

Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Maulita Indriyani^{*}, Ari Sofia^{1*}, Gian Fitria Anggraini^{2*}

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

e-mail: maulita1828@gmail.com

nomor Hp: 085766743553

Abstract: Parents' perception toward the use of gadget on children early. The gadget is a communication tool that is growing rapidly and is very accessible to children. The purpose of this research was to find out parents' perceptions about gadgets. The type of this research was quantitative descriptive research, with data analysis that was descriptive percentage. The technique of retrieving data used a questionnaire given to 137 parents who have children with a reliability of 0.912. The results of this study indicated that gadgets had more negative effects than positive impacts to children. Parents had introduced gadgets to children since they were 2-4 years old. The children often used gadgets when they were 2-4 years old. As many as 68.6% of children most often watch cartoons and 47.4% play games. All parents limited their children when they used gadgets. However, in reality children can play gadgets for more than 1 hour.

Keywords: *early childhood, the use of gadget, parents' perception*

Abstrak: Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini. *Gadget* merupakan salah satu alat komunikasi yang berkembang dengan pesat dan sangat mudah diakses oleh anak. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua mengenai *gadget*. Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan analisis data yakni deskriptif persentase. Pengambilan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 137 orang tua yang memiliki anak usia dini dengan reliabilitas sebesar 0.912. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* pada anak lebih banyak memberikan dampak negatif dari pada dampak positif. Orang tua sudah mengenalkan *gadget* saat anak berusia 2-4 tahun. Penggunaan *gadget* paling sering pada saat anak berusia 2-4 tahun. Sebanyak 68.6% anak paling sering menonton film kartun dan 47.4% anak bermain *games*. Semua orang tua memberikan batasan kepada anak pada saat anak menggunakan *gadget*. Akan tetapi, pada kenyataannya anak dapat bermain *gadget* lebih dari 1 jam.

Kata Kunci: anak usia dini, penggunaan gadget, persepsi orang tua

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju. Bahkan sekarang apapun yang terjadi di dunia dapat diketahui dengan mudah, pekerjaan manusia juga menjadi lebih mudah dikerjakan hanya dengan satu alat yakni *gadget*. Hal ini sependapat dengan Lewis bahwa *gadget* merupakan instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu yang sangat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia. Sutrisno J (2012) fitur yang ada pada *gadget*, diantaranya adalah : kamera, pemutar musik, kalkulator, sosial media, permainan, kalender, telepon dan *messaging*.

Banyaknya manfaat dari *gadget* membuat *gadget* banyak dimiliki sebagian besar orang. Berdasarkan survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan, pada tahun 2014 pengguna internet hanya sebesar 88,7 juta sedangkan pada tahun 2014 sebanyak 256,2 juta. Penggunaan internet ini diakses menggunakan handphone 47,6 persen, komputer 1,7 persen, dan 50,7 persen menggunakan komputer dan handphone. Hasil yang diperoleh dari hasil survei oleh APJII ini diketahui bahwa sebagian besar dari masyarakat Indonesia sudah menggunakan *gadget*. Apalagi melihat harga *gadget* yang saat ini relatif murah dengan fitur yang

lengkap. Fitur yang sangat banyak dari *gadget* ini, menjadi salah satu alasan orang membeli *gadget*, karena *gadget* dapat digunakan untuk menambah informasi dan sebagai hiburan.

Tuntutan zaman dan banyaknya manfaat dari *gadget* membuat banyak orang tua yang sudah mulai mengenalkan *gadget* sejak usia dini. Saat ini kita dapat melihat secara langsung sekali bahwa banyak anak usia dibawah usia 6 tahun sudah pandai menggunakan *gadget*. Pada umumnya, anak-anak menggunakan *gadget* untuk menonton video dan bermain *games*. Hal ini sesuai dengan hasil yang ditemukan oleh Kapersky Lab bahwasanya anak-anak lebih suka menghabiskan waktunya untuk menonton film, mendengarkan musik dan menjelajah media sosial selama mereka sedang liburan sekolah. Fachrizal (2018).

