

DAMPAK PEMBERIAN *GADGET* PADA ANAK BALITA DI DESA PATEMON KECAMATAN SERIRIT

Janiasih, Putu¹, Wardana, Ketut Eka Larasati^{2*}, Suarmini, Kadek Ayu³

¹Sarjana Kebidanan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Buleleng

^{2,3}Pendidikan Profesi Bidan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Buleleng

*Korespondensi: eka.larasati12@gmail.com

ABSTRACT

Background: Children have become active consumers where many gadget products with various applications have made children their target market. **Purpose:** The purpose of the study to find out the impact of giving gadgets to children under five in Patemon Village, Seririt District. **Method:** qualitative description, selected 5 respondents, 1 of them as key informant. **Result:** children under five in Patemon Village experienced symptoms of gadget addiction. This is due to the lack of time for parents for their children to play together. **Conclusion:** The impact that can occur when giving toddlers gadgets earlier is that children will tantrum if their cellphones are taken, there are disturbances in the sense of vision, children tend to shut themselves up when playing gadgets and parents' time with children is quite minimal.

Keywords: Impact; Gagged; Toddler; Addiction

ABSTRAK

Latar belakang: Anak-anak telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk *gadget* dengan berbagai aplikasi didalamnya telah menjadikan anak-anak sebagai target pasarnya. **Tujuan:** untuk mengetahui dampak pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Patemon, Kecamatan Seririt. **Metode:** Deskriptif kualitatif, dipilih 5 orang responden, 1 orang diantaranya sebagai key informan. **Hasil penelitian:** pada anak balita di Desa Patemon mengalami gejala kecanduan *gadget*, hal ini disebabkan karena minimnya waktu orang tua terhadap anak untuk bermain bersama. **Kesimpulan:** Dampak yang dapat terjadi ketika memberikan anak balita *gadget* lebih dini yaitu anak akan tantrum jika hpnya diambil, adanya gangguan pada indra pengelihatannya, anak-anak cenderung mengurung diri apabila sedang bermain *gadget* serta waktu orang tua bersama anak-anak cukup minim.

Kata Kunci: Dampak; Gadget; Balita; Kecanduan

PENDAHULUAN

Saat ini anak-anak telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk *gadget* dengan berbagai aplikasi didalamnya telah menjadikan anak-anak sebagai target pasarnya (Subarkah, 2019). Di Indonesia, penggunaan *gadget* pada anak pernah dilaporkan melonjak hampir dua kali lipat dari 38% menjadi 72% (Parents Indonesia, 2013). Ada berbagai alasan orang tua memberikan *gadget* pada anak. Anak balita dengan usia 1 - 5 tahun memiliki periode perkembangan yang sangat sensitive, sehingga sering disebut dengan *The Golden Age*. Pada periode ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual akan mengalami perkembangan yang luar biasa dan hal ini akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya hingga dewasa (Yahya, 2000). Pemberian *gadget* pada anak balita sebagai mainan bukan suatu hal yang tepat. *Gadget* akan berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak, bahkan yang lebih mengkhawatirkan lagi *gadget* akan menyebabkan gangguan pada perkembangan emosi, anak akan menjadi pribadi yang tidak sabar, cepat marah serta sulit mengendalikan emosinya (Subarkah, 2019). Dampak negatif lainnya juga dapat ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* pada anak terlalu dini yaitu dampak radiasi sinar biru dari layar yang dapat mengganggu kesehatan mata, perkembangan otak anak menjadi tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang, kurangnya aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, kualitas dan kuantitas tidur anak menjadi rendah, serta masalah konsentrasi yang rendah akibat kecanduan pada *gadget* (Rachman, 2016).

Dengan pengawasan dan pendampingan yang baik dari orang tua diharapkan dapat menanggulangi terjadinya kecanduan penggunaan *gadget* pada anak sehingga

dapat juga mencegah terjadinya dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Penelitian yang pernah dilakukan di Kota Pekanbaru, tahun 2020 mengungkapkan bahwa tujuan orang tua memberikan *gadget* pada anak pada dasarnya positif yaitu dengan alasan 22% agar anak lebih pintar, 21% agar anak tidak rewel, 14% sebagai *reward* saat anak melakukan hal yang terpuji dan 9% agar anak tidak ketinggalan dengan teman sebayanya (Novianti, 2020).

