

## **Gambaran Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah**

**Nurfitri Rahmawati, Herlina, Yesi Hasneli N**  
Fakultas Keperawatan Universitas Riau  
Email: *nurfitri.rahmawati08@gmail.com*

Artikel history  
Dikirim, Sept 09th, 2020  
Ditinjau, Oct 31th, 2021  
Diterima, Nop 19th, 2021

### **ABSTRACT**

*Excessive usage of gadgets can lead to addiction for school-age children, which has some impacts on the child's physical and psychosocial development. This study aims to describe the dependence of gadgets on school-age children. This study used a descriptive design. The sample of this study was 30 respondents who were taken by non-probability sampling technique, namely purposive sampling. The measuring instrument of this study was the Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SAV) questionnaire. Data analysis used simple descriptive. Most of respondents were 11 years old (66.7%), boy (70%), first-born (36.7%), fifth grade (70.0%), application used was games (83.3%), usage time of gadget was 1-2 hours (36.7%) and the owner of gadget for respondents was their parents (63.3%). The results of this study indicate that more than half of the respondents who are addicted to gadgets are 53.3%. This study recommends to community, especially families, to be able to monitor their children in the usage of gadget and can prevent gadget addiction in school-age children.*

**Keywords:** *dependency; gadget; school-age children*

### **ABSTRAK**

Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak usia sekolah dapat menyebabkan terjadinya kecanduan yang menimbulkan dampak bagi perkembangan fisik maupun psikososial anak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran ketergantungan gadget pada anak usia sekolah. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif. Sampel penelitian ini sebanyak 30 responden dengan teknik non probability sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Alat ukur penelitian ini adalah kuesioner Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV). Analisa data yang digunakan ialah deskriptif. Paling banyak responden berusia 11 tahun (66,7%), berjenis kelamin laki-laki (70%), lebih banyak anak pertama (36,7%), kelas 5 (70,0%), aplikasi yang digunakan adalah games (83,3%), waktu penggunaan gadget adalah 1-2 jam (36,7%) dan kepemilikan gadget pada responden adalah milik orang tua (63,3%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden yang mengalami kecanduan gadget yaitu 53,3%. Penelitian ini merekomendasikan kepada masyarakat khususnya keluarga untuk dapat mengawasi anaknya dalam penggunaan gadget dan dapat mencegah terjadinya kecanduan pada anak usia sekolah.

**Kata kunci:** anak usia sekolah; gadget; ketergantungan

## PENDAHULUAN

Anak usia sekolah berusia antara 7 sampai 12 tahun (Kesehatan, 2011). Masa ini ditandai dengan aktifitas motorik, bahasa, kognitif, dan sosial emosi (Latifa, 2017). Periode ini anak mulai memperoleh dasar pengetahuan atau kemampuan kognitif untuk mengenal dunia baru, bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dengan lingkungan sekitarnya, berinteraksi dengan teman sebaya dan mendapatkan pujian atau penguatan (*reinforcement*) dalam memperoleh rasa pencapaiannya melakukan sesuatu. Industri versus inferioritas merupakan tugas dari perkembangan anak usia sekolah yang sejalan dengan pemaparan diatas (Diyantini, N. K., Yanti, N. L. P. E., & Lismawati, 2015; Kozier, Erb, Berman, 2011; Potter, P.A., & Perry, 2010). Anak usia sekolah dalam tahap ini, menyukai hal-hal baru yang mereka peroleh dengan bermain dan memuaskan rasa ingin tahunya melalui teknologi *gadget*. *Gadget* adalah perangkat teknis yang dapat dihubungkan ke berbagai aplikasi yang dimilikinya melalui internet (Garini, 2013).

Data survei (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018) menemukan jenis aplikasi yang sering digunakan pada anak usia sekolah adalah *youtube* 98%, dan *game online* 50%. Bagi anak usia sekolah yang menggunakan *gadget*,

pengawasan khusus oleh orang tua diperlukan agar anak tidak terpengaruh ketergantungan *gadget*, karena orang tua harus dapat membatasi anak bermain *gadget* dan tidak membiarkan anak mengabaikan tanggung jawabnya, seperti mandi, makan, belajar dan bermain dengan teman untuk bersosialisasi dengan baik (Sujianti, 2018)

Penelitian yang dilakukan oleh (Çağan et al., 2014), menyatakan bahwa ketergantungan dalam menggunakan *gadget* dapat memberikan dampak negatif pada kemampuan secara akademik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Bansal & Mahajan, 2017) yang menemukan bahwa penggunaan *gadget* berkaitan dengan perkembangan psikologis anak. Anak-anak sebaiknya menggunakan *gadget* selama satu hingga tiga jam sehari. Jika anak menggunakan *gadget* lebih dari empat jam sehari, anak dapat menyebabkan gangguan.

