

Hubungan lama penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak pra sekolah di Tk. Tut wuri Handayani kecamatan parangloe kabupaten gowa.

Hamdayani¹, Sainah², Nurazizah Restu³

*Prodi Ilmu Keperawatan, Universitas Patria Artha, Indonesia

* E-mail: nershamdayani@gmail.com

Patria Artha Journal of Nursing Science

2022. Vol. 6 (1), 29 -

Issn: **2549 5674**

e-issn: **2549 7545**

Reprints and permission:

<http://ejournal.patria-artha.ac.id/index.php/jns>

Abstrak

Tujuan: Untuk menganalisis secara mendalam Hubungan Lama Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Pra Sekolah di Tk. Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa 2019. **Metode Penelitian:** Jenis penelitian kuantitatif dengan adalah rancangan penelitian analitik deskriptif korelasi dengan pendekatan cross sectional yang merupakan penelitian yang menekankan pada waktu pengukuran observasi data variabelindependen dan dependen di nilai hanya satu kali pada satu saat dan lembar Kuesioner. **Hasil:** Didapatkan hasil penelitian sebagai berikut: Adanya Hubungan lama penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak pra sekolah dengan nilai sig.(2-tailed) 0,000. setelah dilakukan perhitungan statistik dengan uji spearman's rho, didapatkan hasil sebesar 0,000 lebih kecil < 0,01. **Implikasi penelitian** bahwa masih ada beberapa responden yang kurang interaksi sosialnya karena penggunaan gadget. **Rekomendasi:** perlu adanya peran orang tua untuk selalu memperhatikan pola aktivitas anak dan juga dukungan keluarga untuk berperan aktif dalam mencapai interak sisosial yang baik pada anak.

Kata kunci: : Anak Pra Sekolah, Gadget, Interaksi Sosial

Pendahuluan

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang artinya sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai salah satu perangkat elektronik yang berfungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: Handphone, computer, game dan lainnya (Chusna, 2017).

Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, tablet, dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangatlah mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukanlah menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tuanya lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain (Witarsa, 2018).

Salah satu permainan yang digunakan dalam permainan elektronik di computer video game, seperti playstation, game online, dan game-game dari gadget terbuka telah mampu menghipnotis dan merebut hati anak. Bahkan kadang anak terlalu asik dengan game yang dimainkannya sehingga ia tidak memperdulikan lagi lingkungan disekitar. Tentu saja, kebiasaan ini dapat membawa pengaruh pada perkembangan anak. Kebiasaan anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain game akan sangat berpengaruh pada kejiwaannya. Dia juga menemukan bahwa kesulitan psikologis meningkat sebesar 60% pada anak-anak yang menghabiskan lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain game. Dari sini sangat jelas bahwa anak yang suka main game melebihi batas 2 jam rentan mengalami berbagai masalah mental seperti, anak lebih agresif, cepat marah, sensitif, mudah tersinggung, kurang bisa bersosialisasi dan emosional. Game yang dimaksudkan seperti game pertarungan, game edukasi dan game

lainnya (Sinta, 2018).

Kecanduan Gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Kecanduan gadget dapat menimbulkan gangguan pemusat perhatian dan hiperaktivitas (Setianingsih, 2018).

Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Chusna, 2017).

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Emarketer jumlah pengguna smartphone di dunia meningkat dari tahun ke tahun. Tahun 2013 jumlah pengguna smartphone 1,31 milyar pengguna, dan pada tahun 2014 naik menjadi 1,64 milyar pengguna. Diperkirakan pada tahun 2016 pengguna smartphone akan mencapai angka 2,16 milyar atau mengalami kenaikan sekitar 12,6% dari jumlah pengguna pada tahun 2015 yaitu 1,91 milyar pengguna. Menurut laporan Techinasia (2014) dalam Syofia (2018), pengguna smartphone di Indonesia tahun 2013 sebanyak 27,4 juta pengguna, sedangkan pada tahun 2014 terdapat 38,3 juta. Diperkirakan angka ini akan terus mengalami kenaikan setiap tahunnya bahkan akan mencapai angka 100 juta pengguna smartphone aktif pada tahun 2018. Berdasarkan hasil riset statistika mengemukakan bahwa “sebanyak 17 % anak

berusia dibawah 8 tahun di Amerika Serikat menggunakan komputer, tablet, dan smartphone setiap hari, angka ini

merupakan satu per tiga dari jumlah anak yang menghabiskan aktivitas sehari-harinya dengan membaca buku oleh orang tuanya. Di Indonesia sendiri lebih dari 50% pengguna gadget berumur dibawah 25 tahun. Dewasa atau lanjut usia (25 tahun keatas) 32%, remaja (12-21 tahun) 25%, anak-anak (7-11tahun) 17%, dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan oleh anak usia (3-6 tahun) sekitar 9%, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget (Syofia, 2018)

