

PENGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA SULAWESI SELATAN

Selvi Sihabuddin^{1*}, Anak Agung Gede Eka Septian Utama², Made Hendra Satria Nugraha³,
Anak Ayu Nyoman Trisna Narta Dewi⁴

¹Program Studi Sarjana Fisioterapi dan Profesi Fisioterapi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Denpasar, Bali

^{2,3,4}Departemen Fisioterapi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Denpasar, Bali

*Koresponden: selvisihabuddin07@gmail.com

Diajukan: 30 Juni 2022 | Diterima: 18 Juli 2022 | Diterbitkan: 15 September 2023

DOI: <https://doi.org/10.24843/MIFI.2023.v11.i03.p02>

ABSTRAK

Pendahuluan: *Gadget* adalah alat elektronik yang memiliki banyak kegunaan dikalangan masyarakat. Saat ini *gadget* dapat dijumpai dimanapun baik itu pada orang dewasa, remaja, dan anak di bawah umur. Anak usia 4-6 tahun adalah anak yang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan. Dilihat dari perkembangan zaman, saat ini banyak anak menggunakan *gadget* sebagai alat bermain sehari-hari. Hal ini dapat mengganggu psikologis anak sehingga menjadi kecanduan dan akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangannya. Perkembangan terdiri dari 4 item diantaranya, motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan personal sosial yang diukur dengan menggunakan *Denver Development Screening Test* DDST.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian observasional dengan pendekatan *cross-sectional* yang dilakukan pada bulan Desember 2021. Pengambilan subjek dilakukan dengan teknik *consecutive sampling* dan jumlah subjek penelitian yaitu 40 anak usia 4-6 di TK Dharma Wanita. Kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat bermain *gadget* yaitu kuesioner bermain *gadget*, dan untuk mengukur tingkat perkembangan yaitu dengan menggunakan *Denver Development Screening Test* DDST. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis bivariat yang menggunakan uji *spearman rho*.

Hasil: Hasil analisis data membuktikan terdapat hubungan penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia 4-6 di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan dengan nilai $p=0,000$.

Simpulan: Ada hubungan antara penggunaan *gadget* pada tingkat perkembangan anak usia 4-6 di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan pada tahun 2021. Apabila anak terlalu sering menggunakan *gadget* dapat berpengaruh pada tumbuh kembangnya, sehingga perlu dibatasi penggunaannya.

Kata Kunci: anak usia 4-6 tahun, DDST, *gadget*, perkembangan anak

PENDAHULUAN

Teknologi mempunyai peran yang penting karena dapat memudahkan berbagai urusan kehidupan manusia. Berbagai jenis teknologi diciptakan di zaman sekarang ini. Salah satu contoh paling populer yaitu *gadget*.¹ *Gadget* merupakan suatu hal yang sudah tidak asing di kalangan masyarakat. Saat ini *gadget* dapat dijumpai dimanapun di seluruh kalangan masyarakat, terutama pada anak usia 4-6 tahun. Anak usia 4-6 tahun adalah anak yang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan.² Anak-anak kini sudah menjadi konsumen aktif pada produk elektronik dan saat ini anak-anak dijadikan sebagai target pasar. Dilihat dari perkembangan zaman, saat ini anak-anak akan menjadikan *gadget* sebagai bahan bermain sehari-hari.³ Semakin banyak produk *gadget* di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku dipasaran. Terdapat banyak penelitian kedokteran tentang dampak penggunaan *gadget* sudah dilakukan. Anak dibawah usia 5 tahun boleh saja diberi *gadget* dan tetap dalam pengawasan orang tua.⁴ Durasi ideal bermain yang diberikan yaitu 1 jam dalam sehari. Apabila lewat dari itu, anak disarankan untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya. Lebih dari 2 jam menggunakan *gadget* akan mempengaruhi psikologis dan dapat menyebabkan mobilitas sosial pada anak menjadi kurang. Anak akan lebih memilih bermain bersama *gadget* daripada bermain dengan teman-teman seumuran mereka.^{1,5}

