

## MINIMALISIR PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH

**Yessy Nur Endah S**

Stikes Hafshawaty Pesantren Zainul Hasan

Email : afithuafda2702@gmail.com

**Tutik Hidayati**

Stikes Hafshawaty Pesantren Zainul Hasan

**Iis Hanifah**

Stikes Hafshawaty Pesantren Zainul Hasan

### Abstrak

Kemajuan teknologi komunikasi salah satunya *gadget* telah mempengaruhi banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membicarakan anaknya bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi saat ini orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan anak. Banyak orang tua yang kemudian berlomba memberikan akses digital pada anak-anak mereka dan memberikan teknologi digital langsung digenggam anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Putra Bangsa pada bulan September, melalui wawancara langsung kepada 10 orang tua anak di TK Putra Bangsa menyatakan bahwa semua anaknya seringkali di rumah baik malam hari maupun siang hari setelah pulang dari sekolah meminta bermain *Handphone* dibandingkan bermain di luar rumah bersama teman sebayanya. Hal ini terpaksa dilakukan oleh pihak orang tua karena jika tidak dituruti anak mengamuk dan menjadi marah. Salah satu upaya untuk meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak adalah promosi kesehatan yang merupakan upaya pemberdayaan masyarakat untuk memelihara, meningkatkan dan melindungi kesehatan diri dan lingkungannya. Memberdayakan adalah upaya untuk membangun daya atau mengembangkan kemandirian yang dilakukan dengan menimbulkan kesadaran, kemampuan serta mengembangkan iklim yang mendukung kemandirian. Dengan demikian, promosi kesehatan merupakan upaya untuk mempengaruhi masyarakat agar menghentikan perilaku beresiko tinggi dan menggantinya dengan perilaku yang aman atau tidak beresiko rendah. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk penurunan dampak negatif *gadget* dan meminimalisir penggunaan *gadget* khususnya pada anak-anak. Hasil menunjukkan terdapat peningkatan pengetahuan anak usia pra sekolah beserta orang tua tentang bagaimana cara meminimalisir penggunaan *gadget*. Terdapat peningkatan pemahaman dan peningkatan motivasi ibu untuk membatasi anak dalam menggunakan *gadget* dan mengalihkan dengan permainan edukatif. Kegiatan ini diharapkan dapat diterapkan sepanjang waktu oleh setiap orang tua agar anak lebih bersosialisasi dengan lingkungannya dan tidak bergantung pada permainan teknologi atau *gadget*.

**Kata kunci:** *Gadget*, Anak Pra Sekolah

### Abstract

*The progress of communication technology, one of which is the gadget has influenced many people's views on things in everyday life, including the view of being a parent. In the past, parents still talked about their children playing outdoors with traditional*

*games with other children. However, nowadays parents rely more on digital technology as a medium for children's play. Many parents who then compete to provide digital access to their children and provide digital technology are immediately taken by children.*

*Based on observations conducted at Putra Bangsa Kindergarten in September, through direct interviews with 10 parents of children at Putra Bangsa Kindergarten stated that all their children are often at home both at night and during the day after returning home from school asking to play Mobile compared to playing outdoors with their peers. This must be done by the parents because if the child does not obey, he goes berserk and becomes angry. One effort to minimize the use of gadgets in children is health promotion which is an effort to empower the community to maintain, improve and protect the health of themselves and their environment. Empowering is an effort to build power or develop self-reliance carried out by raising awareness, ability and developing a climate that supports independence. Thus, health promotion is an effort to influence the community to stop high-risk behavior and replace it with safe or low-risk behavior. Therefore an effort is needed to reduce the negative impact of gadgets and minimize the use of gadgets, especially in children.*

*The results showed that there was an increase in the knowledge of pre-school aged children and their parents about how to minimize the use of gadgets. There is an increase in understanding and increase in mother's motivation to limit children from using gadgets and divert them with educational games. This activity is expected to be applied all the time by every parent so that children are more socialized with their environment and not dependent on technological games or gadgets.*

*Keywords: Gadgets, Pre-school children*

## **PENDAHULUAN**

Salah satu tridarma perguruan tinggi adalah pengabdian kepada masyarakat. Mengingat lingkup dan tanggung jawab bidan dalam kesehatan ibu dan anak begitu luas untuk memenuhi kebutuhan pelayanan kebidanan, oleh karena itu, bidan dalam melaksanakan salah satu kompetensinya dalam kebidanan khususnya dalam bidang Kesehatan Ibu dan anak (KIA) dituntut untuk menguasai teknik pendidikan kesehatan, hubungan antar manusia, keterampilan berorganisasi disamping keterampilan intelektual. Hal ini digunakan sebagai dasar dalam

pengambilan keputusan untuk mengatasi masalah kebidanan secara keseluruhan.

