

## HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERSONAL SOSIAL PADA ANAK USIA 1-6 TAHUN DI KOTA DEPOK

Hendro Purwadi<sup>1\*</sup>, Lia Fitriyani<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informasi Kesehatan, Institut  
Kesehatan dan Teknologi PKP DKI Jakarta

Email Korespondensi: hendro.purwadi33@gmail.com

Disubmit: 10 Juli 2023

Diterima: 28 Juli 2023

Diterbitkan: 06 Agustus 2023

Doi: <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i9.10907>

### ABSTRACT

*Some of the countries with the largest use of the first gadget include China with 574.2 million, USA with 184.2 million, India with 167.9 million, Russia with 58.2 million, Japan with 57.4 million, Indonesia with 52.2 million and Brazil with 48.6 million. To know the relationship between the duration of gadget use and social personal in children aged 1-6 years in Depok City. This study used an analytical survey method with a cross-sectional design. The population in this study were children aged 1-6 years in Depok City with a total of 166,773 children. The sample in this study were 150 children. This sampling technique uses probability sampling. The data analysis used was univariate (frequency distribution) and bivariate (chi square test). 69.3% (104 children) of children aged 1-6 years using gadgets > 1 hour per day and 52.7% (79 children) being in the low category of children aged 1-6 years. The results of the chi square test show that there is a relationship between the duration of gadget use and personal social behavior in children aged 1-6 years in Depok City (P Value = 0.000). There is a relationship between the duration of gadget use and personal social behavior in children aged 1-6 years in Depok City.*

**Keywords:** Duration, Gadget, Personal Social

### ABSTRAK

Beberapa Negara yang penggunaan gadget terbesar yang pertama diantaranya Cina sebanyak 574.2 juta, USA sebanyak 184,2 juta, India sebanyak 167,9 juta, Rusia sebanyak 58,2 juta, Jepang sebanyak 57,4 juta, Indonesia sebanyak 52,2 juta dan Brazil sebanyak 48,6 juta. Diketuinya hubungan durasi penggunaan gadget terhadap personal sosial pada anak usia 1-6 tahun di Kota Depok. Penelitian ini menggunakan metode survei analitik dengan desain cross-sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 1-6 tahun di Kota Depok sebanyak 166.773 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah 150 anak. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan probality sampling. Analisis data yang digunakan adalah analisis univariat (distribusi frekuesin) dan bivariat (uji chi square). Anak usia 1-6 tahun durasi penggunaan gadget > 1 jam perhari sebesar 69,3% (104 anak) dan personal social anak usia 1-6 tahun dalam kategori rendah sebesar 52,7% (79 anak). Hasil uji chi square ada hubungan durasi penggunaan gadget terhadap personal social pada anak usia 1-6 tahun di

Kota Depok (P Value = 0,000). Ada hubungan durasi penggunaan gadget terhadap personal social pada anak usia 1-6 tahun di Kota Depok.

**Kata Kunci:** Durasi, Gadget, Personal Sosial

## PENDAHULUAN

Pada era digital ini kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan lagi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi memungkinkan berbagai informasi dapat diakses dengan mudah tanpa mengenal batasan tempat dan waktu. Salah satu bentuk perkembangan teknologi adalah keberadaan gadget dan koneksi internet yang tentunya dapat mendukung berbagai bidang kehidupan manusia. Penggunaannya pun beragam, semua orang dari berbagai kalangan, dari anak usia dini sampai kelompok lanjut usia tidak asing lagi dengan gawai dan internet (BPS, 2022).

