



Hubungan Gadget terhadap Gangguan Perkembangan pada Anak

Henny Hanna^{1*}, Tati Nuryanti²

^{1,2}Sekolah Pascasarjana Ilmu Kesehatan Masyarakat, Universitas Prof. Dr. Hamka, Jakarta

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini berlangsung sangat pesat dan semakin canggih. Salah satu teknologi yang berkembang pesat penggunaannya sebagai alat komunikasi adalah gadget. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan gangguan perkembangan anak akibat penggunaan gadget di Klinik Tumbuh Kembang RSIA Bunda Aliyah. Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *Observasional deskriptif* dengan metode kualitatif dan kuantitatif melalui survei *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini adalah semua pasien di Klinik Rehab Medik RSIA Bunda Aliyah Jakarta Timur dengan jumlah sampel 180 responden. Uji statistik yang digunakan untuk penelitian ini adalah analisis deskriptif dan korelasi regresi. Hasil analisis bivariat menunjukkan bahwa penggunaan gadget berhubungan signifikan dengan gangguan perkembangan perilaku fokus (nilai $p = 0,004$), gangguan bicara (nilai $p = -0,001$), gangguan sosialisasi (nilai $p = 0,005$), gangguan komunikasi (nilai $p = 0,036$), dan gangguan belajar (nilai $p = -0,027$). Sedangkan variabel tantrum (nilai $p = 0,058$) menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap tantrum pada anak. Hasil analisis *multivariat* menunjukkan bahwa variabel yang memiliki hubungan yang bermakna dengan durasi penggunaan gadget adalah gangguan fokus (nilai $p = 0,001$), gangguan bicara (nilai $p = 0,017$) dan gangguan sosialisasi (nilai $p = 0,001$). Variabel yang paling dominan adalah gangguan sosialisasi dengan nilai Exp (B) 3,374 artinya anak yang penggunaan gadget dengan durasi yang lama maka memiliki peluang yang lebih tinggi untuk mengalami gangguan sosialisasi.

Kata Kunci: Gangguan perkembangan, Penggunaan gadget, Tumbuh kembang anak

Abstract

The development of science and technology (IPTEK) is currently very rapid and increasingly sophisticated. One technology that is rapidly growing in use as a communication tool is gadgets. Uncontrolled use of gadgets can affect children's growth and development. This study aims to determine the relationship of child development disorders due to gadget use at the RSIA Bunda Aliyah Growth and Development Clinic. This study was designed as a descriptive observational study with qualitative and quantitative methods through a cross sectional survey. The population in this study were all patients at the RSIA Bunda Aliyah Medical Rehab Clinic, East Jakarta with a sample size of 180 respondents. Statistical tests used for are descriptive analysis and regression correlation. The results of the analysis of the relationship between gadget use and developmental disorders of focused behavior ($p\text{-value} = 0.004$), speech disorders (nilai $p = -0.001$), socialization disorders ($p\text{-value} = 0.005$), communication disorders ($p\text{-value} = 0.036$), and learning disorders ($p\text{-value} = -0.027$) show that there is a significant relationship. While the tantrum variable ($p\text{-value} = 0.058$) shows that there is no significant relationship between the duration of gadget use and tantrums in children. The results of multivariate analysis show that the variables that have a significant relationship with the duration of gadget use are focus disorders ($p\text{-value} = 0.001$), speech disorders ($p\text{-value} = 0.017$) and socialization disorders ($p\text{-value} = 0.001$). The most dominant variable is socialization disorder with an Exp (B) value of 3.374, meaning that children who use gadgets with a long duration have a higher chance of experiencing socialization disorder.

Keywords: Developmental disorders, Gadget use, Child growth and development

Korespondensi*: Henny Hanna, Sekolah Pascasarjana Ilmu Kesehatan Masyarakat, Universitas Prof. Dr. Hamka, Jakarta. Jl. Warung Jati Barat, No.17, Kalibata, Pancoran, South Jakarta City, Jakarta 12740, E-mail: hennyhannadr@gmail.com

<https://doi.org/10.33221/jikm.v13i02.2649>

Received : 24 Juli 2023 / Revised : 6 Januari 2024 / Accepted : 22 Januari 2024

Copyright © 2024, Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat, p-ISSN: 2252-4134, e-ISSN: 2354-8185