Indonesia saat ini semakin didominasi oleh pengguna perangkat mobile dengan tingkat penetrasi yang sangat tinggi, jumlah pengguna Internet di Indonesia menembus 132,7 juta pengguna dengan tingkat penetrasi mencapai 50%. Dari data tersebut, tercatat pengguna aktif media sosial sebesar 130 juta. Sementara itu, populasi pengguna perangkat mobile angkanya lebih tinggi mencapai 177,9 juta pengguna, dengan tingkat penetrasi mencapai 67%. Dari pengguna perangkat mobile ini tercatat 120 juta merupakan pengguna aktif mobile sosial (Sidik, 2018). Sulawesi Selatan memiliki persentase penetrasi Internet tertinggi diantara pulau-pulau besar di Indonesia, dengan angka 39%. Nusa Tenggara, Maluku, dan Papua sebesar 35%, sementara pulau Jawa dan Bali sebesar 35% serta Sumatera sebesar 34% dan Kalimantan sebesar 28%, Internet di Indonesia mencapai angka 88,1 juta, atau naik 23% ketimbang tahun sebelumnya. Dari angka tersebut, 52 juta atau 59% bertempat tinggal di Pulau Jawa dan Bali (Apji, 2015).

Berdasarkan data yang diperoleh dari TK. Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa, pada survei pendahuluan tercatat jumlah siswa pada tahun 2017 sebanyak 32 orang, di tahun 2018 sebanyak 41 siswa, dan pada bulan Juli tahun 2019 terdapat 40 siswa di TK tersebut. Untuk mengetahui hubungan lama penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak pra sekolah di TK. Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa, maka penulis melakukan studi pendahuluan di TK tersebut pada tanggal 9 Juni 2019

dengan cara wawancara terhadap 10 siswa, dari hasil wawancara terhadap 10 siswa, 3 siswa mengatakan jarang bermain gadget, tetapi 7 murid lainnya mengatakan kalau mereka selalu bermain gadget saat di kelas maupun di rumahnya.

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, sedangkan dampak negatifnya yaitu hambatan terhadap perkembangan lambat memahami pelajaran, anak sulit untuk di kontrol, kurang tidur dan kurang bersosialisasi terhadap lingkungan disekitarnya. (Novitasari & Khotimah, 2016 dalam Sujianti, 2018)

Pentingnya interaksi sosial bagi anak yaitu untuk melatih perkembangan anak, sosialisasi yaitu suatu proses dimana individu terutama anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan- rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan tingkah laku, (Winda Gunarti, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Dini (2018), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Menurut hasil wawancara terhadap beberapa orang tua siswa, mereka mengatakan kalau anak-anak mereka bermain game atau gadget lebih dari 1 jam dan anaknya sering marah-marah saat disuruh untuk beristirahat, makan dan belajar. Anaknya lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya, anaknya mulai susah diatur, suka membantah, dan menagis ketika

gadgetnya diambil.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan korelasi dengan pendekatan cross sectional yang merupakan penelitian yang menekankan pada waktu pengukuran observasi data variabel independen dan dependen di nilai hanya satu kali pada satu saat, menggunakan lembar data demografi dan lembar kuesioner. Penelitian ini dilakukan di TK.Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa.

Hasil

Pada bab ini, peneliti menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan pengolahan dan analisa statistik terhadap data yang diperoleh dari kuesioner. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 40 orang. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2019 kepada orang tua/wali dari siswa TK.Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa. Uraian ini menggambarkan demografi responden (umur, dan jenis kelamin) Lama penggunaan *gadget*, interaksisosial, serta hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak pra sekolah di TK. Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa. Didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

a. Analisis Univariat

Tabel 4.1
Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Umur Siswa di TK.Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa 2019 (n = 40)

Umur	Freq uenc y	Perc ent (%)
4 Tahun	24	60.0 %
5 Tahun	16	40.0 %
Total	40	100. 0%

Sumber: Data Primer 2019

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa umur terbanyak responden siswa 4 tahun sebanyak 24 (60,0%) responden, dan umur terendah siswa adalah 5 tahun sebanyak 16 (40,0%) responden.