Kemajuan teknologi komunikasi salah satunya adalah *Gadget* telah mempengaruhi banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari – hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membicarakan anaknya bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi saat ini orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan bagi anak. Banyak orang tua yang

kemudian berlomba memberikan akses teknologi digital pada anak-anak mereka dan memberikan teknologi digital langsung di genggam anak.

Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi melalui teknologi digital dan tidak disadari hal ini dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang yang ada di sekitar, misalnya antara orang tua dan anak masing-masing sibuk dengan *gadget*nya, padahal *gadget* sama sekali bukan kebutuhan primer anak.

Masa anak adalah masa awal kehidupan manusia. Kompleksitas kehidupan manusia di masa anak, terutama masa anak usia dini, menjadi dasar pijakan utama untuk perkembangan manusia pada usia selanjutnya, seperti masa remaja dan dewasa. Kompleksnya perkembangan anak di masa usia dini menuntut banyak stimulus hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Manusia memulai perjalanan hidupnya di masa bayi dengan mempelajari apa yang ada disekitarnya. Bayi mulai mempelajari hal-hal di sekitarnya lewat pengalaman yang di alami sebagai bagian dari proses belajar mengenal kehidupan. Semua aspek dan komponen yang

mempengaruhi hidup manusia sejak lahir membutuhkan kombinasi yang sempurna antara faktor genetik dan lingkungan untuk dapat memberikan pengalaman belajar terbaik.

Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat kehidupan mereka lebih cepat (instan) dan lebih efisien, sehingga membuat keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka (Rowan, 2013). Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan misalnya anak bermain di luar rumah, bermain mainan tradisional bersama teman sebaya. Peran orang tua sangat penting sebagai benteng pengatur apa yang mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan September, melalui wawancara langsung kepada 10 orang tua anak di TK Putra Bangsa menyatakan bahwa semua anaknya seringkali di rumah baik malam hari maupun siang hari setelah

pulang dari sekolah anaknya meminta dan memilih main Hp dibandingkan bermain di luar rumah bersama teman sebayanya. Hal ini terpaksa dilakukan oleh pihak orang tua karena jika tidak dituruti anak mengamuk dan menjadi marah.

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi di masyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Yusmi, 2015).

Penelitian Mediasyifa (2014) menyatakan beberapa pengaruh buruk *gadget* terhadap anak remaja, yaitu terhadap kesehatan kepribadian, pendidikan/prestasi serta terhadap keluarga dan masyarakat. Seorang anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas waktu yang berlebihan akan mengakibatkan kerusakan pada mata, memberikan beban pada tulang leher dan tulang punggung, menyebabkan insomnia dan menyebabkan nomophobia. Pada perkembangan

kepribadiannya, anak merasa memiliki dunianya sendiri dan lebih agresif terhadap keluarga dan orang di sekitarnya.

Promosi kesehatan adalah upaya pemberdayaan masyarakat untuk memelihara, meningkatkan, dan melindungi kesehatan diri dan lingkungannya. Memberdayakan adalah upaya untuk membangun daya atau mengembangkan kemandirian yang dilakukan dengan menimbulkan kesadaran, kemampuan, serta mengembangkan iklim yang mendukung kemandirian. Dengan demikian, promosi kesehatan merupakan upaya memengaruhi masyarakat agar menghentikan perilaku beresiko tinggi dan menggantikannya dengan perilaku yang aman atau paling tidak beresiko rendah (Kholid, 2012).

Oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk penurunan dampak negatif *gadget* dan meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak-anak, khususnya di TK Putra Bangsa Desa Gading Wetan Probolinggo.

#### **METODE PELAKSANAAN**

Melakukan koordinasi dengan pihak Kepala sekolah TK Putra Bangsa di Desa Gading Wetan terkait dengan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan.

Mengidentifikasi jumlah sasaran (ibu yang anaknya sekolah di TK Putra Bangsa Gading Wetan). Membuat undangan kegiatan .Membuat leaflet tentang Minimalisir Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah Membuat banner kegiatan PKM. Menyiapkan permainan edukatif di luar rumah seperti ular tangga dan main pasir. Orang tua atau ibu dari anak TK Putra Bangsa dikumpulkan dalam aula/ruangan. Menanyakan pengetahuan dan pemahaman kepada ibu tentang arti dari gadget dampak serta manfaatnya. Dosen D-IV Kebidanan memberikan penyuluhan tentang bagaimana cara meminimalisir penggunaan gadget pada anak pra sekolah dengan mengajari dan melibatkan ibu serta mengajak anak anak TK Putra Bangsa untuk bermain dengan permainan edukatif seperti ular tangga dan main pasir