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini berlangsung sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan IPTEK ini telah membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Salah satu teknologi yang berkembang pesat penggunaannya sebagai alat komunikasi adalah gadget. Menurut Syahyudin gadget adalah suatu benda elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh manusia (handphone, komputer dan lainnya).¹ Witarsa menyatakan bahwa bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Dalam perkembangannya, gadget yang dulunya cenderung dimiliki oleh pengusaha (pebisnis) karena harganya yang relatif mahal dan hanya digunakan oleh orang dewasa. Namun karena gadget merupakan alat mekanis yang menarik, sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunaannya. Kini gadget banyak digunakan oleh remaja, anak-anak bahkan balita di kehidupan sehari-hari.²

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, 67,88% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki ponsel atau handphone pada Persentase tersebut meningkat dibanding 2021 yang masih 65,87%. Jika dilihat sebarannya, DKI Jakarta (82,27%) merupakan provinsi tertinggi kedua di Indonesia terkait proporsi kepemilikan handphone atau gadget setelah Kalimantan Timur (82,37%). Data-data tersebut mengindikasikan akses teknologi informasi dan komunikasi digital saat ini sudah sangat mudah dijangkau oleh masyarakat termasuk oleh anak usia dini.³

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar dan selalu ingin mencoba hal-hal baru yang ada disekitar mereka. Gadget dapat memberikan dampak positif yaitu membantu berkembangnya imajinasi, melatih sistem kerja otak sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan

diri, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah. Selain itu, Gadget juga dapat menghilangkan rasa bosan serta dapat menghibur mereka dan bermain gadget menjadi lebih menarik daripada harus mengerjakan kewajiban mereka, seperti mengerjakan tugas-tugas sekolah, membantu orang tua dan lain-lain. Berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki gadget, diharapkan menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efektifitas proses belajar anak. Namun, hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif, seperti anak cenderung pendiam, anak lebih senang memainkan gadgetnya daripada bermain dengan teman sebaya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang mereka lihat dalam gadget, anak seringkali bersikap acuh dan tidak mau diganggu ketika bermain gadget, dan lain-lain. Gadget juga dapat mempengaruhi pola pikir serta perilaku seseorang yang menggunakannya.

Setiap keluarga mengharapkan anaknya tumbuh dan berkembang secara optimal (sehat fisik, mental/kognitif, dan sosial). Pemantauan tumbuh kembang anak meliputi pemantauan dari aspek fisik, psikologi, dan sosial. Pemantauan terhadap tumbuh kembang anak dapat dilakukan oleh orangtua juga dapat dilakukan oleh masyarakat melalui kegiatan posyandu, tenaga kesehatan atau oleh guru di sekolah. Karena itu pengetahuan tentang deteksi dini pertumbuhan dan perkembangan anak perlu dimiliki oleh orang tua, guru, dan masyarakat. Namun, sering-kali orang tua juga tidak menyadari bahwa anaknya mengalami gangguan tumbuh kembang dan semakin pesatnya perkembangan teknologi di era saat ini, banyak sekali orang tua yang memberikan gadget kepada anak agar mereka tidak mengganggu aktifitas orang tuanya. Penggunaan gadget yang mulai berlebihan pada anak, dikhawatirkan menjadi salah satu faktor yang akan menyebabkan tumbuh kembang anak menjadi terganggu.

Pada dasarnya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang normal hasil interaksi banyak faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak. Namun demikian, saat ini banyak ditemui adanya gangguan ataupun kelainan yang terjadi terhadap pertumbuhan ataupun perkembangan anak. Misalnya, keterlambatan dalam berjalan, keterlambatan dalam bicara ataupun kesulitan dalam berkomunikasi, gangguan perilaku, kesulitan berkonsentrasi, kurang bersosialisasi, dan lain sebagainya.