Perkembangan zaman mengharuskan seseorang untuk melek terhadap teknologi. Sebagian orang beranggapan bahwa pengenalan *gadget* sejak dini itu penting. Akan tetapi menurut Novita Tandry seorang pakar psikologi anak bahwa ada usia ideal untuk menggunakan *gadget* pada anak, yakni saat anak berusia 9 tahun, ketika anak menginjak usia 9 tahun tingkat pemahaman anak tentang benar dan salah dianggap sudah matang. Cahya (2017). Adapun batasan waktu penggunaan *gadget* yang baik untuk anak dikemukakan oleh Karen Remley selaku ketua *America*

Academy of Pediatrics dalam sebuah konferensi nasional yang diselenggarakan di San Francisco menyatakan bahwa lamanya menatap waktu layar untuk anak usia 2 tahun keatas adalah 1 jam perhari dan untuk anak usia 18 bulan kebawah disarankan untuk tidak terpapar langsung oleh media digital. Middlebrook (2016).

Akan tetapi saat ini banyak anak dibawah usia 9 tahun sudah mahir menggunakan *gadget*. Tentu hal ini menjadi perhatian penting bagi orang tua. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak kepada anak, baik itu dampak negatif atau dampak positif. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Simamora (2016) bahwa penggunaan *gadget* pada anak menurut orang tua lebih kearah negatif. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak dari segi motorik, menerima pembelajaran dan kesulitan dalam hal sosialisasi dengan orang lain. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Mitsalia (2016) bahwa penggunaan *gadget* pada anak lebih cenderung kearah positif. Karena dengan penggunaan *gadget* anak dapat menghafal Al-Qur'an, mengetahui kosa kata bahasa inggris dan dapat dijadikan sebagai sarana hiburan. Dampak positif dan negatif yang akan diperoleh tentu bergantung dengan persepsi dan penggunaan *gadget* itu sendiri.

Sebagai orang tua harus selalu mengontrol penggunaan *gadget* pada

anak karena saat anak menggunakan *gadget* dan terhubung ke internet ada banyak sekali konten negatif seperti kekerasan dan pornografi yang bisa dapat dengan mudah dilihat oleh anak. Samuel Abrijani Pangerapan selaku Kepala Dirjen Aplikasi Informasi Kominfo menuturkan bahwa ada 30 juta situs porno yang saat ini beredar dimasyarakat dan saat ini pemerintah baru bisa memblock 700 ribu konten pornografi. Pratama (2017). Jadi, masih ada sekitar 29,3 juta situs porno yang dapat diakses dengan mudah oleh semua orang. Banyaknya situs yang dapat diakses membuat orang tua harus memberikan kontrol yang ekstra kepada anak. Apabila orang tua tidak memberikan kontrol kepada anaknya, yang dikhawatirkan anak akan menjadi ketergantungan kepada *gadget*.

Saat ini banyak orang tua yang kurang peduli saat anak menggunakan *gadget*. Karena saat anak menggunakan *gadget* seorang anak bisa senang dan tidak merengek. Hal ini sesuai dengan penelitian Noorsahiha (2016) yang membuktikan bahwa 91 persen orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *gadget*, 77 persen anak diizinkan mengakses *gadget* dirumah walaupun sedang berkumpul dengan keluarga dan 74 persen orang tua mengemukakan bahwa *gadget* dapat digunakan sebagai pengasuh kedua karena saat menggunakan *gadget* anak akan duduk dan sibuk memainkan

gadgetnya sehingga orang tua dapat melakukan aktivitasnya tanpa terganggu. Selain itu, ada juga orang tua yang tidak memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan *gadget*.

Latar belakang pendidikan orang tua juga berpengaruh terhadap kontrol yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya. Seperti hasil penelitian Irmayanti (2018) bahwa kontrol orang tua terutama dari kontrol yang diberikan oleh seorang ibu. Seorang ibu yang memiliki pendidikan tinggi akan menemukan cara-cara yang menarik untuk menjaga anaknya supaya tidak bermain dengan *gadgetnya* dan untuk ibu yang memiliki pendidikan rendah, sulit menemukan cara-cara yang menarik supaya anaknya tidak bermain *gadget*. Ketidakmampuan orang tua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain *gadget*, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui persepsi orang tua tentang *gadget* pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang. Hal ini dikarenakan Tanjung Bintang