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pada hari Sabtu tanggal 23 Februari 2019 dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Minimalisir Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah” di TK Putra Bangsa Gading Wetan Kecamatan Gading Jumlah murid yang mengikuti Pengabdian masyarakat sejumlah 96

murid (100%) .TK Putra bangsa Desa Gading saat ini mempunyai dua kelas dengan rincian TK A sejumlah 44 orang yaitu untuk usia 4-5 tahun dan TK B sejumlah 52 orang untuk usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 4 guru sebagian guru pembimbing kls A dan B. TK Putra bangsa mempunyai fasilitas sarana prasarana yang cukup baik, semua fasilitas yang ada tidak lain untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar. Disamping itu, pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat juga dihadiri oleh keseluruhan orang tua murid TK Putra Bangsa Gading Wetan. Secara keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar dan memberi manfaat yang besar bagi baik bagi murid, orang tua dan guru. Utamanya untuk memberikan pengetahuan tentang bagaimana cara meminimalisir penggunaan gadget dimana penggunaan gadget bisa dibatasi atau mengalihkan dengan permainan edukatif yaitu seperti bermain ular tangga, petak umpuk, kelereng dan bermain tanah atau pasir di luar rumah. Pada saat pengabdian masyarakat murid TK Putra bangsa Gading wetan diajak untuk bermain ular tangga dan akhir pada kegiatan ini adalah penutup,

sebelum acara pengabdian masyarakat ditutup, pelaksana kegiatan memberikan beberapa contoh permainan lain bagaimana cara yang tepat untuk meminimalisir penggunaan gadget.

## PEMBAHASAN

Berpijak dari kondisi peserta saat ini, bahwa sebelum dilakukan proses pengabdian masyarakat tentang meminimalisir penggunaan *gadget* peserta sebelumnya tidak mengetahui definisi dari *gadget* dan masih belum memahami bagaimana cara membatasi anak dalam menggunakan *gadget*. Selanjutnya setelah dilakukukan penyuluhan tentang penggunaan *gadget* peserta mengetahui dan memahami definisi *gadget*, manfaat beserta dampak dari penggunaan *gadget*.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi memang ditemukan sejak dulu namun memang belum secanggih saat ini, dan seiring perkembangan zaman teknologi semakin canggih berkat adanya inovasi-inovasi baru yang mulai ditemukan.

Gadget merupakan barang kecil atau alat yang seringkali digunakan oleh semua kalangan manusia yang memiliki manfaat cukup banyak berfungsi untuk semua kalangan dari kalangan dewasa

sampai anak kecil, sampai saat ini *gadget* seringkali diasosiasikan sebagai inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Maulida (2013)

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Terlepas dari itu semua, *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-

anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.

*Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.

*Penggunaan gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1 – 4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali – kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak pra sekolah, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak pra sekolah yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah atau anak usia dini hanya untuk bermain *game*, dan menonton

*youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadgetnya* untuk *browsing, chatting, sosial media, dll.* Penggunaan *gadget* pada anak kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata – rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan *gadget*.

Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Berdasarkan uraian – uraian tersebut dapat terlihat jelas bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah kebanyakan untuk bermain *game* ketimbang untuk hal – hal lainnya, untuk itu *gadget, youtube* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah

ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mementingkan *gadget*nya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah. Menurut Ferliana (2016), “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”. Ferliana (2016), “menambahkan anak usia pra sekolah yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”.

Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia pra sekolah adalah lebih

dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya.

*Gadget* memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia pra sekolah memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut.

Menurut Noegroho (2010), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif.

Dampak positif penggunaan gadget

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa

ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Kemudian beberapa dampak negatif dari *gadget* adalah:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut).
2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)
4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata

anak).

6. Perkembangan kognitif anak usia pra sekolah terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
7. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu

bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.



Gambar 1  
Pelaksanaan sosialisasi gadget pada anak

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan keberhasilan dan kemanfaatan, hal ini dibuktikan bahwa peserta sudah dapat memahami makna pentingnya mengajari anak dalam melakukan permainan edukatif dan membatasi penggunaan *gadget*. Semua peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini terutama pada saat penyuluhan dan bermain bersama.

## DAFTAR PUSTAKA

Yusmi, W. (2015). Pentingnya "Pendampingan Diologis" Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan,. FKIP universitas Muhammadiyah Ponorogo

Mediasyifa. (2014). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Remaja

Terhadap Interaksi Sosial Remaja. Institut Pertanian Bogor.

Maulida, Hidayah. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.

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. Universitas Hasanuddin. Makasar.

Noegroho, Agoeng. (2010). Teknologi Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Kholid, A. (2012). Promosi Kesehatan dengan Pendekatan Teori Perilaku, Media, dan Aplikasinya, Semarang, PT Rajagrafindo Persada.

Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. Retrieved. <http://www.sensomotorische-integratie.nl/Crisrowan.pdf>

Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. Jurnal Profesi 13 (2) : 73 – 77.

Ferliana, Jovita Maria. (2016). Anak dan *Gadget* Yang Penting Aturan Main <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadgetyang-penting-aturan-main?page=2>

Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan.  
2015. Pengaruh Penggunaan  
*Gadget* Terhadap Perkembangan  
Psikososial Anak Usia Prasekolah  
(3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen  
Immanuel Tahun Ajaran 2014-  
2015. Universitas Tanjungpura.  
Pontianak.