Fenomena permasalahan diatas menunjukkan bahwa jumlah anak yang menggunakan *gadget* cukup tinggi dan mempengaruhi perilaku anak usia sekolah. Oleh karena itu, peneliti perlu untuk meneliti mengenai bagaimana “Gambaran ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi karakteristik responden seperti jenis kelamin, usia, anak

ke, kelas, jenis aplikasi yang digunakan, waktu penggunaan *gadget*, dan kepemilikan *gadget*. Serta mengidentifikasi gambaran ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 83 Pekanbaru. Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Februari sampai September 2020. Populasi dalam penelitian adalah siswa/i kelas IV dan V yang menggunakan *gadget* setiap hari dengan 153 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ada *purposive sampling* dengan 30 responden. Peneliti mengambil 30 responden berdasarkan besar minimal sampel dalam penelitian yang telah dijelaskan oleh (Sugiyono, 2014). Pengambilan sampel dalam penelitian ini berdasarkan situasi saat pandemi COVID-19 di Indonesia lagi meningkatnya, sehingga penelitian ini hanya mengambil minimal sampel saja. Kriteria inklusi dalam penelitian ini, yaitu: a. Anak usia 10-11 tahun; b. Anak yang menggunakan *gadget* setiap harinya; c. Anak yang bisa membaca dan menulis; d. Mendapatkan persetujuan menjadi responden dari orang tua anak.

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)* yang sudah dimodifikasi oleh peneliti sendiri. Kuesioner penelitian ini menggunakan skala *likert*. Jumlah pernyataan di setiap aspek terdiri dari 15 pernyataan yang masing-masing pernyataan terdapat pernyataan positif dan negatif. Pada kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)* dalam versi bahasa Indonesia yang sudah dimodifikasi oleh peneliti sendiri tidak dilakukan uji validitas dan reliabilitas sehingga terdapat keterbatasan dalam penelitian ini. Ini berkaitan dengan meningkatnya kasus wabah pandemi COVID-19 di Indonesia, dikarenakan meningkatnya wabah pandemi ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring.

Alur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dimulai dari peneliti meminta izin kepada pihak sekolah dan wali kelas tempat peneliti melakukan penelitian. Setelah itu, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada wali murid responden untuk mengisi data pada lembar kuesioner dan menandatangani *informed consent*. Pengambilan data dilakukan berdasarkan prosedur pencegahan COVID 19 seperti memakai masker (*Faceshield*); melakukan *social distancing*; dan tidak berjabat tangan antara peneliti dan

responden. Pada tahap akhir penelitian, peneliti melakukan pemeriksaan kelengkapan pengisian kuesioner dan meminta surat bahwasannya peneliti sudah melakukan penelitian di SD tersebut. Analisa data dalam penelitian ini yaitu analisa deskriptif yang digunakan untuk mengidentifikasi gambaran penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah,

karakteristik responden (jenis Kelamin, usia, anak ke, kelas, aplikasi yang sering digunakan, waktu penggunaan *gadget* dan kepemilikan *gadget*). Penelitian ini telah memenuhi uji etik yang diajukan pada Fakultas Keperawatan Universitas Riau dengan No. 78/UN.19.5.1.8/KEPK.FKp/2020.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tabel 1.  
*Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden (n=30)*

Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase
	(n)	(%)
Usia Anak		
10 tahun	10	33,3
11 tahun	20	66,7
Jenis Kelamin		
Laki-laki	21	70,0
Perempuan	9	30,0
Anak Ke		
1	11	36,7
2	9	30,0
3	8	26,7
4	2	6,7
Kelas		
4	9	30,0
5	21	70,0
Total	30	100

Tabel 1 didapatkan data bahwa dari 30 responden yang diteliti, paling banyak responden berusia 11 tahun (66,7%) dan berjenis kelamin laki-laki (70%). Responden lebih banyak anak pertama (36,7%) dan berada di kelas 5 (70,0%). Hasil penelitian menunjukkan karakteristik responden pada penelitian ini paling banyak anak berusia 11 tahun (66,7%).