Pengaruh negatif dalam bermain *gadget* dapat dihindari dengan cara memberikan pemahaman kepada anak serta arahan supaya tidak menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama. Orang tua seharusnya dapat menjadi contoh yang baik dan jangan terlalu memanjakan anak.⁶ Peran orang tua dulunya menjadi teman bermain anak sudah digantikan oleh *gadget*, dimana anak mendapat informasi yang belum disaring dengan baik. Masa anak usia 4-6 tahun merupakan masa perkembangan fisik dan psikis manusia berkembang secara optimal. Anak usia 4-6 tahun seharusnya lebih banyak bergerak agar tumbuh kembangnya optimal.^{5,7} Dilihat dari segi psikologisnya, masa anak-anak ialah masa kecemasan dimana anak dapat mengetahui berbagai hal yang belum diketahui.⁷ Anak-anak yang sudah kecanduan dalam menggunakan *gadget*, maka dapat menyebabkan dampak buruk terhadap perkembangan anak khususnya pada segi prestasi.⁴

Menurut *World Health Organization* terdapat 5 sampai dengan 25% anak yang berusia prasekolah mengalami gangguan pada perkembangannya.⁸ Beberapa masalah pada perkembangan yang terjadi diantaranya keterlambatan perkembangan motorik kasar dan halus, bahasa, serta perilaku sosial. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan pada anak usia 4-6 tahun dikatakan *The Golden Age*.⁹ Masa ini semua aspek perkembangan kecerdasan intelektual dan emosi mengalami perkembangan yang luar biasa hingga dapat mempengaruhi serta menentukan perkembangan selanjutnya hingga ke tahap dewasa.^{1,4} Kejadian masalah perkembangan anak yang ada di Indonesia berkisar 13-18%. Sekitar 9,5% sampai dengan 14,2% anak prasekolah memiliki masalah pada sosial emosional yang dapat berdampak negatif pada perkembangan dan kesiapan sekolahnya.¹⁰ Penggunaan *gadget* secara berlebihan akan berpengaruh terhadap perilaku dan pola pikir anak dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga dapat membuat anak menjadi lebih malas bergerak dan beraktivitas sehari-hari. Anak-anak akan duduk bermain/menggunakan *gadget* dibandingkan dengan melakukan interaksi dengan orang disekitarnya.^{11,12}

Penelitian dilakukan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan. Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Dharma Wanita dikarenakan sebagian murid sudah bisa melakukan kegiatan di sekolah dengan tatap muka (*daring*), dari pandangan peneliti banyak orang tua berkarir sehingga anak diasuh oleh *babysitter* dan di berikan *gadget* sebagai bahan mainan sehari-harinya, dan peneliti tertarik melakukan penelitian dikarenakan belum pernah dilakukan penelitian.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian observasional dengan desain *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan pada masa pandemi, dimana peneliti melakukan observasi dan pengukuran subjek hanya satu kali. Penelitian ini dilakukan secara *offline* atau tatap muka selama 5 hari berturut-turut dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Hari pertama yaitu dengan melakukan perizinan penelitian kepada kepala TK Dharma Wanita, hari kedua yaitu melakukan pengisian *informed consent* bagi para orang tua atau wali, serta orang tua melakukan pengisian kuesioner lama bermain *gadget*. Pengambilan data tingkat perkembangan anak dilakukan selama 3 hari. Hari pertama, peneliti mengambil data tingkat perkembangan sebanyak 15 subjek. Hari kedua, peneliti melakukan pengambilan data tingkat perkembangan sebanyak 12 subjek. Hari ketiga peneliti melakukan pengambilan data tingkat perkembangan sebanyak 13 subjek. Pengambilan data tersebut tidak dilakukan dengan serentak 40 subjek, dikarenakan kebijakan dari pihak sekolah membatasi jumlah muridnya hadir di sekolah karena masih dalam masa pandemi. Pengambilan data bermain *gadget* dan tingkat perkembangan pada anak usia 4-6 tahun yang dilakukan oleh peneliti secara langsung di TK Dharma Wanita dengan tetap mematuhi protokol kesehatan seperti dengan menggunakan masker dan selalu mencuci tangan sebelum melakukan pengambilan data. Penelitian ini memiliki dua variabel. Variabel independen yaitu bermain *gadget* yang diukur oleh peneliti dengan menggunakan kuesioner lama bermain *gadget* dengan nilai sensitivitas 89,6% dan nilai spesifisitas 86,5%.¹ Variabel dependen yaitu tumbuh kembang anak yang diukur oleh peneliti dengan menggunakan *Denver Developmental Screening Test* (DDST) dengan nilai sensitivitas 100% dan spesifisitas sebesar 87,5%.^{9,13} Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan pada tanggal 10-15 Desember 2021