Beberapa Negara yang penggunaan gadget terbesar yang pertama diantaranya Cina sebanyak 574,2 juta, USA sebanyak 184,2 juta, India sebanyak 167,9 juta, Rusia sebanyak 58,2 juta, Jepang sebanyak 57,4 juta, Indonesia sebanyak 52,2 juta dan Brazil sebanyak 48,6 juta. Data penggunaan gadget di atas menunjukkan perkembangan gadget yang sangat pesat. Daftar pengguna diberbagai Negara rata-rata mengalami peningkatan di setiap tahunnya. Di Indonesia terdapat 33,44 persen anak usia dini yang menggunakan telepon seluler (HP) sedangkan persentase anak usia dini yang mengakses internet sebesar 24,96 persen. Terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok umur, dimana persentase yang menggunakan telepon seluler (HP)/nirkabel pada anak usia 0-4 tahun (balita) hanya setengah dari anak usia 5-6 tahun (25,50 persen

berbanding 52,76 persen). Pola yang sama juga terlihat pada balita yang mengakses internet dimana balita sebesar 18,79 persen sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97 persen (BPS, 2022).

Menurut WHO (2018) menyebutkan bahwa secara global, tercatat 52,9 juta anak-anak dibawah 5 tahun, 54% anak laki-laki memiliki gangguan perkembangan. Sekitar 95% dari anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup di negara dengan pendapatan rendah dan menengah. Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia di bawah 5 tahun di Indonesia adalah 7.512 per 100.000 populasi 7,51%. Insiden gangguan perkembangan pada anak antara lain yaitu kasus keterlambatan motorik halus, di Amerika Serikat bekisar 12-16% , Thailand 24%, Argentina 22%, pada Indonesia mencapai 13-18%.

Menurut World Health Organisation (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik 0,4 juta (16%) anak Indonesia memiliki gangguan perkembangan seperti perkembangan motorik parsial dan total, gangguan pendengaran, kurangnya kecerdasan dan keterlambatan bicara (Saida, dkk 2019).

Perkembangan sosial pada anak usia prasekolah akan mudah diamati dengan anak yang baru belajar berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan. Perkembangan sosial pada anak terdiridari self-help general (SHG), self-help eating (SHE), selfhelp dressing (SHD), self-

help direction (SD), occupation (o), communication ©, locomotion (L) dan socialization. Perkembangan personal sosial pada anak yang baik akan membantu anak berhubungan sosial yang baik dengan masyarakat dan mandiri (Oktafia dkk, 2021).

Pemakaian gadget yang semakin tinggi harus dalam pengawasan orang tua sehingga tidak menimbulkan dampak negatif secara psikis maupun fisik. Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menyampaikan untuk anak new born sampai dengan usia 2 tahun agar tidak dikenalkan gadget, sementara anak kisaran usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam penggunaan, kemudian untuk usia lebih dari 6 tahun diberi batasan 2 jam perhari (Radliya et al., 2017). Para ahli tidak merekomendasikan anak usia dini untuk bermain gadget karena dapat mengganggu tumbuh kembangannya, namun jika digunakan secara bijak akan berdampak positif bagi pemakainya (Sari dan Mitsalia, 2016).

Penggunaan gadget pada anak usia dini mempunyai pengaruh positif dan pengaruh negatif pada perkembangan sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Utami dan Lestari (2020) menjelaskan bahwa anak yang menggunakan gadget  $\geq 1$  jam dapat memberikan dampak terhadap perilaku sosial pada anak sebesar 28,9 persen dengan nilai p value menunjukkan bahwa adanya hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak.

Rumusan pertanyaan dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan durasi penggunaan gadget dengan personal social pada anak usia 1-6 tahun di Kota Depok?

## KAJIAN PUSTAKA

Gadget dilengkapi dengan fitur-fitur menarik dan canggih. Penggunaan gadget dapat memberikan banyak manfaat pada anak jika digunakan dengan benar dan sesuai kebutuhan anak, seperti dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Handrianto (Farizal, 2018) bahwa salah satu manfaat dari penggunaan gadget pada anak adalah dapat melatih kecerdasan dimana ketika menggunakan gadget anak akan terbiasa melihat tulisan, angka dan gambar sehingga akan membantu melatih proses belajar. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan akan memberikan dampak negatif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Saroinsong (Narullita, 2022) bahwa penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan.

Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada gadget bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiarkannya dengan cara memberikan gadget pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan gadget pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah.

Penggunaan gadget pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasann screen time atau

durasi untuk melihat layar digital (gadget, televisi, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. Anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam (Lanca Saw, 2020).