Tabel 4.2
Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Jenis Kelamin Siswa di TK.Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa Pada Bulan Agustus 2019 (n=40)

Jenis Kelamin	Frequenc y	Percent (%)
Laki-Laki	22	55.0%
Perempuan	18	45.0%
Total	40	100.0%

Sumber: Data Primer 2019

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa jenis kelamin terbanyak responden siswa adalah Laki-Laki sebanyak 22 (55,0%) responden, dan jenis kelamin Perempuan sebanyak 18 (45,0%) responden.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Lama
Penggunaan Gadget Pada Anak
Usia Pra Sekolah TK. Tut Wuri
Handayani Kecamatan Parangloe
Kabupaten Gowa Pada Bulan
Agustus 2019 (n=40)

Lama Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
> 1 Jam	31	77,5%
< 1 Jam	9	22,5%
Total	40	100,0%

Sumber: Data Primer 2019

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 40 responden pada siswa TK. Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa, didapatkan hasil bahwa mayoritas anak-anak sering bermain *gadget* yaitu lebih dari 1 jam (>1 jam) dalam setiap harinya dengan total 31 (77,5%) responden, dan responden yang bermain *gadget* kurang dari 1 jam (< 1 jam) dalam setiap hari sebanyak 9 (22,5%) responden.

Tabel 4.4
Distribusi frekuensi Interaksi Sosial Pada
Anak Usia Pra Sekolah TK. Tut Wuri
Handayani Kecamatan Parangloe
Kabupaten Gowa Pada Bulan Agustus
2019 (n=40)

Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang	29	72,5%
Baik	11	27,5%
Total	40	100,0%

Sumber: Data Primer 2019

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 40 responden pada siswa TK. Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa, didapatkan hasil bahwa interaksi sosial anak-anak dominan kurang dari rata-rata, yaitu sebanyak 29 (72,5%) responden.

b. Analisis Bivariat

Tabel 4.5
Hubungan Lama Penggunaan Gadget
terhadap Interaksi Sosial Anak Pra
Sekolah Di TK. Tut Wuri Handayani
Kecamatan Parangloe
Kabupaten Gowa Pada Bulan Agustus
2019 (n=82).

	Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial
Spearman's rho	Correlation Coefficient	.875**
	Sig. (2-tailed)	.000
N	40	40
	Correlation Coefficient	.875**
Sig. (2-tailed)	.000	.

Dari hasil signifikansi hubungan berdasarkan output pada tabel 4.5 diatas, diperoleh nilai signifikansi atau *sig.(2-tailed)* 0,000. setelah dilakukan perhitungan statistik dengan *uji spearman's rho*, didapatkan hasil sebesar 0,000 lebih kecil < 0,01 dapat diambil kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak pra sekolah di TK. Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa.

Simpulan

1. Berdasarkan hasil yang diperoleh Dari 40 responden pada siswa TK. Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa, didapatkan hasil bahwa mayoritas anak-anak sering bermain *gadget* yaitu lebih dari 1 jam (>1 jam) dalam setiap harinya dengan total 31 (77,5%) responden, dan responden yang bermain *gadget* kurang dari 1 jam (< 1 jam) dalam setiap hari sebanyak 9 (22,5) responden.
2. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa interaksi sosial siswa-siswa di TK. Tut Wuri Handayani Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa cenderung banyak yang kurang dibawah rata-rata dengan persentase (72,5%) responden atau sebanyak 29 dari 40 responden.
3. Berdasarkan output hasil diperoleh nilai signifikansi atau *sig.(2-tailed)* 0,000. setelah dilakukan perhitungan statistik dengan uji spearman's rho, didapatkan hasil sebesar 0,000 lebih kecil < 0,01.
4. Diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi dan literature terkait tentang penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial.
5. Peneliti lain dapat mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain pada hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak pra sekolah
6. peran orang tua untuk selalu memperhatikan pola aktifitas dan juga dukungan keluarga sangat berperan aktif dalam mencapai interak sosial anak yang baik.