merupakan salah satu desa yang masyarakatnya sudah mulai bersikap seperti orang diperkotaan, dimana anak-anaknya lebih suka menggunakan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dari siswa yang berusia 5-6 tahun di Jatibaru dengan total 315 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive random sampling* di TK Tunas Ceria, TK Negeri Pembina dan TK Al-Azhar 10 dengan jumlah sampel 137 orang tua. TK ini dipilih karena di Desa Jatibaru memiliki ada TK Negeri, TK percontohan dan TK swasta. Kuesioner ini diisi oleh 95 ayah dan 42 kuesioner diisi oleh ibu.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dan dokumentasi. Kisi-kisi dalam mengenai persepsi diambil dari sintesa para ahli sehingga kisi-kisinya ialah pemahaman *gadget* dengan indikator : (1) Pemahaman orang tua tentang *gadget*, (2) Pemahaman orang tua mengenai dampak yang menimbulkan oleh *gadget*, sikap orang tua mengenai *gadget* memiliki beberapa indikator yakni : (1) Sikap orang tua terhadap perkembangan teknologi yakni *gadget*, (2) Sikap orang tua menanggapi anak yang menggunakan *gadget*, yang dinilai menggunakan skala ordinal yang memiliki skor 4 = Sangat Setuju, 3 = Setuju, 2 = Kurang Setuju dan 1 = Tidak Setuju, sedangkan pengaplikasian orang tua mengenai

penggunaan *gadget* pada anak menggunakan skala nominal yang memiliki skor 1 = Ya dan 0 = tidak. Untuk aplikasi penggunaan *gadget* merujuk dari jurnal wendi et.al (2015) yang meneliti penggunaan digital ini dari segi konten, waktu dan kontrol orang tua yang memiliki skala ordinal yang memiliki skor 4 = Selalu, 3 = Sering, 2 = kadang-kadang, 1 = Tidak pernah. Selain soal yang ada soal esai dan 3 soal untuk melengkapi data yang diperlukan sehingga dapat membantu melihat bagaimana persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment*. Pengujian validitas diperoleh rentang nilai sebesar - 0.253 – 0.767, dengan jumlah responden 25 orang. Untuk uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* adapun hasil uji reliabilitas adalah 0.912. Sehingga instrument yang digunakan pada penelitian ini dikatakan reliabel.

Analisi data dalam penelitian ini menggunakan interval dan persentase. Dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Rumus Persentase (Sudijono, 2009)

Keterangan :

- P : Angka Persentase
- f : Frekuensi Hasil Observasi
- N : Jumlah Frekuensi Keseluruhan

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Rumus Interval (Sutrisno Hadi,2002)

Keterangan :

- I : Interval
- NT : Nilai Tinggi
- NR : Nilai Rendah
- K : Kategori

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Orang Tua

Berdasarkan hasil jawaban responden diketahui bahwa sebagian besar responden yang menjawab pertanyaan ini memiliki latar belakang SMA sebanyak 57 persen, SMP sebanyak 24 persen, SD sebanyak 9 persen dan sebanyak 7 persen responden memiliki latar belakang pendidikan S1, sebanyak 2 persen memiliki latar belakang pendidikan S2 dan 1 persen responden berpendidikan D3. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. Latar Belakang Pendidikan Orang Tua

N	Jenjang Pendidikan	n	%
1	SD	12	9
2	SMP	33	24
3	SMA	78	57
4	D3	2	1
5	S1	9	7
6	S2	3	2
Jumlah		137	100

Persepsi Orang Tua Terhadap Gadget

a. Pemahaman Orang Tua Tentang Gadget

Pemahaman orang tua tentang *gadget* dari beberapa indikator diketahui bahwa dari 137 orang tua yang menjadi responden ada 4 persen yang memiliki pemahaman yang masuk ke kategori baik dan ada 87 persen memiliki pemahaman yang cukup sedangkan sisanya sebanyak 9 persen memiliki pemahaman yang kurang. Disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Pemahaman Orang Tua tentang *gadget*.

