

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GADGET* DENGAN TINGKAT PERKEMBANGAN ANAK USIA 4 - 6 TAHUN DI TK AL FATTAH

Wa Ode Erty Hikma¹⁾, Royani Chairiyah²⁾

¹⁾Stikes Pamentas.

²⁾Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Universitas Binawan

email: ertyhikmawaode@gmail.com

email: royani.chairiyah@binawan.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 20 September 2022

Revisi, 11 April 2023

Diterima, 27 April 2023

Publish, 15 Mei 2023

Kata Kunci :

Bermain Gadget

Tingkat Perkembangan
Anak.



ABSTRAK

Seiring dengan meningkatnya penggunaan gawai, jumlah pecandu gadget juga meningkat, meningkatkan bahaya gangguan perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, keterlambatan bahasa, dan masalah perilaku sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada hubungan antara perilaku bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Al-Fattah. Metode: Uji statistik chi-square analitik dengan teknik crossectional. Teknik pengambilan sampel secara keseluruhan berjumlah 50 siswa dengan menggunakan pendekatan sampling yang digunakan. Waktu luang, bermain gadget, pendidikan ibu, dan pekerjaan ibu adalah variabel. Derajat perkembangan anak usia 4-6 tahun merupakan variabel terikat. Pengisian formulir DDST II sebagai data primer, dengan periode penelitian Maret-Juni 2020. Didapatkan nilai $p = 0,000$ yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan pertumbuhan anak TK di Al -Fattah. Kesimpulan: Ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. Agar tidak mengganggu perkembangan anak, orang tua sebaiknya membatasi akses anak terhadap perangkat elektronik.

This is an open access article under the CC BY-SA license



Corresponding Author:

Wa Ode Erty Hikma

Universitas Binawan

e-mail: ertyhikmawaode@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Seorang anak berusia 3-6 tahun dianggap berada pada usia dini (Dwi yulianti, 2010). Kreativitas dan sosialisasi anak mulai berkembang sekitar usia 3-6 tahun, maka permainan yang mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, keterampilan berbahasa, kecerdasan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan pengendalian emosi, motorik kasar dan halus, mengenalkan pemahaman ilmiah, dan memperkenalkan suasana kompetisi dan gotong royong sangat diperlukan (Hidayat, 2005). Benda-benda di sekitar rumah, buku, gambar, majalah anak, alat menggambar, kertas untuk belajar melipat, gunting, dan air merupakan contoh benda-benda

permainan yang dapat dimanfaatkan pada anak usia dini (Hidayat, 2005).

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), 5 hingga 25 persen anak usia prasekolah memiliki masalah perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, keterlambatan bahasa, dan masalah perilaku sosial, menjadi lebih umum dalam beberapa tahun terakhir. Di kawasan Asia Tenggara, survei tersebut melibatkan setidaknya 2.417 orang tua dengan perangkat dan anak-anak berusia 3 hingga 8 tahun dari lima negara: Singapura, Thailand, Filipina, Malaysia, dan Indonesia. Sebanyak 3.917 anak usia 3 sampai 8 tahun direkrut dari sejumlah sampel orang tua. Di antara 98 persen responden berusia 3 hingga 8 tahun yang

menggunakan gadget tersebut, 67 persen menggunakan gadget milik orang tua, 18 persen menggunakan gadget milik kerabat atau keluarga, dan 14 persen menggunakan gadget milik sendiri (Braunner, 2014).

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, terbukti dengan adanya terobosan-terobosan di bidang informasi dan teknologi (Ismanto, 2015). Salah satunya adalah semakin populernya perangkat; hampir semua orang, termasuk anak-anak dan orang dewasa, sekarang memiliki ponsel atau smartphone. Anak-anak di bawah usia lima tahun diizinkan untuk diberikan barang elektronik, menurut Ferliana (2016). Namun, Anda harus mempertimbangkan periode penggunaan; misalnya, Anda dapat bermain selama setengah jam dan hanya di waktu luang Anda; mengenalkan gadget seminggu sekali, misalnya pada hari Sabtu atau Minggu Ferliana (2016). Penggunaan perangkat anak usia dini lebih dari 2 jam per hari berdampak pada psikologi anak; misalnya, anak-anak bisa kecanduan Anak-anak, misalnya, tumbuh kecanduan bermain video game daripada terlibat dalam tugas-tugas pendidikan.