Daftar Pustaka

- Ain. (2017). Tinjauan Pustaka Teori Dann Konsep Seputar Gadget. Diperoleh dari: repo.iain-tulungagung.ac.id/8562/5/BA B%20II.pdf. Diakses 24 Maret 2019.
- Agung. (2016). Pengaruh Gadget terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta. Diperoleh dari: http://digilib.uin-suka.ac.id/23243/1/12540041_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-

- PUSTAKA.pdf. Diakses 23 Maret 2019.
- Anjelina. (2017). Tumbuh Kembang Anak Pra Sekolah Usia 3 sampai 6 Tahun. Diperoleh dari: <https://ajenangelina.com/tumbuh-kembang-anak-pra-sekolah-usia-3-sampai-6-tahun/>. Diakses 25 Maret 2019.
- Andi. (2017). Kajian Teori Definisi Anak Pra Sekolah. Diperoleh dari: digilib.uinsby.ac.id/11056/4/ab2.pdf. Diakses 25 Maret 2019.
- Anwar. (2016). Teori Interaksi Sosial. Diperoleh dari: eprints.ums.ac.id/45469/8/Skr-ipsi%20Khoirul%20BAB%20II.pdf. Diakses 24Maret 2019.
- Apji. (2015). Persentase Pengguna Internet Tertinggi. Diperoleh dari: [https://dailysocial.id/Business > Berita](https://dailysocial.id/Business/Berita). Diakses 23 Maret 2019.
- Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Diperoleh dari: ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/842/586. Diakses 23 Maret 2019.
- Damayanti. (2017). Landasan Teori Gadget. Diperoleh dari: [repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/15552/F.%20BAB%20II.pdf? ...](http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/15552/F.%20BAB%20II.pdf?)Diakses 24 Maret 2019.
- Damayanti. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Gadget. Diperoleh dari: <http://terknologimasakini.com/2016/03/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan.html>. Diakses 25 April 2019.
- Darto. (2014). Pengelola Data Elektronik Malang. Diperoleh dari: http://bantur.malangkab.go.id/?page_id=4782, Diakses 25 Maret 2019.
- Dewi. (2016). Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial. Diperoleh dari: <http://eprints.ung.ac.id/3553/>

- 6/2013-2-69201-281409051-bab2-06012014073754.pdf. Diakses 24 Maret 2019.
- Effendi. (2016). Tinjauan Umum Anak Pra sekolah. Diperoleh dari: eprints.ums.ac.id/46410/3/BA%20I.pdf. Diakses 25 Maret 2019.
- Firman. (2018). Anak Usia Pra Sekolah. Diperoleh dari: repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/59012/4/Chapter%20II.pdf. Diakses 25 Maret 2019.
- Gunawan. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Pgri 33 Sumurboto, Banyumanik. Diperoleh dari: [http://eprints.undip.ac.id/55141/1/Proposal_Meta_Anindya_\(22020113120050\).pdf](http://eprints.undip.ac.id/55141/1/Proposal_Meta_Anindya_(22020113120050).pdf). Diakses 26 Juni 2019.
- Hamdan. (2018). Manfaat Gadget Bagi Pelajar. Diperoleh dari: iniartikelteknologi.com/2016/04/gadget-bagi-pelajar.html. Diakses 24 Maret 2018.
- Hidayat. (2014). Metode Penelitian Keperawatan Dan Teknik Penulisan Ilmiah. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayati. (2013) Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan psikologis Anak Usia Dini. Skripsi
- Hurlock EB. (2002). Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Surabaya: Erlangga.
- Hurlock EB. Perkembangan anak. Ed 6. Jakarta: Erlangga; 2005.
- Istiqomah. (2015). Kajian Interaksi Sosial. Diperoleh dari: http://etheses.uin-malang.ac.id/1201/6/11410012_Bab_2.pdf. Diakses 24 Maret 2019.
- Iswidharmanjaya D & Agency B. Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget. Bisakimia; 2014.
- Lighter D. (1999). Gentle discipline: 50 cara efektif menanamkan tingkah laku positif pada anak. Yogyakarta: Kanisius
- Mayar F. Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa. Jurnal Al-Ta'lim. 1. (6). h:459-464. Padang; 2013.
- Mubashiroh. Gadget, penggunaan dan dampak pada anak-anak. Jurnal Ilmiah. Semarang; 2013.
- Novitasari W & Khotimah N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. J PAUD teratai. 182-6.
- Nursalam. (2008). Konsep & Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan 2008. Pedoman skripsi, tesis, dan Instrumen penelitian keperawatan. Diperoleh dari: https://books.google.co.id/books?id=62jmbdySq2cC&q=definisi+operasional&hl=id&source=gbs_word_cloud_r&cad=5#v=snippet&q=definisi%20operasional&f=false, diakses 25 Maret 2019.
- Nursalam. (2011). Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan .Salemba Medika: Jakarta.
- Nursalam. (2014). Manajemen Keperawatan: Aplikasi dalam Praktik Keperawatan Profesional Edisi 4. Diperoleh dari: <http://ners.unair.ac.id/materi/kuliah/0%20BUKU%20MANAJEMEN-MAK%20165%20197.pdf>. Diakses 25 Maret 2019.
- Paulus. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Di Zaman Sekarang. Diperoleh dari: <http://paulustann.com/2016/03/contoh-makalah-psikologi-sosial.html>. Diakses 24 Maret 2019.