Menurut Anil dan Shaik (2019) juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi

sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas (Yumarni, 2022).

Rumusan Pertanyaan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap personal sosial pada anak usia 1-4 tahun di Kota Depok?

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survei analitik dengan desain cross-sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 1-6 tahun di Kota Depok sebanyak 166.773 anak. Dalam penentuan sampel, Sugiyono (2017:143) mengemukakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian antara 30 sampai dengan 500. Sampel dalam penelitian ini adalah 150 anak. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan probability sampling. Analisis data yang digunakan adalah analisis univariat (distribusi frekuensi) dan bivariat (uji chi square).

## HASIL PENELITIAN

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget dan Personal Sosial Pada Anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok

Variabel	N	%
<b>Durasi Penggunaan Gadget</b>		
<1 jam perhari	46	30,7
>1 jam perhari	104	69,3
<b>Personal Sosial</b>		
Rendah	79	52,7
Sedang	54	36
Tinggi	17	11,3
<b>Total</b>	<b>200</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa anak usia 1-6 tahun durasi penggunaan gadget > 1 jam perhari sebesar 69,3% (104

anak) dan personal social anak usia 1-6 tahun dalam kategori rendah sebesar 52,7% (79 anak).

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok**

Durasi Penggunaan Gadget	Personal Sosial						P Value
	Rendah		Sedang		Tinggi		
	N	%	N	%	N	%	
< 1 jam perhari	46	30,7	0	0	0	0	0,000
> 1 jam perhari	33	22	54	36	17	11,3	

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa anak usia 1-6 tahun durasi penggunaan gadget > 1 jam perhari dan personal social sedang sebesar 36% (54 anak). Hasil uji chi square didapatkan hasil bahwa ada hubungan durasi penggunaan gadget terhadap personal social pada anak usia 1-6 tahun di Kota Depok (P Value = 0,000).

## PEMBAHASAN

### Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok

Anak usia 1-6 tahun durasi penggunaan gadget > 1 jam perhari sebesar 69,3% (104 anak). Dalam hal ini banyak anak-anak yang menggunakan gadget baik berupa HP, laptop, dan lain sebagainya untuk bermain game, tik tok, dan menonton video di youtube baik yang bersifat edukasi maupun non edukasi. Sangat sedikit sekali anak yang menggunakan gadget dengan durasi dibawah 1 jam. Kebanyakan dari mereka menggunakan gadget kisaran 3-6 jam dalam sehari. Selain itu, para orang tua sering kali memberikan anak bermain gadget agar menjadi pengalihan supaya tidak mengganggu pekerjaan mereka sehingga menyediakan gadget

untuk anaknya yang masih tergolong usia dini. Saat anak menggunakan gadget orang tua seharusnya mengawasi agar tidak menimbulkan dampak negatif dari penggunaan gadget, seperti membuat anak menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas yang sesuai dengan usianya (Novitasari dalam Hadi dan Sumardi (2023)).

Penyebab anak mengalami kecanduan bermain gadget yaitu karena orang tua yang terlalu sibuk dan sering melihat orang tua menggunakan gadget karena kesibukan orang tua akhirnya anak dibiarkan untuk bermain gadget (Hadi dan Sumardi, 2023). Intensitas penggunaan gadget yang tinggi biasanya disebabkan oleh orang tua yang sibuk bekerja, sehingga tidak bisa mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang rendah bisa disebabkan oleh orang tua yang memiliki waktu untuk selalu memantau anaknya dan mengalihkan perhatian anaknya dari gadget sehingga anak tidak terlalu lama menggunakan gadget. Hal ini juga bisa disebabkan oleh lingkungan keluarga yang mendukung untuk memberikan batasan intensitas penggunaan

gadget pada anak (Tasya dkk, 2023).

### **Personal Sosial Pada Anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok**

Personal social anak usia 1-6 tahun dalam kategori rendah sebesar 52,7% (79 anak). Perkembangan aspek sosial adalah kondisi atau kemampuan seseorang dalam bertingkah laku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan aspek sosial pada anak merupakan perkembangan sikap dan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan nilai-nilai, kebiasaan-kebiasaan, aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat mereka tinggal (Zuhra dkk, 2022).