Jumlah responden pada penelitian ini yaitu 40 subjek dengan rincian, 11 subjek laki-laki, 29 subjek perempuan. Pengambilan subjek dilakukan dengan teknik *consecutive sampling*, dimana responden dipilih dan diambil secara acak yang sudah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi pada penelitian ini yaitu anak berusia 4-6 tahun dan orang tua/wali bersedia membantu penelitian dengan mengisi *informed consent*. Kriteria eksklusi pada penelitian ini yaitu subjek mempunyai riwayat keterlambatan tumbuh kembang yang didapat dari hasil pemeriksaan yang dilakukan oleh peneliti kepada orang tua saat melakukan pengisian *informed consent* di hari kedua pengambilan data.

Data yang sudah terkumpul, dilakukan uji statistik dengan *software* SPSS. Penelitian ini menggunakan teknik analisis univariat dan bivariat. Analisis univariat dapat digunakan untuk mendeskripsikan suatu karakteristik variabel independen (usia, jenis kelamin, *gadget*) dan variabel dependen (tumbuh kembang anak). Analisis bivariat digunakan untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan dengan menggunakan uji *spearman rho*.

Penelitian ini sudah diberikan izin kelaikan etik dari Komisi Etik Penelitian (KEP) Fakultas Kedokteran Universitas Udayana/ Rumah Sakit Umum Pusat Sanglah Denpasar, dengan nomor *Ethical Clearance* 2194/UN14.2.2.VII.14/LT/2021. Pelaksanaan penelitian diawali dengan menyampaikan tujuan, manfaat penelitian, tata cara pemeriksaan dan kesediaan responden untuk mengikuti penelitian dengan tetap mematuhi protokol kesehatan untuk selalu menggunakan masker pada saat pengambilan data.

HASIL

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan. Karakteristik subjek pada penelitian ini adalah usia, jenis kelamin, intensitas bermain *gadget*, tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Frekuensi Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, Bermain *Gadget*, dan Perkembangan Anak

Karakteristik	Frekuensi (n=40)	Persentase	
Usia	4	12,5%	
	5	82,5%	
	6	5%	
Jenis Kelamin	Perempuan	72,5%	
	Laki-Laki	27,5%	
Bermain <i>Gadget</i>	Sering	42,5%	
	Kadang-Kadang	18	45%
	Sangat Jarang	5	12,5%
Perkembangan	Normal	10	25%
	Terlambat	30	75%

Berdasarkan Tabel 1. Terdapat lebih banyak responden berusia 5 tahun yang berjumlah 33 subjek dengan persentase 82,5%, sedangkan yang berjenis kelamin perempuan terdapat 29 responden dengan persentase 72,5%, dan untuk kategori bermain *gadget* sebagian besar terdapat 18 responden yang kadang-kadang bermain *gadget* dengan persentase 45% dan 17 subjek yang sering menggunakan *gadget* dengan persentase 42,5%. Sebagian besar terdapat 30 subjek pada penelitian ini yang mengalami keterlambatan tumbuh kembang dengan persentase 75% di Tk Dharma Wanita.