No	Kategori	n	%
1	Baik (9-12)	6	4
2	Cukup (5-8)	120	87
3	Kurang (1-4)	11	9
Total		137	100
Rata-rata±std		6.5±1,4	
Min-Max		3-10	

b. Sikap Orang Tua Tentang Gadget

Hasil dari jawaban responden mengenai sikap orang tua tentang *gadget* diketahui bahwa dari 137 responden sebanyak 32 persen memiliki sikap yang baik, 68 persen memiliki sikap yang sedang sedangkan tidak ada yang memiliki sikap yang buruk. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 3. Sikap orang tua tentang *gadget*

No	Kategori	n	%
1	Baik (9-12)	44	32
2	Sedang (5-8)	93	68
3	Buruk (1-4)	0	0
Total		137	100
Rata-rata±Std		7.3±1.6	
Min-Max		5-11	

c. Aplikasi Penggunaan Gadget Pada Anak

Konten

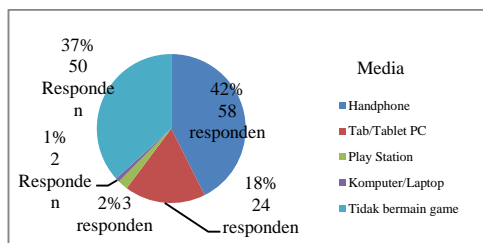
Berdasarkan hasil jawaban responden diketahui bahwa konten yang sering dilihat oleh anak adalah film kartun sebanyak 69 persen, *games* sebanyak 47 persen, 20 persen lebih suka melihat *youtube*, 9 persen suka mendengarkan musik, 1 persen suka melihat media sosial dan 2 persen anak suka menonton sinetron/FTV. Hasil dari jawaban ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Konten yang sering dilihat Oleh anak.

No	Konten	Jawaban Responden	%
1	Film Kartun	94	69
2	Game	65	47
3	Youtube	27	20
4	Musik	12	9
5	Sosial Media	2	1
6	Sinetron/FTV	3	2

Adapun media yang sering digunakan untuk melihat konten tersebut dari jawaban responden diketahui bahwa sebanyak 42 persen menggunakan handphone sebagai

media untuk bermain *game*. Sebanyak 18 persen memainkan *game* melalui *Tab/Tablet PC*, 2 persen orang tua menyatakan bahwa anaknya memainkan *game* menggunakan *Play Station*, 1 persen responden bermain *game* menggunakan komputer atau laptop dan sebanyak 37 persen menyatakan bahwa anaknya tidak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. hal ini digambarkan melalui diagram berikut ini.



Durasi

Durasi penggunaan *gadget* sesuai persepsi orang tuanya yang dilihat dari segi usia diketahui bahwa sudah tidak ada anak yang menggunakan *gadget* sejak usia 0-2 tahun. usia 2-4 tahun sebanyak 77 persen sedangkan 4-6 tahun sebanyak 4 persen dan ada 19 persen yang tidak pernah menggunakan *gadget*

Tabel 5. Usia anak menggunakan *Gadget*

No	Kategori	n	%
1	0-2 Tahun (9-11)	0	0
2	2-4 Tahun (6-8)	106	77
3	4-6 Tahun (3-5)	5	4
4	Tidak Pernah (2-0)	26	19
Total		137	100
Rata-rata±Std		6.4±2.3	
Min-Max		2 - 8	

Selain melihat durasi penggunaan dari usia, dilihat juga durasi penggunaan *gadget* dalam sehari. Berdasarkan hasil jawaban responden diketahui bahwa 90 orang menggunakan *handphone* selama 0-4 jam, 26 orang menggunakan *tablet PC*, 6 orang menggunakan komputer dan 91 orang menggunakan televisi, Selain itu durasi penggunaan *gadget* 5-8 jam diketahui bahwa sebanyak 2 orang menggunakan *handphone*, 2 orang menggunakan *tab/tablet PC*, tidak ada yang menggunakan komputer dari mulai 5-8 jam dan ada 25 orang yang dapat menggunakan televisinya dari mulai 5-8 jam. Penggunaan *gadget* dalam kurun waktu 9-12 jam menurut jawaban responden ada 1 orang anak yang menggunakan *handphone*, 5 orang menggunakan televisi selama 9-12 jam dan tidak ada yang menggunakan *tab/tablet PC* dan komputer sampai 12 jam. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Penggunaan *gadget* dalam sehari

No	Kategori	Hp	Tablet PC	Komputer	Televisi
1	0-4 jam	90	26	6	91
2	5-8 jam	2	2	0	25
3	9-12 jam	1	0	0	5
Total		93	28	6	121
Rata-rata±Std		4.1±1.0	4.2±1.0	4±0	4.3±2.1
Min-Max		4-12	4-8	0-4	0-12

Batasan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai batasan yang diberikan oleh orang tua, dari jawaban responden diketahui bahwa ada orang tua yang memberikan batasan kepada anak hanya kurang dari 1 jam sebanyak 34 persen, sebanyak 18 persen membatasi penggunaan *gadget* pada anak selama 1 jam, 21 persen orang tua mengizinkan anaknya untuk bermain *gadget* lebih dari 1 jam sedangkan 27 persen lainnya tidak pernah memberikan batasan.