Selama periode ini, anak mulai memperoleh pengetahuan dasar atau kemampuan kognitif untuk memahami dunia baru, bertanggung jawab atas perilaku mereka di lingkungan sekitarnya, merasa rendah diri, berinteraksi dengan teman sebaya dan mendapatkan pujian atau peningkatan untuk mencapai rasa pencapaian. Pemaparan tersebut sejalan

dengan industri versus inferioritas yang merupakan tugas dari perkembangan anak usia sekolah (Diyantini, N. K., Yanti, N. L. P. E., & Lismawati, 2015; Kozier, Erb, Berman, 2011; Potter, P.A., & Perry, 2010)

Hasil penelitian berdasarkan jenis kelamin menunjukkan paling banyak laki-laki (70%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Liang, L., Zhou, D., Yuan, C., Shao., & Bian, 2016) menyatakan bahwa pria lebih mungkin menderita kecanduan internet daripada wanita. Pria menggunakan internet untuk hiburan dan mengurangi stres, sedangkan wanita cenderung menggunakan internet untuk mencari tugas dan informasi tertentu.

Hasil penelitian berdasarkan urutan anak menunjukkan paling banyak terjadi pada anak pertama (36,7%). Anak pertama disebut juga dengan anak sulung. Orang tua menuntut anak pertamanya menjadi

lebih mandiri, bertanggung jawab, dan pekerja keras. Seperti halnya pandangan orang tua tentang penggunaan *gadget* yang memiliki pengaruh baik dalam membantu tugas sekolah anak, tidak jarang orang tua memberikan fasilitas seperti *gadget* kepada anak untuk mencari ilmu dan informasi terkait pelajaran sekolah (Nalika, 2014).

Hasil penelitian berdasarkan kelas menunjukkan paling banyak terjadi di kelas 5 (70,0%). Mayoritas anak kelas 5 dan 6 SD Negeri 83 Pekanbaru sudah diperbolehkan membawa *gadget* ke lingkungan sekolah. *Gadget* ini hanya digunakan setelah anak selesai belajar dan menghubungi orang tua untuk meminta jemputan. Penggunaan *gadget* pada anak sering disalahgunakan untuk menonton video di *YouTube* atau *game* untuk mengisi waktu sambil menunggu jemputan.

Tabel 2  
*Distribusi Karakteristik Penggunaan Gadget (n=30)*

Karakteristik Responden	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Aplikasi yang digunakan		
<i>Games</i>	25	83,3
<i>Sosial Media</i>	3	10,0
<i>Youtube</i>	2	6,7
Waktu Penggunaan <i>Gadget</i>		
< 1 Jam	8	26,7
1-2 Jam	11	36,7
2-3 Jam	3	10,0
≥ 3 Jam	8	26,7
Kepemilikan <i>Gadget</i>		
Sendiri	9	30,0
Orang tua	19	63,3
Saudara Kandung	2	6,7
Total	30	100

Tabel 2 dapat disimpulkan paling banyak responden yang menggunakan *gadget* dengan tujuan mengakses aplikasi *games* yakni (83,3%) dengan waktu penggunaan *gadget* adalah 1-2 Jam (36,7%) dan kepemilikan *gadget* masih milik orang tua sebanyak (63,3%).

Hasil penelitian menunjukkan aplikasi yang sering digunakan adalah *games* (83,3%). Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Karuniasari, 2017) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah menggunakan *gadget* untuk bermain *game* karena alasan yang menyenangkan dan membuat ketagihan, berteman dan menampilkan gambar yang menarik. Intensitas waktu permainan rata-rata ± 24 jam / minggu.

Hasil penelitian menunjukkan waktu rata-rata penggunaan *gadget* dalam sehari

yakni selama 1-2 Jam sebanyak 11 orang (36,7%). Penelitian ini sejalan dengan pernyataan American and Canadian Association of Pediatricians (Permata, 2015), yang menyatakan “Anak-anak antara usia 6-18 tahun hanya dapat menggunakan *gadget* selama dua jam sehari.” Hal ini serupa dengan di Amerika Serikat Pediatrician Cris Rowan di Huffington Post, bahwa penggunaan *gadget* oleh anak di bawah usia 12 tahun itu perlu (Sumarni, 2016)

Hasil penelitian menunjukkan paling banyak responden menggunakan *gadget* milik orang tua (63,3%). Hal tersebut juga diungkapkan oleh (Rozalia, 2017), bahwa orang tua bermain dengan anak karena mereka percaya bahwa *gadget* memiliki efek positif bagi anak, yaitu belajar, meningkatkan kemampuan motorik dan

aktivitas bermain. Aplikasi edukasi pada *gadget* bahkan *game* edukasi dapat meningkatkan tumbuh kembang anak usia sekolah.