Perkembangan sosial anak yaitu proses kemampuan dalam belajar dan bertingkah laku dalam hubungannya dengan individu yang merupakan bagian dari kelompoknya. Anak dituntut untuk memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan sosial sehingga dapat bersosialisasi sesuai dengan tahap tingkat perkembangannya dan cenderung mudah untuk bergaul dengan temannya, orang tua anggota keluarga, orang dewasa lainnya (Tien, 2020). Bentuk-bentuk perkembangan sosial seperti pembangkangan, sikap agresif, berselisih atau bertengkar, menggoda persaingan, kerja sama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri (Kartika dkk, 2022). Perkembangan sosial terganggu biasanya disebabkan oleh orang tua yang terlalu memanjakan anak dan hubungan keluarga yang kurang harmonis. Perkembangan sosial terganggu juga bisa disebabkan oleh durasi dan intensitas penggunaan gadget yang tinggi. Perkembangan sosial normal biasanya disebabkan oleh gaya parenting orang tua dan komunikasi

keluarga yang baik serta tingkat pendidikan orang tua yang tinggi (Tasya dkk, 2023).

### **Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok**

Terdapat hubungan durasi penggunaan gadget terhadap personal social pada anak usia 1-6 tahun di Kota Depok (P Value = 0,000). Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menyampaikan untuk anak new born sampai dengan usia 2 tahun agar tidak dikenalkan gadget, sementara anak kisaran usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam penggunaan, kemudian untuk usia lebih dari 6 tahun diberi batasan 2 jam perhari (Radliya et al., 2017).

Faktor utama yang menjadi penyebab tingginya tingkat penggunaan gadget pada anak-anak yaitu orang tua yang meminjamkan smartphone dan tablet pribadi mereka kepada anaknya (Diah, 2020). Pengenalan anak terhadap gadget biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan gadget yang nantinya dapat memicu rasa keingin tahun anak yang lebih terhadap gadget. anak akan menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain gadget. Saat sudah berhari-hari larut dengan gadget, orang tua akan cemas. Anaknya kini kecanduan gadget. Saat sudah bermain gadget perkataan orang tua tidak didengar sama sekali (Kurniawan, 2018).

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak

positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas (Yumarni, 2022).

Perkembangan sosial terganggu biasanya disebabkan oleh orang tua yang terlalu memanjakan anak dan hubungan keluarga yang kurang harmonis. Perkembangan sosial terganggu juga bisa disebabkan oleh durasi dan intensitas penggunaan gadget yang tinggi. Perkembangan sosial normal biasanya disebabkan oleh gaya parenting orang tua dan komunikasi keluarga yang baik serta tingkat pendidikan orang tua yang tinggi (Tasya dkk, 2023).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak adalah dengan membatasi lama penggunaan gadget dan memberikan jadwal waktu yang tepat untuk bermain gadget. Menetapkan wilayah bebas gadget dirumah seperti meja makan, kamar tidur dan mobil. Mengajarkan anak tentang pentingnya menahan diri untuk tidak bermain gadget dan mengikuti aturan yang ada. Dan berikan contoh yang baik kepada anak untuk tidak selalu bermain gadget dan meluangkan waktu untuk bermain dengan anak (Chusna, 2017). Orang tua harus memberikan gadget pada anak harus sesuai dosis. Maksud dari dosis