Tabel 2. Tabulasi Silang Bermain *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia 4-6 tahun
Total Perkembangan

Bermain <i>Gadget</i>	Normal		Terlambat		Total		p
	F	%	F	%	F	%	
Sering	0	0	17	42,5	17	42,5	0,000
Kadang-Kadang	5	12,5	13	32,5	18	45	
Jarang	5	12,5	0	0	5	12,5	
Total	10	25	30	75	40	100	

Berdasarkan Tabel 2. Terdapat 30 responden yang mengalami keterlambatan tumbuh kembang dengan persentasi 75% dan terdapat 10 responden yang mengalami pertumbuhan normal dengan persentase 25% dari 40 subjek yang diteliti. Berdasarkan tabulasi silang antara bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan, tidak ditemukan responden yang sering menggunakan *gadget* mengalami pertumbuhan normal. Sebaliknya terdapat responden yang sering menggunakan *gadget* mengalami keterlambatan tumbuh kembang. Uji *spearman rho* bermain *gadget* terhadap tingkat perkembangan pada anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita pada tahun 2021 mendapatkan hasil $p=0,000$. Hasil kurang dari taraf signifikan $p=0,000$ dan didapatkan nilai koefisien korelasi 0,542 yang berarti tingkat kekuatan korelasi/hubungan antara kedua variabel ini dikatakan memiliki hubungan kuat.

DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan pada 10 sampai 15 Desember 2021, dengan total keseluruhan subjek berjumlah 40 responden. Subjek pada penelitian ini ialah anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita yang berusia 4 sampai 6 tahun yang telah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan. Mayoritas responden pada penelitian ini yaitu anak yang berusia 5 tahun dan berjenis kelamin perempuan.

Berdasarkan pandangan peneliti, banyak orang tua berkarir sehingga anak mereka diasuh oleh *babysitter* dan diberikan *gadget* sebagai bahan bermain sehari-hari, dan peneliti tertarik melakukan penelitian dikarenakan belum pernah dilakukan penelitian di TK Dharma Wanita tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian dengan menggunakan kuesioner, banyak anak di TK Dharma Wanita sering menggunakan *gadget* di setiap harinya dan hanya sebagian kecil yang sangat jarang menggunakan *gadget*. Terdapat 17 subjek yang sering menggunakan *gadget* dan hanya 5 subjek yang sangat jarang menggunakan *gadget*. Pengukuran bermain *gadget* pada penelitian ini menggunakan kuesioner bermain *gadget* yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan jumlah hasil 17 subjek yang sering bermain *gadget*, 18 subjek yang kadang-kadang bermain *gadget*, dan terdapat 5 subjek yang sangat jarang bermain *gadget*. Kuesioner yang dibagikan ke orang tua murid sebagian besar memilih pertanyaan No.1 yaitu "saya bermain *gadget* lebih dari 1 jam perhari". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua belum mengetahui berapa durasi ideal bermain *gadget* pada anak usia 4-6 tahun. Durasi pemakaian *gadget* di usia prasekolah idealnya yaitu 1 jam perhari, lebih dari itu harus berinteraksi dengan orang lain, selain dari pertanyaan No.1, orang tua/wali murid banyak yang memilih pertanyaan No.8 yaitu "saya marah pada saat tidak diperbolehkan bermain *gadget* atau pada saat di ganggu". Anak usia prasekolah seharusnya diajarkan untuk berperilaku positif seperti, mendengarkan perintah orang tua serta bertutur kata yang baik agar tidak keras kepala saat beranjak dewasa nanti.^{14,15}

Pengukuran perkembangan anak pada penelitian ini menggunakan *Denver Developmental Screening Test* (DDST) dengan hasil terdapat 30 subjek yang mengalami keterlambatan tumbuh kembang dan hanya terdapat 10 subjek yang mengalami perkembangan normal. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat anak yang belum mampu untuk memakai baju secara mandiri melainkan masih dibantu orang tuanya dari segi personal sosialnya, dan terdapat anak yang belum mampu untuk berdiri dengan 1 kaki selama beberapa detik, hal ini dapat dikatakan sebagai suatu kegagalan pada aspek motorik halus.¹⁶

Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Hasil distribusi responden mengenai pengaruh bermain *gadget* terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan dengan menggunakan uji statistik *spearman rho* yang didapatkan nilai $p=0,000$ yang berarti nilai $<0,05$. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang dapat disebut bahwa terdapat hubungan bermain *gadget* terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triastutik pada tahun 2018 di TK Bina Insani Jombang dengan judul bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Penelitian ini menggunakan 27 responden yang didapatkan hasil penelitian $p=0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan antara bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun.⁴