Ada 30 juta anak dan remaja di Indonesia yang menggunakan internet, dan media digital saat ini menjadi moda komunikasi pilihan mereka. Penggunaan media sosial dan digital oleh anak muda Indonesia telah mendarah daging dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut laporan tersebut, 98 persen anak-anak dan remaja yang disurvei sadar akan internet, dan 79,5 persen dari mereka menggunakannya. Sekitar 20% responden tidak menggunakan internet; Alasan utamanya adalah karena mereka tidak memiliki sarana atau prasarana yang diperlukan untuk itu, atau karena dilarang oleh orang tua mereka (Kemenkes RI, 2013).

Penggunaan gadget secara terus menerus berdampak negatif terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari; anak-anak yang sering menggunakan gadget akan menjadi sangat bergantung padanya, dan mereka akan menjadi kegiatan rutin dalam kegiatan sehari-hari; dalam hal ini anak sering lebih suka bermain dengan gadget sehingga menyebabkan anak menjadi depresi. Anak-anak kehilangan keinginan untuk berolahraga dan berpartisipasi dalam kegiatan. Mereka lebih suka duduk di depan perangkat dan bermain game dengan fitur tertentu daripada terlibat dengan dunia nyata. Ini jelas memiliki pengaruh yang berbahaya bagi perkembangan dan kesehatan anak-anak, terutama dalam hal psikologi dan otak. Efek negatif lainnya adalah kurangnya mobilitas sosial pada anak-anak, karena mereka memilih untuk bermain dengan perangkat mereka daripada dengan teman sebayanya. Kita biasanya mengamati anak-anak yang sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah digeledah di dunia ilusi (Nugraha, 2013). Kita sering mengamati anak-anak yang sulit berkonsentrasi karena otaknya telah digeledah di dunia ilusi (Nugraha, 2013).

Semakin bertambahnya jumlah pengguna gadget, maka semakin banyak pula yang kecanduan (Riana, 2016). Karena kecanduan gadget berdampak pada pelepasan hormon dopamin yang berlebihan, menghasilkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC), maka akan meningkatkan prevalensi gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif (Paturel, 2014). Studi sebelumnya, seperti dicatat oleh, mendukung hal ini (Tufail dan Saleem, 2015). Kemajuan teknologi memiliki implikasi yang merugikan bagi manusia, mengakibatkan kerusakan fisik dan psikologis seperti gejala ADHD. Selain itu, anak-anak yang diberikan gadget di usia muda lebih cenderung bermain dengan mereka selama lebih dari dua jam setiap hari, mengakibatkan keterlambatan bicara, gangguan anti-sosial, dan masalah lainnya. lingkungan sosial, kerja otak mereka lebih lambat (Nurrachmawati, 2014).

Kejadian seperti ini seharusnya menjadi sumber kekhawatiran berbagai pihak guna meningkatkan pemahaman anak tentang penggunaan gadget sebagai alat komunikasi dan bermain (Novitasari, 2016). Khususnya dari konteks keluarga, khususnya orang tua sebagai lembaga pembentuk karakter dan pengembangan anak (Permono, 2013). Orang tua harus selalu berperan sebagai orang tua dengan mengatur setiap aspek smartphone, berkomunikasi dengan anak-anaknya, dan membatasi penggunaan gadget dengan batasan waktu anak menggunakan gadget (Prasanti, 2016).

Orang tua harus selalu bisa meletakkan perangkat dengan baik setelah bermain, tidak hanya meletakkannya, karena ini akan memungkinkan anak-anak untuk bermain gadget tanpa sepengetahuan orang tua mereka. 2011 (Fadilah Ahmad).

Berdasarkan penelitian pendahuluan, terdapat 50 siswa usia 4-6 tahun di TK Al-Fattah Bekasi. Dalam wawancara dengan sepuluh orang tua pada 4 Maret 2020, diketahui bahwa semua anak mereka memiliki kecenderungan untuk menggunakan perangkat. Orang tua termotivasi oleh keinginan untuk memastikan bahwa anak-anak mereka tidak rewel dan bahagia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan analitik cross sectional, dan lokasi penelitian adalah TK Al-Fattah. Populasi seluruh anak TK adalah 50 responden, dan sampelnya adalah Total Populasi. Teknik pengumpulan data primer adalah melalui responden (wali murid) dengan mengisi lembar angket, dan dengan penilaian observasi terhadap tindakan yang diberikan kepada responden (siswa) dengan menggunakan lembar angket. Telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Univariat

Tabel 1. Karakteristik Pendidikan di TK Al Fattah Dalam Kaitannya dengan Tingkat Tumbuh

Pendidikan	(N)	(%)
Tinggi	26	52
Rendah	24	48
TOTAL	50	100

Berdasarkan tabel 1 didapati hasil bahwa tingkat pendidikan didominasi oleh tingkat pendidikan tinggi sebesar 52 % dan tingkat pendidikan rendah dengan persentase 48 %.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Klasifikasi Pekerjaan Ibu

Pekerjaan	(N)	(%)
Tidak Bekerja	25	50
Bekerja	25	50
Total	50	100

Berdasarkan tabel 2 didapati hasil bahwa Pekerjaan ibu tidak bekerja dan bekerja sama sama 50% .