- Pratiwi DI, Indriyani D, Komarudin. (2015). Hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku sosial pada anak prasekolah di TK Pertiwi Rambipuji Jember. Jember.
- Rideout V. Zero to eight: electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers. Common Sense Media Research Study; 2013.
- Rowan C. The impact of technology on the developing child [internet]. US: The Huffington Post; 2013 [diubah Juli 2013; diakses pada 31 Maret 2017]. Dari: http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technologychildren-negative-impact_b_3343245.html. Diakses 19 Agustus 2019.
- Salsabila S. (2016). Pengaruh lama penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di TK Al-Azhar Banda Aceh. Banda Aceh.
- Saraswati. (2018). Intensitas Bermain Gadget Anak Usia Dini. Diperoleh dari: eprints.mercubuana-yogya.ac.id/2542/3/BAB%20II.pdf. Diakses 24 Maret 2019.
- Sari. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Diperoleh dari: <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/download/124/111>. Diakses 23 Maret 2019.
- Sabri, & Hastono (2014). Statistik Kesehatan. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Setianingsih. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. Diperoleh dari: <http://www.jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/view/297>. Diakses 23 Maret 2019.
- Setyawan, A. (2014). Tinjauan Pustaka, Kerangka Teori Dan Kerangka Konsep Penelitian. Diperoleh dari: <https://www.slideshare.net/adityasetyawan/tinjauan-pustaka-kerangka-teori-kerangka-konsep-penelitian>, Diakses 23 Maret 2019.
- Sinta. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Tk Aisyiyah. Diperoleh dari: jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/23853/18708. Diakses 23, Maret 2019.
- Sidik. (2018). Pengguna Perangkat Mobile di Indonesia. Diperoleh dari: <https://teknologi.bisnis.com/read/20180201/101/733037/pengguna-perangkat-mobile-di-indonesia-semakin-tinggi-inidatanya>. Diakses 23 Maret 2019.
- Sri. (2012). Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Manfaat Bermain Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Tk Kasih Ibu Ptpn Iv Afd 8-9 Desa Bangun Purba Tengah Kec. Bangun Purba Kab.Deli Serdang. Diperoleh dari: <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/31499/Appendix.pdf>. Diakses 25 Maret 2019.
- Starburger. (2011). VC.Children, adolescents, obesity and the media. Pediatrics
- Sultan. (2013) Proses-proses Sosial dan Interaksi Sosial pdf, [http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/Pengantar Sosial dan Ilmu Sosial Dasar](http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/Pengantar%20Sosial%20dan%20Ilmu%20Sosial%20Dasar), Diakses 4 agustus 2019.
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi. Bandung: Alfabeta.

- Sujianti. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. Diperoleh dari: <http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/download/3735/917>. Diakses 30 Juli 2019.
- Susanto A. (2012). Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada media group.
- Syofia. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. Diperoleh dari: <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634/569>. Diakses 5 Mei 2019.
- Velderman, dkk. (2010). Identification and management of psychosocial problems among toddlers by preventive child health care professionals. *European Journal of Public Health*; 20(3):332-338.
- Widiawati I, Sugiman H, Edy(2014) Pengaruh Peggungan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta : Universitas Budi Luhur, Diakses 4 agustus 2019.
- Winda Gustina. (2010), Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak usia Dini, Jakarta: Universitas Terbuka, hal 3.21, Diakses 4 agustus 2019.
- Witarsa. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. Diperoleh dari: jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/432/334/. Diakses 23 Maret 2019.
- Wrahatnala, B. (2018). Pengolahan Data Kuantitatif Dalam Penelitian Sosial. Diperoleh dari: <http://www.sselajar.net/2012/11/pengolahan-data-kuantitatif.html>, Diakses 25 Maret 2018.