Perkembangan ialah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak bisa diputar kembali yang berfokus terhadap perubahan bersifat tetap. Selain itu perkembangan tidak dibatasi oleh pengertian perubahan secara fisik tetapi di dalamnya juga terkandung berbagai perubahan secara terus-menerus dari segi fungsi jasmani dan rohani yang dimiliki oleh setiap individu menuju ke tahap pematangan melalui pertumbuhannya.^{15,16} Perkembangan dapat dipengaruhi oleh faktor internal (genetik, gizi, hormon) dan eksternal (lingkungan, pola asuh orang tua dan kondisi kehamilan)^{17,18}

Kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia 4-6 dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Dampak negatif bermain *gadget* yaitu dapat mengganggu proses tumbuh kembang dari segi bahasa, motorik kasar, motorik halus, dan personal sosial.¹⁷ Penggunaan *gadget* secara terus-menerus dapat menghambat kemampuan dalam berbahasa karena anak lebih cenderung menyendiri karena bermain dengan *gadget*nya.¹⁸ Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa terdapat 18 orang tua anak yang mengatakan jika anaknya lebih sering memilih bermain *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Berdasarkan Tabel 2, anak yang sangat jarang menggunakan *gadget* akan mengalami perkembangan normal, sebaliknya anak yang sering menggunakan *gadget* akan mengalami keterlambatan tumbuh kembang. Secara teori anak yang ketergantungan menggunakan *gadget* akan kurang untuk melakukan interaksi pada orang lain. Hal ini akan menyebabkan anak kurang bersosialisasi dan dapat menyebabkan keterlambatan dalam berbicara dan bahasanya.^{19,20}

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pada aspek motorik kasar terdapat 21 anak yang belum mampu melakukan aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak pada usianya, sedangkan pada pemeriksaan motorik halus terdapat 14 anak yang belum mampu untuk melakukan aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak pada usianya. Hal ini menunjukkan adanya keterlambatan pada aspek motorik halus dan motorik kasar.²¹ Bermain *gadget* akan mempengaruhi aspek perkembangan motorik anak karena saat bermain *gadget* anak cenderung berada dalam posisi duduk atau rebahan pada saat menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar seperti berlari, berjalan, dan berdiri.²²

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pada aspek personal sosial terdapat 32 anak yang belum mampu melakukan aktivitas sesuai dengan tahap perkembangan anak pada usianya, selain itu dari hasil kuesioner terdapat 23 orang tua anak yang mengatakan jika anaknya akan marah saat orang tuanya mengganggu atau melarang anaknya bermain dengan *gadget*. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi personal sosial pada anak karena anak akan asik bermain *gadget*, anak akan menjadi keras kepala, susah untuk mendengarkan perintah orang tua, dan cenderung emosi.²³ Anak usia 4-6 tahun terjadi pertumbuhan secara progresif, sehingga jika anak usia 4-6 tahun menggunakan *gadget* secara terus-menerus tanpa di batasi oleh durasi yang ideal maka, dapat mempengaruhi perkembangannya.^{24,25}

SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* pada tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan pada tahun 2021. Hasil penelitian ini berimplikasi terlalu sering anak usia 4-6 tahun menggunakan *gadget* maka dapat berpengaruh pada tumbuh kembangnya, sehingga perlu dibatasi penggunaannya. Kelemahan pada penelitian ini yaitu tidak mengontrol faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi proses perkembangan pada anak usia 4-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diberikan saran bagi pihak-pihak terkait Pihak sekolah diharapkan dapat menstimulasi perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya, mengenalkan berbagai permainan tradisional serta meningkatkan komunikasi terhadap guru dan murid. Orang tua diharapkan dapat membatasi durasi penggunaan *gadget* pada anak maksimal 1 jam dalam sehari. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian tersebut seperti melakukan penelitian tentang pengenalan permainan tradisional pada anak usia 4-6 tahun dapat mengurangi intensitas bermain *gadget*.