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Klasifikasi Kebiasaan Bermain

Kebiasaan Bermain	(N)	(%)
Sangat Sering	38	76
Sering	11	22
Jarang	1	0,5
Total	50	100

Berdasarkan tabel 3 didapati hasil bahwa klasifikasi kebiasaan bermain didominasi oleh sangat sering yaitu sebesar sebanyak 76 % yang kebiasaan bermain sering sebesar 22% dan sisanya sebesar 0,5% kebiasaan jarang bermain.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Perkembangan Anak

Tingkat Perkembangan Anak	(N)	(%)
Sesuai	23	46
Tidak Sesuai	27	54
Total	50	100

Berdasarkan tabel 4 didapati hasil bahwa klasifikasi tingkat perkembangan anak didominasi oleh tingkat perkembangan anak tidak sesuai yaitu sebesar sebanyak 54% dan tingkat perkembangan sesuai sebesar 46 %.

Analisa Bivariat

Tabel 5. Hubungan Tingkat Perkembangan dengan Kebiasaan Bermain

Kebiasaan Bermain	TINGKAT PERKEMBANGAN				TOTAL	
	SESUAI		TIDAK SESUAI			
	N	%	N	%	N	%
Jarang	1	2	0	2	2	4
Sering	7	14	3	24	24	56
Sangat Jarang	15	30	24	39	39	
TOTAL	23	46	27	54	50	100
P-Value				0,000		
OR				12,000		

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa responden yang tingkat perkembangan anak sesuai dengan kebiasaan bermain gadget sering 10 responden (94,2 persen), dan tingkat perkembangan anak sering 1 responden (3,4 persen). Dua responden (66,7 persen) memiliki anak yang tingkat perkembangannya sangat dan sering sesuai dengan kebiasaan bermain gadget,

dan satu responden memiliki anak yang tingkat perkembangannya sejalan dengan kebiasaan bermain gadget secara teratur (33,3 persen). Hasil uji statistic diperoleh p-value 0,000 yang berarti terdapat uji Chi Square, dengan nilai p value 0,000 yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara kebiasaan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak TK Al-Fattah usia 4-6 tahun

Hasil analisis lainnya diperoleh Odd ratio (OR) sebesar 12,000 artinya mahasiswa yang memiliki kebiasaan bermain gadget sangat jarang berpeluang untuk mendapatkan tingkat perkembangan yang sesuai 12,000 kali dibandingkan dengan anak yang memiliki kebiasaan bermain sering.

Berdasarkan hasil penelitian yang membandingkan distribusi frekuensi kebiasaan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Al-Fattah, sebagian besar responden memiliki tingkat perkembangan yang sesuai, yaitu 48 responden. (92,5%) memiliki kebiasaan bermain gadget dan 39 responden memiliki kebiasaan sangat sering (78 persen). Sebagian besar responden adalah 48 orang, dengan 38 (97,7%) memiliki tingkat perkembangan sesuai dengan kebiasaan mereka sering bermain gadget. Jumlah tersebut lebih tinggi dari tingkat perkembangan anak satu responden, yaitu tidak sejalan dengan kebiasaan sering bermain gadget. (4,8 persen), sedangkan tingkat perkembangan anak sesuai dengan kebiasaan bermain gadget sering 10 responden (94,2 persen), dan tingkat perkembangan anak sering 1 responden (3,4 persen). Dua responden (66,7 persen) memiliki anak yang tingkat perkembangannya sangat dan sering sesuai dengan kebiasaan bermain gadget, dan satu responden memiliki anak yang tingkat perkembangannya sejalan dengan kebiasaan bermain gadget secara teratur (33,3 persen).

Setelah dilakukan uji statistik menggunakan uji Chi Square didapatkan nilai p value sebesar 0,000 0,005 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kebiasaan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Al-Fattah.