Tabel 3

*Distribusi Frekuensi Responden Ketergantungan Gadget (n=30)*

Aspek Kecanduan <i>Gadget</i>	Kategori kecanduan <i>gadget</i>				Total	
	Tinggi		Rendah		N	%
	N	%	N	%		
<i>Daily Life Disturbance</i> (Gangguan Kehidupan Sehari-hari)	13	43,3	17	56,7	30	100,0
<i>Positive Anticipation</i> (Antisipasi Positif)	17	56,7	13	43,3	30	100,0
<i>Withdrawal</i> (Kecenderungan Diri dari Kehidupan Sosial)	12	40,0	18	60,0	30	100,0
<i>Cyberspace Oriented Relationship</i> (Orientasi Terhadap Hubungan Dunia Maya)	12	40,0	18	60,0	30	100,0
<i>Over Use</i> (Penggunaan yang Berlebihan)	15	50,0	15	50,0	30	100,0
<i>Tolerance</i> (Kurangnya Sikap Toleransi)	17	56,7	13	43,3	30	100,0

Berdasarkan tabel 3, ketergantungan *gadget* yang dialami responden terjadi pada antisipasi positif dan kurangnya sikap toleransi (56,7%) dengan tingkat ketergantungan yang tinggi sedangkan untuk tingkat ketergantungan rendah yang mengalami kecenderungan diri dari kehidupan sosial dan orientasi terhadap hubungan dunia maya sebanyak (60,0%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa paling banyak anak berada pada kategori rendah yang memiliki gangguan kehidupan sehari-hari (56,7%). Hal ini berarti *gadget* tidak mengganggu kehidupan sehari-hari anak usia sekolah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sujianti, 2018) yang

menyatakan bahwa menggunakan *gadget* tidak hanya akan membawa efek negatif, tetapi juga banyak efek positif akibat penggunaan *gadget*. *Gadget* juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, karena *gadget* memiliki banyak fungsi yang dapat mengurangi tingkat stres, dll. Namun, anak yang menggunakan *gadget* perlu pengawasan khusus oleh orang tuanya agar anaknya tidak terkena kecanduan *gadget*, karena orang tua harus bisa membatasi anaknya bermain *gadget* dan tidak membiarkan anaknya melalaikan tugasnya, seperti mandi, makan, dan belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tinggi perilaku antisipasi positif (56,7%). Pernyataan berikut juga sesuai dengan pernyataan (Yuwanto, 2010) yang memaparkan secara psikologis, ketika seseorang tidak menggunakan atau membawa *smartphone*, dia merasa tidak nyaman atau cemas. Ini akan membuat anak merasa lebih berarti saat menggunakan *gadget*. Kecanduan *smartphone* dapat menimbulkan terjadinya penurunan hubungan langsung dengan orang lain. Kecanduan *smartphone* akan membuat waktu untuk melakukan hal-hal yang berguna terkuras dan mengurangi efisiensi kerja yang akan mengisik pembelajaran dan aktivitas anak dalam kehidupannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terjadi penarikan diri pada anak (60,0%). Hasil tersebut tidak serupa dengan (Kwon et al., 2013) yang menunjukkan bahwa penderita kecanduan *smartphone* akan memperlihatkan rasa tidak sabar, cemas dan mudah tersinggung saat menggunakan *smartphone*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa paling banyak anak tidak mengalami orientasi terhadap hubungan dunia maya sebanyak (60,0%). Hal ini tidak sejalan dengan pernyataan (Kuss & Griffiths, 2011) yang menyatakan penggunaan ponsel cerdas dalam waktu lama akan

menimbulkan masalah psikis atau perilaku. Hal ini mengakibatkan terganggunya kegiatan sekolah atau keluarga, berkurangnya hubungan sosial, terjadinya pengabaian pada diri pribadi, gangguan mental, perubahan emosi, serta dapat menimbulkan putus hubungan dengan orang lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah penggunaan *gadget* yang berlebihan sama antara kategori tinggi maupun kategori rendah sebanyak (50,0%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa minim terjadi pada anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan ataupun sebaliknya. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Kwon et al., 2013) yang mengemukakan bahwa penggunaan berlebihan dapat menyebabkan pengguna cenderung mencari bantuan melalui *smartphone* mereka, dan merasakan desakan untuk terus menggunakan *smartphone* mereka segera setelah mereka memutuskan untuk berhenti menggunakan *smartphone*. Ini dapat disimpulkan bahwa penderita kecanduan *smartphone* akan menunjukkan penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingginya sikap toleransi, sebanyak (56,7%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* mempengaruhi toleransi anak terhadap orang lain dan dirinya