Desa Patemon merupakan salah satu Desa yang berada di Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng. Berdasarkan data yang terlapor pada Puskesmas, Desa Patemon memiliki jumlah anak balita terbanyak kedua yaitu sebanyak 494 anak, dan diantara 8 desa yang ada diwilayah kerja Puskesmas Seririt 1, Desa Patemon memiliki tingkat kehadiran sasarannya Posyandu yang paling tinggi serta ditemukan satu anak yang mengalami gangguan perkembangan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara kepada 5 orang ibu yang mempunyai anak balita, didapatkan seluruh anak telah diperkenalkan *gadget*, bahkan terdapat 2 orang ibu yang telah memberikan *gadget* sejak anak berumur 1 tahun. Dalam hal ini, peran orang tua dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* sangat diperlukan sehingga dapat menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian terkait peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan *gadget* pada anak di Desa Patemon Kecamatan Seririt.

TUJUAN

Tujuan Penelitian yaitu untuk mengetahui dampak pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Patemon, Kecamatan Seririt.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskripti kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dampak yang dapat terjadi pada anak balita ketika di berikan *gadget* lebih dini. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif induktif yaitu suatu analisis yang berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dipilih 5 orang responden, 1 orang diantaranya sebagai key informan dan 4 orang lainnya adalah informan yang dianggap dapat memberikan informasi terkait penelitian ini, dengan kriteria inklusi yaitu orang tua yang bertempat tinggal di Desa Patemon Kecamatan Seririt dan memiliki anak balita yang sering menggunakan *gadget* dirumahnya. Sedangkan kriteria eksklusi dari penelitian ini adalah orang tua yang tidak bersedia di jadikan responden dan orang tua yang tidak memberikan *gadget* pada anak balitanya. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Patemon Kecamatan Seririt. Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan sejumlah informasi yang utuh dan terperinci, pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara mendalam.

HASIL

Informan dalam penelitian ini adalah orang tua balita yang berkunjung ke posyandu di Desa Patemon. Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan mengingat kondisi saat ini yang sedang menghadapi wabah virus corona. Meskipun demikian wawancara tetap berjalan lancar dan dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara dan wawancara secara mendalam. Sehingga apabila jawaban yang diberikan oleh informan belum memuaskan maka penulis akan mengajukan pertanyaan lagi guna mendapat informasi yang akurat. Berikut adalah karakteristik dari

para informan tersebut:

Tabel 1. Karakteristik Informan

No	Kode Informan	Pendidikan	Usia Anak	Pekerjaan
1	Narsum 1	Sarjana	2.5 tahun	Dokter
2	Narsum 2	SMA	4 tahun	PNS
3	Narsum 3	SMA	5 Tahun	Tenaga Kontrak
4	Narsum 4	SMA	5 Tahun	Pegawai Swasta
5	Narsum 5	Sarjana	4 Tahun	PNS

Pada penelitian yang dilakukan pada kelompok posyandu di desa Patemon diambil sebanyak 5 orang dengan metode sampel jenuh, Narsum 1 dijadikan sebagai key informan dikarenakan pendidikannya dibidang kedokteran sedangkan narsum 2 ; narsum 3 ; narsum 4 ; dan narsum 5 sebagai informan dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan mulai minggu ke tiga bulan November sampai dengan minggu pertama bulan Desember 2021.

Adapun hasil penelitian dari wawancara mendalam yang dilakukan berdasarkan form kuisisioner yang telah disiapkan yaitu pada pertanyaan pertama mengenai “Dapatkah dijelaskan apakah anak anda pernah mengalami sakit pada mata seperti mata merah, berair, menggunakan alat bantu pengelihatan saat menggunakan *gadget*?” dari hasil wawancara yang dilakukan yaitu Narsum 2 mengatakan “Mata anak saya sering berkedip kalau menatap hp lama” hal ini senada dengan pernyataan yang disampaikan oleh narsum 4 yaitu “anak saya matanya sering berkedip”. Sedangkan narsum 5 menyampaikan hal yang berbeda yaitu “mata anak saya tampak merah kalau menatap layar hp cukup lama”. Berbeda dengan narsum 3 menyampaikan “tidak ada

keluhan pada anak saya”. Key informan yaitu narsum 1 menyampaikan bahwa “anak saya sering mengucek mata kalau menggunakan hp berlebihan”. Narsum 1 juga menambahkan “gejala ini bisa saja akibat dari adanya kelelahan pada mata ketika menatap layar hp karena pancaran sinar layar hp yang masuk diterima mata, sehingga mata mengalami kelelahan”.