Tabel 7. Batasan penggunaan *Gadget* dalam sehari

No	Kategori	n	%
1	Tidak Pernah	34	24
2	<1 jam	57	42
3	1 jam	26	19
4	>1 jam	20	15
Total		137	100
Rata-Rata±Std		37.00±29.6	
Min-Max		0 – 90	

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa

pemahaman orang tua mengenai *gadget* sudah cukup, dilihat dari segi pengetahuan mengenai *gadget* dan mengenai dampak dari penggunaan *gadget*. Hal ini juga didasari oleh latar belakang orang tua yang memiliki latar belakang rata-rata SMA.

Pengetahuan orang tua mengenai *gadget* ini cenderung kearah yang negatif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Simamora (2016) bahwa *gadget* dianggap lebih banyak memberikan dampak negatif daripada dampak positif. Hal ini dikarenakan banyaknya konten yang dapat dengan mudah dibuka oleh anak, adapun konten yang dapat dilihat oleh anak ialah film kartun, *game*, *youtube*, musik, sosial media dan sinetron/FTV. Dari banyaknya konten yang dapat dilihat film kartun adalah salah satu konten yang paling sering diakses oleh anak, kemudian *game* kemudian *youtube* dan sebagainya.

Menurut Lewis bahwa *gadget* merupakan instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu yang sangat membantu dan mempermudah

pekerjaan manusia. Sutrisno J (2012). Adapun jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh anak mengakses konten-konten tersebut ialah *handphone*. Karena di dalam *handphone* sudah banyak sekali fitur-fitur canggih yang dapat dengan mudah digunakan

Karena penggunaan *gadget* ini sangat mudah dan harga pasaran yang sangat murah. Banyak orang tua yang memberikan *gadgetnya* untuk anaknya. Sehingga anak-anak yang berusia 2-4 tahun sudah pernah menggunakan *gadget*. dan untuk rentang usia anak memainkan *gadget* pada saat anak berusia 2-4 tahun. Dimana anak masih banyak memiliki perasaan ingin tahu yang tinggi tentang *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak menurut pandangan orang tua dalam sehari dapat mencapai 4-12 jam. Hal ini tentu memerlukan perhatian lebih dari orang tua supaya tidak mengganggu perkembangan anak. Dikarenakan menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ernawati (2015) memaparkan bahwa penggunaan *gadget* dapat merusak ketajaman penglihatan anak, Hasil penelitian dari Novitasari dan Khotimah (2016) serta hasil penelitian Listyawardhani (2015) juga menyatakan bahwa lamanya durasi penggunaan *gadget* dapat menghambat perkembangan sosial emosional anak.

Banyaknya dampak negatif dan positif dari *gadget* ini membuat orang tua harus memberikan batasan

kepada anak ketika akan memainkan *gadgetnya*. Sebagian besar orang tua memberikan batasan kepada anak untuk menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam. Akan tetapi, penggunaan *gadget* ini bisa mencapai 4 jam. Hal ini bisa saja dikarenakan orang yang sibuk kemudian memberikan *gadget* kepada anaknya supaya anaknya bisa tenang bermain tanpa mengganggu orang tuanya. Hal ini sejalan dengan penelitian Noorshahiha (2016) yang menyatakan bahwa *gadget* dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua mengenai *gadget* ini sudah cukup baik, dari segi pengetahuan mengenai *gadget* dan dampak positif dan negatif *gadget*. Pengetahuan yang dimiliki orang tua lebih memiliki persepsi bahwa penggunaan *gadget* ini lebih kearah negatif daripada dampak positifnya.