Hasil penelitian sebelumnya Ridwan & Indra hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak (interaksi sosial) menunjukkan adanya pengaruh positif, seperti membantu berkembangnya imajinasi, melatih sistem kerja otak sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah.⁴ Selain itu penelitian Rozalia juga menunjukkan bahwa jika semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget maka memberikan dampak negatif bagi prestasi anak.⁵ Selain memberi dampak negatif berdasarkan hasil penelitian Puspita penggunaan gadget dapat meningkatkan efektifitas proses belajar anak. Namun, pada penelitian tersebut juga diketahui adanya dampak negatif, seperti anak cenderung pendiam, anak lebih senang memainkan gadgetnya daripada bermain dengan teman sebaya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang mereka lihat dalam gadget, anak seringkali bersikap acuh dan tidak mau diganggu ketika bermain gadget.⁶ Dampak negatif lainnya adalah adanya radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak, menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain sehingga membuat anak terlambat bicara, kesulitan menyusun kalimat, atau pengucapannya tidak.⁷ Namun secara metodologis hanya melibatkan sedikit variabel bebas dan sampel yang terbatas.

Dalam penelitian ini, melibatkan relatif lebih banyak sampel, yaitu 180 anak dan terdiri dari 5 (lima) variabel. Variabel bebas terdiri dari (1) Karakteristik responden (anak) ketika lahir” meliputi jenis kelamin, proses kelahiran, tinggi badan dan berat badan, (2) Karakteristik responden (anak) saat pencacahan” mencakup jenis kelamin, umur, tinggi badan, berat badan, konsumsi sufor, jumlah sufor, pola tidur, dan pola makan harian, (3) Karakteristik ayah, ibu dan ibu hamil (bumil)” mencakup unsur-unsur suasana hati bumil, Makanan Bumil, umur Ibu, status pekerjaan ibu, umur ayah, pendidikan ayah, status pekerjaan ayah dan domisili orang tua, dan (4) Karakteristik perilaku responden (anak) terhadap penggunaan gadget mencakup aspek umur mengenal gadget, durasi bermain gadget, mulai menonton TV dan adanya pendamping anak harian. Sedangkan variabel tidak bebas (terikat) adalah “Karakteristik gangguan perkembangan pada anak, yang mencakup gangguan fokus, gangguan bicara, gangguan sosialisasi, gangguan komunikasi, gangguan belajar dan tantrum.

Tujuan penelitian ini secara khusus adalah untuk mengetahui jenis-jenis gangguan perkembangan anak yang umum terjadi, mengetahui angka kejadian (prevalensi) gangguan perkembangan anak akibat penggunaan gadget, dan mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap gangguan perkembangan anak di Klinik Tumbuh Kembang RSIA Bunda Aliyah.

Metode

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *observasional deskriptif* melalui survei secara *cross sectional* terhadap terjadinya masalah hubungan penggunaan gadget dengan gangguan perkembangan anak yaitu gangguan perilaku fokus, gangguan bicara, gangguan sosialisasi, gangguan komunikasi, gangguan belajar, dan tantrum. Dengan pendekatan analisis kuantitatif dan kualitatif. Populasi pada penelitian ini adalah semua pasien di Klinik

Rehab Medik RSIA Bunda Aliyah Jakarta Timur bulan Januari s/d bulan Maret tahun 2023 yang berjumlah 300 Anak (pasien). Sampel dipilih secara acak (*Simple random sampling*) dari jumlah pasien yang kembali selama penelitian, dan diperoleh sampel sebanyak 180 responden (60%).

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui wawancara mendalam dan pengisian kuesioner. Uji statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel gadget terhadap gangguan perkembangan adalah analisis deskriptif, korelasi dan regresi. Sedangkan analisis kualitatif dilakukan dengan pendekatan Model Analisis Interaktif *Miles and Huberman*. Pada penelitian ini analisis data dilaksanakan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Tahapannya meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

Hasil Penelitian

Responden pada penelitian ini sebanyak 180 responden. 119 responden berjenis kelamin laki-laki dan 61 responden berjenis kelamin perempuan. Umur responden saat dilakukan pengambilan data yaitu 153 anak berumur dua tahun atau lebih dan sebanyak 27 anak berumur kurang dari

dua tahun. Karakteristik perilaku responden (anak) terhadap penggunaan gadget diketahui bahwa 50,56% anak mulai mengenal gadget sebelum berumur satu tahun, dan sebanyak 49,44% anak setelah umur satu tahun. Lamanya (Durasi) bermain gadget secara kumulatif per hari diketahui sebanyak 82,22% anak bermain gadget kurang dari 4 jam, dan sebanyak 17,88% bermain gadget 4 jam atau lebih pada setiap harinya. Dari faktor Pendamping anak harian, sebanyak 70,56% anak didampingi oleh orang tua. Sedangkan sebanyak 20,44% didampingi oleh orang lain (bukan orang tua).