Pada pertanyaan kedua yaitu “Dapatkah dijelaskan apakah anak anda pernah lupa/tidak mau makan pada saat bermain *gadget*?” dari hasil wawancara narsum 2 menyatakan “anak saya tidak ada gangguan jam makan” hal ini senada dengan pernyataan narsum 3 dan narsum 4 menambahkan “malahan anak saya lebih suka makan sambil menonton hp” berbeda dengan pernyataan narsum 5 yaitu “anak saya kadang-kadang susah makan kalau sudah asik dengan bermain hp” ditanya lebih mendalam berapa lama waktu yang diberikan anak bermain *gadget*, informan 5 menyampaikan “kurang lebih anak saya sekali menonton youtube bisa lebih dari 45 menit dan dalam sehari kira-kira kurang lebih main hp bisa tiga kali malah lebih”. Menurut Narsum 1 “anak saya tidak ada gangguan terhadap waktu makannya”.

Pertanyaan ketiga yang ditanyakan kepada narasumber yaitu “Dapatkah dijelaskan apakah anak anda suka mengurung diri ketika bermain *gadget*?” hasil wawancara terhadap Narsum 2 yaitu “anak saya tidak mau diganggu kalau sudah bermain hp” hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh narsum 3 dan narsum 4. Narsum 5 menyampaikan “anak saya kalau main hp di tempat yang sepi bair tidak diganggu mungkin maksudnya”. Menurut narsum 1 “anak saya main hp masih dalam pengawasan jadi tidak sampai sembunyi-sembunyi atau tidak mau diganggu”. Narsum 1 menambahkan “anak biasanya sembunyi main hp kalau dari awal tidak pernah diawasi dalam menggunakan *gadget*, jadi merasa nyaman sendiri dengan *gadgetnya*”.

Pertanyaan keempat terhadap informan yaitu “Apakah anak anda memiliki teman sebaya/teman bermain disekitarnya?” narsum 2 menjawab “ada kakaknya”. Narsum 3

menjawab “ada teman sekitarnya”. Narsum 4 menjawab “ada saudaranya” dan Narsum 5 menjawab “ada saudaranya”. Narsum 1 menjawab “tidak ada”. Teman sebanya itu penting tambah Narsum 1 karena mampu mengalihkan perhatian anak untuk bermain bersama “jadi anak-anak kan bisa bermain sama-sama, bisa main masak-masakan atau mobil-mobilan yang tidak mengandung unsur *gadget*”.

Pertanyaan kelima yaitu “Apa alasan anak diberikan *gadget*?” dari hasil wawancara Narsum 2 menyampaikan “karena saya sibuk bekerja jadi mengisi waktu luang dirumah saya kasi bermain hp” narsum 3 memberikan pendapat “karena saya capek bekerja jadi saya kasi main hp biar tidak mengganggu saya istirahat”. Jawaban narsum 4 sama dengan narsum 3 yaitu “saya berikan hp biar dia tidak ganggu saya pada saat istirahat”. Narsum 5 memberikan tanggapan “karena saya sibuk bekerja jadi saya berikan main hp di rumah”. Menurut narsum 1 anaknya diberikan main *gadget* yaitu “kalau anak saya tidak diberikan main hp maka dia ngambek”

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan kepada lima narasumber menyatakan bahwa anak mereka mengalami gangguan pada mata saat menggunakan *gadget* kecuali narsum 3 yang menyatakan bahwa anaknya baik-baik saja ketika bermain *gadget*. Menurut Rachman (2016), Dampak negatif lainnya juga dapat ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* pada anak terlalu dini yaitu dampak radiasi sinar biru dari layar yang dapat mengganggu kesehatan mata. Menurut Muallima Nur (2019), bahwa penggunaan *gadget* merupakan salah satu faktor terjadinya penurunan tajam penglihatan. Hasil uji analisis didapatkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* (durasi, frekuensi, dan jarak) dengan penurunan tajam penglihatan siswa-siswi.