Saat ini hampir sebagian anak sudah menggunakan *gadget* dan untuk rentang usia anaknya mulai 0-6 tahun. Walaupun orang tua sudah memberikan batasan waktu kepada anak ketika menggunakan *gadget*. Anak-anak dapat menggunakan

gadgetnya mencapai 4 jam dalam sehari.

Kesulitan yang dihadapi dalam penelitian ini ialah pengambilan data yang hanya menggunakan angket dapat membuat orang tua memilih jawaban yang terbaik bukan sesuai dengan kenyataannya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis memberikan saran untuk orang tua supaya dapat memberikan keamanan pada *gadget* anak dengan aplikasi-aplikasi yang dapat mengatur *screen time* anak dan mencegah anak supaya tidak melihat konten yang negatif seperti kekerasan dan pornografi. Bagi peneliti lain diharapkan hasil penelitian ini dapat dikembangkan lagi dan dikaitkan dengan pekerjaan orang tua atau studi kasus sehingga data yang diperoleh dapat lebih mendalam dan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. 2016. *Hasil Survey Internet APJII 2016*.
[Http://apjii.or.id/survei/2016](http://apjii.or.id/survei/2016)
Diakses tanggal 27 November 2017.
- Cahaya, D. K. 2017. *Berapa Usia Ideal Anak Gunakan "Gadget"?*. Kompas.com. Tersedia Online.
<http://sains.kompas.com/read/2017/05/10/180307820/berapa.usia.anak.gunakan.gadget>.
- Diakses tanggal 15 Desember 2017.
- Ernawati, W. 2015. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Penurunan Tajam Pengelihatian Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. *Jurnal Proners* 3(1).
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/10533>.
Diakses pada 29 Juni 2018.
- Fachrizal, R. 2018. *Inilah Konten yang Sering di Telusuri Anak-anak Indonesia Ketika Online*. Infokomputer.com. Tersedia Online.
<https://today.line.me/id/pc/article/Inilah+Konten+yang+Sering+Ditelusuri+Anak+anak+Indonesia+Ketika+Online-OZGNrv> Diakses tanggal 2 Oktober 2018.
- Hadi, S. 2000. *Metode Penelitian*. Andi Yogyakarta: Yogyakarta.
- Irmayanti, Y. 2018. *Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Listyawardhani, Y. 2015. *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun Terhadap Perkembangan Sosial di TK Marsudini Surakarta*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/49372/Pengaruh-lama-penggunaan-gadget-pada-anak-usia-dini-umur-5-6-tahun-terhadap-perkembangan-sosial->

- di-tk-Marsudirini-Surakarta.
Diakses pada 30 Juni 2018.
- Middlebrook, H. 2016. *New Screen Time Rules for Kids, by Doctors*. CNN.Tersedia online: <http://edition.cnn.com/2016/10/21/health/screen-time-media-rules-children-aap/index.html>. Diakses tanggal 17 Desember 2017.
- Noorshahiha, M. F. 2016. The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead To Nomophobia:Early Age Gadget Exposure: *International Jurnal art and science* 09(02).
- Novitasari, W et.al. 2016. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai* 05(03).<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/17261/15693>. Diakses pada 30 Juni 2018.
- Pratama, A. 2017. *Menkominfo Siap Blokir 30 Juta Konten Porno di Internet*. Tribun Online. tersedia online : <http://www.tribunnews.com/nasional/2017/10/09/menkominfo-siap-blokir-30-juta-konten-porno-di-internet>. Diakses pada 31 Januari 2018.
- Sari, T. P et al. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin. *Profesi*.13(2).
- Simamora, A. SM. 2016. *Persepsi Orangtua Terhadap Damapk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Universitas Lampung. Tersedia Online.digilib.unila.ac.id/23220/3/SKRIPSI_TANPA_BAB_PEMBAHASAN.pdf. Diakses Tanggal 31 Januari 2018.
- Sudijiono, A. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo. Jakarta.
- Sutrisno, J. 2012. *Sikap Konsumenter terhadap Produk Counterfeit (Studi Pada Perilaku Pembelian Gadget Mahasiswa)*. Tesis. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/478/1/0MM01549.pdf>. Diakses pada 1 Desember 2017.
- Wendy, et.al. 2015. Young School Children's Use of Digital Devices and Parental Rules. *Telematics and Informatics* 32(4): 787–795.