Menurut penelitian Muhamad Hasani Fatani tahun 2020, terdapat keterkaitan antara penggunaan gawai dengan tumbuh kembang anak prasekolah di PAUD Binatama Desa Sungai Pinang Kecamatan Lingga Timur Kabupaten Lingga..

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak. Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat.

efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget. Karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar (Jonathan.dkk. 2015)

Menurut Baihaqi dan Sugiarmim, ADHD sendiri merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anakanak hingga menyebabkan aktivitas anakanak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan (Anggrahini, 2013)

Menurut Jovita Maria Ferliana, Psikolog dari RS Royal Taruma, ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia sekitar (Hurlock, 1993)

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negative, yaitu sebagai berikut: (Widiawati, 2014)

Dampak positif

- 1) Menambah Pengetahuan. Menurut Dhani Rizki Syaputra menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan. (Kusuma, dkk, 2011)
- 2) Memperluas Jaringan Persahabatan. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- 3) Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang

canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

- 4) Melatih Kreativitas Anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian yang telah dilakukan bahwa perkembangan anak (p-value 0,000 terdapat hubungan antara kebiasaan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun) Di TK Al-Fattah. Kebiasaan bermain gadget berdampak pada tumbuh kembang dan kesehatan anak khususnya dari segi otak dan psikologi, oleh karena itu sebaiknya orang tua membatasi penggunaan gadget pada anak kurang dari 1 jam per hari agar tidak lebih sering bermain gadget..

Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orangtua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orangtua mengenalkan gadget pada anak dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah membandingkan antara perkembangan, kecerdasan terhadap kebiasaan bermain gadget

5. REFERENSI

- Aisyah Siti,Dkk 2010, "Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini" , Jakarta :Universitas Terbuka
- Jonathan.dkk. 2015. Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya
- Kuntjojo,2010."Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini",ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini/ diakses pada 27 juli 2010
- Hurlock, Elizabeth B., Perkembangan Anak, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1993), h. 120
- Saryono, 2010, "Kumpulan instrumen penelitian kesehatan", Yogyakarta: Nuha Medika
- Setianingsih, 2018, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan hiperaktivitas" Bogor: Bina Aksara

- Yusuf S. 2011. Psikologi Perkembangan Anak. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Ameliola, Nugraha, 2013, “ Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi”,<http://icssis.files.wordpress.com> , diakses 21 Desember 2019
- Fadilah, Ahmad, 2011, “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri66 Skripsi”, Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly, 2015, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad, Ejournal Keperawatan Volume 3”. Manado : FK Unsrat Manado
- Kemenkes RI, 2013, “Riset Kesehatan Dasar” Jakarta : Kemenkes RI
- Asosiasi Dokter Anak Amerika, 2016, “American Academy of Pediatrics Announces New Recommendations for Children’s Media Use”, www.aap.org 11 Desember 2019, diakses 11 desember 2019.
- Yulianti, Dwi, 2010, “Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak”, Jakarta: PT Indeks
- Hidayat, A. Aziz Alimul.2009. “Pengantar ilmu keperawatan anak Edisi 2”, Salemba Medika : Jakarta.
- Nurrachmawati, 2014, “ Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini”, dalam jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. Makasar: Universitas Hasanuddin.
- Ferliana, Jovita Maria, 2016. ‘Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main.” jakarta : Salemba Medika
- Permono, H. 2013 “ Peran orang tua dalam Optimalisasi tumbuh kembang.anak untuk membangun Karakter Anak Usia Dini” dalam Prosiding Seminar Nasional Parenting. A.O. Jakarta:Salemba Medika
- Siskandar. 2003, “ Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Anak Usia Dini Ditinjau dari segi neurologi Edisi Khusus 2003”, Jakarta: Dit.PADU Depdiknas
- Anggrahini, S.A, Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget., Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, (Yogyakarta: Disertasi, 2013), h. 120.
- Lubis,ZulKifli 2016 “ Psikologi Perkembangan” Bandung: Remaja Rosda Karya
- Novitasari, Wahyu ,2016. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Ineraksi Sosial Anak usia 4-6 tahun” Surabaya:UNS
- Muhammad Hasani Fahtani, dkk 2020”Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat perkembangan anak pra sekolah di paud binatang desa sungai pinang kecamatan lingga timur kabupaten lingga”
- Widiawati, 2014, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Rausyan Fikr. Vol. 15 No.1 Maret 2019. ISSN. 1979-0074 e-ISSN. 9 772580 594187 | 138 Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur
- Kusuma. Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, Internet untuk Anak Tercinta, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011), h. 88.