sendiri. Terlihat dari penggunaan ponsel pintar bahwa toleransi waktu ini melebihi waktu yang diperlukan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Haug et al., 2015) mengungkapkan bahwa gejala kecanduan *smartphone* akan terlihat dengan adanya penggunaan yang lebih lama dari biasanya. Namun jumlah waktu yang dihabiskan menggunakan *smartphone* dianggap suatu hal yang normal (Hussain et al., 2017) Selain itu anggapan tidak adanya anggapan orang sekitar terhadap penggunaan *smartphone* yang lama. Ini yang menyebabkan tidak adanya perasaan bahwa dirinya menggunakan *smartphone* yang berlebihan.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan berkaitan dengan wabah pandemi COVID-19 di Indonesia, hal ini menyebabkan peneliti tidak dapat menguji validitas dan reliabilitas dari kuesioner penelitian ini. Selain itu, pengukuran dalam penelitian ini hanya menggunakan kuesioner sehingga peneliti merasa kesulitan dalam melakukan observasi untuk memahami aktivitas ketergantungan penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah.

## SIMPULAN

Hasil penelitian terhadap 30 anak yang menggunakan *gadget* setiap hari menunjukkan bahwa ketergantungan

terhadap penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori tinggi (53,3%). Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa paling banyak anak yang mengalami ketergantungan penggunaan *gadget* sehingga anak mengalami banyak sekali dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*. Penelitian ini merekomendasikan kepada masyarakat khususnya keluarga untuk dapat mengawasi anaknya dalam penggunaan *gadget* dan dapat mencegah terjadinya kecanduan pada anak usia sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam kelancaran dan kesuksesan untuk penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Infografis penetrasi dan perilaku pengguna internet indonesia survey 2018*. APJII. <http://www.apjii.or.id>
- Bansal, S., & Mahajan, R. C. (2017). Impact of mobile use amongst children in rural area of Marathwada region of Maharashtra, India. *International Journal of Contemporary Pediatrics*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.18203/2349-3291.ijcp20175138>

- Çağan, Ö., Ünsal, A., & Çelik, N. (2014). Evaluation of College Students' the Level of Addiction to Cellular Phone and Investigation on the Relationship between the Addiction and the Level of Depression. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 114, 831–839. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.793>
- Diyantini, N. K., Yanti, N. L. P. E., & Lismawati, S. M. (2015). Hubungan karakteristik dan kepribadian anak dengan kejadian bullying pada siswa kelas v di SD “x” di Kabupaten Badung. (*Community of Publishing in Nursing*, 3.
- Garini. (2013). *Gadget positif & negatif*. <http://mairaindonesia.com>
- Haug, S., Paz Castro, R., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Sheffield, D. (2017). An investigation into problematic smartphone use: The role of narcissism, anxiety, and personality factors. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 378–386. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.052>
- Karuniasari, Z. (2017). *Peran kontrol sosial dalam menghadapi kecanduan game online pada remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kesehatan, K. (2011). Gizi lebih merupakan ancaman masa depan anak. *Kementrian Kesehatan*. <http://depkes.go.id>
- Kozier, Erb, Berman, & S. (2011). *Buku ajar fundamental keperawatan: Konsep, proses & praktik (7 ed., vol 1)*. (7th ed.). EGC.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction-A review of the psychological literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(9), 3528–3552. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185–196.
- Liang, L., Zhou, D., Yuan, C., Shao., & Bian, Y. (2016). Gender differences in the relationship between internet addiction and depression: a cross-lagged study in Chinese adolescents. *Computers in Human Behavior*, 63, 463–470. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.04.043>

- Nalika, U. (2014). Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study. *Asianparent Insights Mobile, November*, 1–61. <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>
- Permata, D. Cahya. (2015). Pemanfaatan ponsel cerdas sebagai media belajar bagi orangtua dalam mendukung stimulasi perkembangan anak usia dini (studi pada orangtua di kelurahan ledeng kecamatan cidadap kota bandung). *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Potter, P.A., & Perry, A. G. (2010). *Fundamental keperawatan* (7th ed.). Salemba Medika.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan Gawai dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd*, 5, 722–731.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54. <https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>
- Sumarni, T. (2016). *Pengaruh gadget dalam pendidikan*. Slamet Hariyanto. <https://suaraguru.wordpress.com>
- Yuwanto, L. (2010). Causes of Mobile Phone Addiction. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 25(3), 225–229.