.
- Lui, D.P., Szeto, G.P. & Jones, A. Y. (2011) The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hong Kong primary school children. *Computers & Education*, 57 (2): 1665-1674
- Manumpil, dkk .(2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. PSIK FKIK Samratulangi.
- Maulida, Hidayati. 2013. *Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang.
- Novitasari, W & Nurul, K. (2016). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal PAUD Teratai Volume 05 Nomor 03*, 182-186. Diakses dalam <http://jurnal.untan.ac.id/index>.

- php/jmkeperawatanFK/article/download/11001/10480
- Nurrachmawati. (2014). *Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pengaruh System Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. FT Universitas Hasanuddin.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Poerwanti, E & Nur, W. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.
- Rowan, C. (2013). The impact of technology on the developing child. *The Huffington Post*, 9. (HuffPost): <http://m.huffpost.com/us/entry/3343245>.
- Sari, T. P. & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah di Tkit Al Mukmin. *Media Publikasi Penelitian*, 13 (2): 72-78.
- Tanjung, F., S. (2017). Hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap obesitas anak prasekolah di kota Yogyakarta. *Thesis*. Program Pascasarjana UGM.
- The Asian Parent Insights. (2014). *Mobile device usage among young kids: a southeast asia study*, Telok Ayer, Singapore: The Asian Parent Insights and Samung Asia Pte Ltd.
- Viva.co.id. (2016). "Data Internet Indonesia, Pengguna Anak-anak Mengejutkan". Diakses dalam <https://www.viva.co.id/digital/digilife/838794-data-internet-indonesia-pengguna-anak-anak-mengejutkan> pada Februari 2018.
- Warisyah, Yusmi. (2015). *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Diakses dalam <http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf>
- Widiawati & Sugiman. 2014. Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Diakses dalam <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>.
- Wikipedia.(2015). "Dampak Smartphone terhadap kehidupan manusia". Dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Dampak_smartphone_terhadap_kehidupan_manusia diakses pada Februari 2018.
- Winoto, H. (2013). Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Ponsel dan Gadget Pada Anak dan Remaja [Online]. Dalam <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.co.id/2013/12/dampak-penyalahgunaan-teknologi.html>
- Yudiningrum, F. R. (2011). Efek teknologi komunikasi elektronik bagi tumbuh kembang anak. *Jurnal Komunikasi Massa* 4 (1): 1-15