UCAPAN TERIMA KASIH ATAU INFORMASI LAINNYA

Dalam keberhasilan penyusunan jurnal ini tentunya tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari pihak terkait. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada penguji dan pembimbing Elective Study yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam menyelesaikan jurnal ini. Koordinator tata usaha FK Unud dan pegawai FK Unud yang telah memberikan ijin untuk dilakukan penelitian. Kepala TK Dharma Wanita Sulawesi Selatan yang telah memberikan ijin untuk dilakukan penelitian serta memfasilitasi penelitian ini. Semua teman-teman *Diaglotics* yang sudah membantu dalam menyelesaikan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Dan S, Siswa K. PENGARUH GADGET TERHADAP POLA INTERAKSI. Published online 2020.
2. Anggraeni S, Pembahasan H. Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. 2019;6(2):64-68.
3. Gadget P, Perkembangan T, Subarkah MA, Pendahuluan A, Ismail MP. Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. 2019;15(1):125-139.
4. TRIASTUTIK, Yeni. Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. Jurnal Pendidikan, 2018, 3.2: 1-8.
5. Bahasa P, Usia A. Issn : 2580 – 4197. :67-80.
6. Dini U. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. 2017;1(1):1-11. doi:10.31004/obsesi.v1i1.26
7. Syifa L, Setianingsih ES, Sulianto J. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan. 2019;3(4):527-533.
8. Studi P, Keperawatan I, Majalengka SY. 1 , 2 1,2. 2018;2:330-342.
9. Usia A, Di D, Dan P, Taruna TK, Pekanbaru I. Jurnal Photon Vol. 9. No. 1, Oktober 2018. 2018;9(1).
10. Horin Y, Afrilianti A, Piaud PS, Pendidikan F, Agama I, Nusantara I. EMOSIONAL ANAK USIA DINI Berdasarkan Undang-Undang Nomor. VI:156-171.
11. Kasar M, Dan SL, Atas K, Kalongan SDN, Timur U. *Perbedaan Pertumbuhan Fisik Dan Perkembangan Motorik Kasar Siswa Laki-Laki Dan Perempuan Kelas Atas Sdn Kalongan 4 Ungaran Timur.*; 2016.
12. Sari TP, Mitsalia AA. PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERSONAL SOSIAL THE EFFECT OF THE USE OF GADGETS TO PERSONAL SOCIAL (TKIT) OF AL MUKMIN. 2016;13:72-78.
13. Inggriani DM, Rinjani M, Susanti R. Wellness and healthy magazine. 2019;1(February):115-124.
14. Screening D, Ddst T, li D, Frankenburg WK, Developmental DRD. Perkembangan anak berbasis. Published online 2008:305-314.
15. Ananditha AC, Kesehatan FI, Muhammadiyah U. FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN PERKEMBANGAN 2017;2(1).
16. Rozalia MF. HUBUNGAN INTENSITAS PEMANFAATAN GADGET DENGAN. 2017;5(September):722-731.
17. Saniyyah L, Setiawan D, Ismaya A. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. 2021;3(4):2132-2140.
18. Wilar R. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterlambatan perkembangan anak taman kanak-kanak 2. 2015;3(April)
19. Alfiana, R., & Kuntarto, E. Perkembangan bahasa pada anak usia dini. Repository Unja, (2020)
20. Islam U, Ulama N, Dini AU. Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. 13(2).
21. Mahmud B, Studi P, Islam P, Usia A. PADA ANAK USIA DINI. :76-87.
22. Paresmeswara MC, Lestari T. Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. 2021;5:1473-1481.
23. Intensitas H, Gadget P, Perkembangan DK, et al. Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita di kelurahan tambakrejo surabaya. Published online 2016.
24. Preventif T, Negatif P, Terhadap G. TINDAKAN PREVENTIF PENGARUH NEGATIF GADGET TERHADAP ANAK Oleh Febrino, M.A. 1. 1(1):1-21.
25. Solihin, R. D. M., Anwar, F., & Sukandar, D. Kaitan antara status gizi, perkembangan kognitif, dan perkembangan motorik pada anak usia prasekolah (relationship between nutritional status, cognitive development, and motor development in preschool children). Nutrition and Food Research, (2013). 36(1), 62-72



Karya ini dilisensikan dibawah: [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).