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	n	%
Jenis Kelamin	Laki-laki	119	66,1
	Perempuan	61	33,9
Umur	< 2 Tahun	27	15
	≥ 2 Tahun	153	85
Umur mengenal gadget	≤ 1 Tahun	91	50,6
	> 1 Tahun	89	49,4
Durasi bermain gadget	< 4 jam	148	82,2
	≥ 4 jam	32	17,9
Pendamping anak harian	Orang Tua	127	70,6
	Buka orang tua	53	29,4

Tabel 2. Hasil Analisis Bivariat

Variabel	Jumlah Kasus	Nilai p	
Durasi Penggunaan Gadget	Gangguan Fokus	129	0,004
	Gangguan Bicara	169	-0,001
	Gangguan Sosialisasi	74	0,005
	Gangguan Komunikasi	128	0,036
	Gangguan Belajar	38	-0,027
	Tantrum	18	0,058

Tabel 3. Model Akhir Analisis Multivariat

Variabel	B	P(Sig.)	Nilai Exp (B)	95% C.I	
				Lower	Upper
Gangguan Fokus	-1,353	,001	,258	,117	,572
Gangguan Bicara	-1,088	,017	,337	,138	,824
Gangguan Sosialisasi	1,216	,001	3,374	1,620	7,026

Dari 180 responden (anak) yang menggunakan gadget, semua mengalami gangguan perkembangan. Gangguan tersebut, baik menyangkut kemampuan fokus, bicara, komunikasi, sosialisasi, belajar, maupun tantrum. Masing-masing anak mengalami gangguan tidak hanya satu jenis gangguan perilaku saja. Sekitar 83,32% mengalami lebih dari satu gangguan perilaku (kombinasi antara 2-4 gangguan). Bahkan sekitar 8,33% mengalami lima gangguan perilaku. Hasil analisis data kejadian gangguan perkembangan anak terbanyak pada responden penelitian adalah gangguan bicara (169 kasus), gangguan fokus (129 kasus), gangguan komunikasi (128 kasus), gangguan sosialisasi (74 kasus), gangguan belajar (38 kasus) dan tantrum (18 kasus).

Hasil analisis bivariat diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi (lamanya) penggunaan gadget dengan terjadinya gangguan perkembangan pada anak, yaitu pada gangguan bicara, gangguan fokus, gangguan komunikasi, gangguan sosialisasi dan gangguan belajar. Sedangkan kasus untuk Tantrum, durasi penggunaan gadget tidak ada hubungan yang signifikan. Berdasarkan model akhir analisis multivariate didapatkan variabel yang memiliki hubungan yang bermakna dengan durasi penggunaan gadget dengan nilai $p < 0,05$ adalah gangguan fokus, gangguan bicara dan gangguan sosialisasi. Variabel yang paling dominan adalah gangguan sosialisasi dengan nilai Exp (B) 3,374 artinya anak yang penggunaan gadget dengan durasi yang lama maka memiliki peluang yang lebih tinggi untuk mengalami gangguan sosialisasi

Pembahasan

Hasil analisis statistik hubungan penggunaan gadget terhadap gangguan perkembangan anak khususnya untuk perilaku fokus, gangguan bicara, gangguan sosialisasi, gangguan komunikasi, dan gangguan belajar menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap gangguan

perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rindi Antina, dkk, bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi paparan gadget dengan *speech and language delay* (keterlambatan bicara/gangguan bicara).⁸ Keterlambatan bicara dapat mempengaruhi kualitas hidup anak, karena anak kurang mampu bersosialisasi dan berkomunikasi dengan oranglain. Kecanduan gadget yang berdampak pada keterlambatan bicara pada anak akan berpengaruh besar pada kemampuan dan perkembangan kognitif (belajar) anak.⁹ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trinika juga menunjukkan bahwa pada saat anak menggunakan gadget, waktu yang dihabiskan untuk bermain game lebih banyak dibanding waktu untuk belajar.¹⁰ Puspita menyampaikan bahwasanya berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukannya, diketahui bahwa dengan seringnya anak bermain gadget, anak cenderung pendiam dan lebih senang memainkan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, anak juga terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada pada game dan bersikap acuh bila sudah di depan gadgetnya.⁶