disini adalah memberikan ponsel pada anak yang sesuai dengan kebutuhan anak saat itu. Menyesuaikan dengan perkembangan zaman manfaat gadget tidak bisa dihilangkan, tetapi jangan sampai berlebihan. Sehingga, peranan orang tua dalam memberikan gadget pada anak sesuai keperluannya, sehingga orangtua dapat mengarahkan anak untuk menggunakan gadget sebagai edukasi contoh mewarnai, puzzle dan lain-lain (Sunita, 2018).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aulya et al., (2020) tentang durasi dan frekuensi penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah di TK Islam Permata Hati Kelapa Dua menghasilkan bahwa perkembangan sosial kurang baik berjumlah 30 orang (55,6%) dan perkembangan sosial baik 24 orang (44,4 %).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Nuraini dan Wardhani (2023) bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional. Anak yang menggunakan gadget dengan durasi kurang dari 1 jam memiliki perkembangan sosial emosional yang baik, sedangkan anak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam mengalami hambatan perkembangan sosial emosional. Pemakaian gadget dengan durasi yang berlebihan akan berdampak buruk pada aspek perkembangan sosial emosional anak. Dampak buruk yang dimasud yaitu anak kurang bersosialisasi dengan temannya dan lebih suka menyendiri, mudah marah dan egois, serta mempunyai perilaku impulsive dan agresif. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. Peneliti berharap dengan adanya

penelitian ini, guru dapat berkoordinasi dengan orang tua mengenai batas waktu penggunaan gadget agar pemakaian gadget tidak berdampak buruk terhadap perkembangan sosial emosional anak.

### KESIMPULAN

Terdapat hubungan durasi penggunaan gadget terhadap personal sosial pada anak usia 1-6 tahun di Kota Depok

### DAFTAR PUSTAKA

- Anil, A., & Shaik, S. (2019). Third Eye Syndrome- A Gadget Screen Addiction Among Medical Professionals In Chennai, Tamilnadu, India. *National Journal Of Research In Community Medicine*, 8(3), 249-254. <https://doi.org/10.26727/Njrcm.2019.8.3.249-254>.
- Aulya, Y., Suprihatin, S., & Arantika, R. (2020). Durasi Dan Frekuensi Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019. *Jurnal Kebidanan Malahayati*. <https://doi.org/10.33024/Jkm.V6i4.291>
- Chusna, P. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. 17, No. 2.
- Diah A.S.A. (2020). Hubungan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. 994-999. Kurniawan, H. (2018). Literasi Parenting . Jakarta: Pt Gramedia.
- Farizal, E.B. (2018). Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Tahun 2018 *Menara Ilmu* Vol. Xii. No.12, Oktober 2018. Xii(12), 140-147.
- Hadi R Dan Sumardi L. (2023). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Volume 6, Nomor 2:1062-1066.
- Kartika T., Multiudin A.I Dan Marlina L. (2022). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini (0-4 Tahun). *Jurnal Perawat Indonesia*, Volume 6 No 2:1001-1011
- Lanca, C., & Saw, S. M. (2020). The Association Between Digital Screen Time And Myopia: A Systematic Review. *Ophthalmic And Physiological Optics*, 40(2), 216-229. <https://doi.org/10.1111/Opo.12657>.
- Narullita, D. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah Di Kab. Bungo. *Jurnal Pustaka Keperawatan*, 1(01), 27-33.
- Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial Dan
- Nuraini F Dan Wardhani J.D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 7 Issue 2: 2245-2256.
- Puji A.S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan* Volume 17 Nomor 2.
- Putri E.O., Utami A., Dan Lestari R.F. (2020). Hubungan Lama

- Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*. Vol. 2 No. 2: 80-86.
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1),112. <https://doi.org/10.17509/Jpa.V1i1.7148>
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, 13, 72-78. <https://doi.org/10.26576/Profesi.124>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sunita, I. &. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaaktivitas.
- Tasya A., Alini Dan Erlinawati. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa (Jkj): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*. Volume 11 No 1 Hal 11 - 18.
- Tien A.P. (2020). *Membangun Kecerdasan Emosi Dan Sosial Anak Usia Dini Bogor : Lindan Bestari*.
- Oktafia D.P, Triana N.Y Dan Suryani R.L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literature Review. *Borneo Nursing Journal*. Volume 4 Nomor 1: 31-47.
- Yumarni V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*. Vol 8 No 2: 107-119.
- Zuhra H., Husnaini N Dan Imran K.S. (2022). Dampak Penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Sajakabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 Nomor 2 :1-15.