Untuk hasil statistik variabel tantrum pada penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap tantrum pada anak (nilai $p 0,058$). Temper tantrum adalah suatu perilaku yang merupakan bagian dari proses perkembangan fisik, kognitif, dan emosi anak. Hal positif yang dapat dilihat dari perilaku tantrum adalah dengan tantrum, anak mengekspresikan perasaannya, independensi-nya, mengemukakan pendapatnya, mengeluarkan rasa marah, frustrasi, dan membuat orang dewasa mengerti kalau anak sedang bingung, lelah, atau sakit. Namun demikian, bukan berarti apabila anak tantrum sebaiknya harus dipuji dan disemangati (encourage). Dengan bertindak keliru dalam menyikapi tantrum, orangtua juga menjadi kehilangan kesempatan baik untuk mengajarkan kepada anak tentang bagaimana cara bereaksi terhadap emosi-

emosi yang normal (marah, frustrasi, takut, jengkel dll) secara wajar dan bagaimana bertindak tepat sehingga tidak menyakiti diri sendiri dan orang lain ketika sedang merasakan emosi tersebut.¹¹

Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar perkembangan teknologi khususnya penggunaan gadget tidak mengganggu tumbuh kembang anak. Cara-cara yang dapat dilakukan oleh orangtua yaitu seperti pilih gadget sesuai dengan usia anak, selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget, temani anak dalam bermain, batasi waktu bermain gadget anak, dan mengajak anak melakukan kegiatan positif.¹²

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan di klinik tumbuh kembang rsia bunda aliyah dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden mengalami gangguan perkembangan dan hasil analisis diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap kejadian anak mengalami gangguan perkembangan (gangguan bicara, gangguan fokus, gangguan komunikasi, gangguan sosialisasi dan gangguan belajar). Penelitian selanjutnya perlu mengeksplorasi variabel lebih lanjut terjadinya gangguan tumbuh kembang pada anak dengan lokus dan fokus berbeda, seperti terhadap aktifitas fisik anak, pola tidur anak, dan nafsu makan anak.

Daftar Pustaka

1. Syahyudin D. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan Universitas Pendidikan Indonesia* [Internet]. 2019;Volume 2, Nomor 1. Available From:

<https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/23048/11315>

2. Witarsa R, Sri Mulyani Hadi R, Rini Haerani N. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar [Internet]. Vol. Vi. 2018. Available From: <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432>
3. Bps-Statistics Indonesia. Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021. 2022; Available From: <https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>
4. Ridwan., Indra., Fauziyah. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 8 No. 1. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
5. Ferdiana Rozalia Sdn Tulusrejo M. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd*. 2017;5(2).
6. Puspita Sari T, Asma Mitsalia A. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al-Mukmin [Internet]. Vol. 13, Profesi. 2016. Available From: https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/user/setlocale/id_id?source=%2findex.php%2fmpp%2farticle%2fview%2f124%2f0
7. Pebriana Ph. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2017 Jun 10;1(1):1.
8. Rindi Antina R, Nurul Qomari S. Pengaruh Paparan Gadget Terhadap Resiko Speech And Language Delay Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ners Universitas Pahlawan* [Internet]. 2022;6 Nomor 2:174–8. Available From: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/ners>
9. Nahriyah S. Tumbuh Kembang Anak Di Era Digital. *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* [Internet]. 2018;4(1). Available From: <http://jurnal.faiunwir.ac>
10. Trinika Y. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah (3- 6 Tahun) Di Tk Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Skripsi Program Studi Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura Pontianak* [Internet]. 2015; Available From: <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/337259>
11. Maria R, Yiw' S, Amatus W, Ismanto Y, Babakal A, Studi P, Et Al. Hubungan Pola Komunikasi Dengan Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Islam Center Manado [Internet]. Vol. 5, *Jurnal Keperawatan (E-Kp)*. 2017. Available From:

<https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/10265-Id-None.Pdf>
12. Novitasari N. Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada

Anak [Internet]. Vol. 3. 2019. Available From: [Http://Journal.Iaialhikmahtuban.Ac.Id/Index.Ph
p/Ijecie](http://Journal.Iaialhikmahtuban.Ac.Id/Index.php/Ijecie)