Dari pernyataan kelima narasumber berdasarkan pertanyaan nomor dua yaitu

empat narasumber menyatakan bahwa anaknya tidak mengalami gangguan makan dan bahkan anaknya merasa lebih mudah makan apabila diberikan hp ketika makan. Sedangkan informan ke 5 menyatakan kadang-kadang anaknya susah untuk makan. Dari hal ini berdasarkan pernyataan narasumber 5 anaknya mengalami kecanduan *gadget*. Kecanduan ini disebabkan dari adanya tanda-tanda susah untuk diajak makan. Selain itu pemberian durasi penggunaan *gadget* yang lama. Dari jadian literasi yang ada kecanduan *gadget* ditimbulkan oleh karena pemakaian berkali-kali dalam sehari (lebih dari tiga kali pemakaian) dengan durasi 30-75 menit setiap kali pemakaian. Kecanduan *gadget* dapat terjadi oleh karena pemakaian *gadget* dengan intensitas tinggi (Sari, 2016). Menurut Junida (2019), dari sisi kesehatan, anak dan remaja kita yang kecanduan *gadget*, dapat dipastikan pola makannya tidak teratur, makan makanan yang hanya mereka suka dan kurang tidur.

Berdasarkan dari hasil interview terhadap kelima narasumber menyatakan bahwa anak-anak mereka mengalami kecanduan *gadget* dengan ciri mencari tempat sepi dan tidak suka diganggu ketika bermain *gadget*. Berdasarkan kajian literatur yang ada Widiawati (2014), menyatakan bahwa Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa *gadget* itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *gadget*. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.

Menurut literasi dikutip dari widiawati (2014) Rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman

dan bermain dengan teman sebaya. Teman sebaya sangat penting bagi tumbuh kembang anak dalam hal interaksi sosial sehingga anak-anak dapat lebih berani dan komunikatif serta dapat terhindar dari potensi anak tumbuh menjadi antisosial.

Perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan yang berguna agar potensi berkembang, sehingga perlu mendapatkan perhatian. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi sosial diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya. Sedangkan lingkungan yang tidak mendukung akan menghambat perkembangan anak (Soetjiningsih, 2015). Pebriana (2017) mengatakan bahwa pengaruh *gadget* memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya.

Menurut Subarkah (2019), *Gadget* akan berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak. Bahkan yang lebih mengkhawatirkan lagi *gadget* akan menyebabkan gangguan pada perkembangan emosi, anak akan menjadi pribadi yang tidak sabar, cepat marah serta sulit mengendalikan emosinya. Hal ini terjadi pada informan 1 yaitu anaknya ngambek/nangis apabila tidak diberikan *gadget*. Selain itu waktu orang tua untuk bermain bersama anak sangat penting. Menurut Maunah (2009) Suasana didalam keluarga harus di penuhi dengan rasa dan simpati yang sewajarnya, suasana yang aman dan tentram juga suasana saling percaya, karena melalui keluarga kehidupan emosional atau kebutuhan kasih sayang dapat di penuhi atau dapat berkembang dengan baik, hal ini di karenakan ada hubungan darah antara orang tua dengan anak dan hubungan tersebut didasarkan atas rasa cinta kasih sayang yang murni, kehidupan emosional merupakan salah satu faktor yang terpenting di dalam membentuk pribadi seseorang. Dengan demikian risiko pengaruh dampak negatif bermain gadget dapat diminimalisir.

Gadget merupakan alat bantu untuk memudahkan manusia dalam bekerja. Handphone merupakan salah satu *gadget* yang saat ini penggunaannya tidak sebatas

untuk berkomunikasi tetapi fitur didalamnya telah disematkan berbagai macam kecanggihan yang memanjakan penggunaannya. Pengenalan teknologi kepada anak usia dibawah lima tahun tentu berguna untuk membantu anak mengenal dunia teknologi. Namun bisa berdampak negatif apabila pengenalan teknologi tanpa adanya peran orang tua dalam mendampingi anak dalam menggunakan *gadget*. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan yaitu adanya kecanduan dalam menggunakan *gadget* seperti anak fokus dengan *gadgetnya* dan tidak dapat diganggu selama berjam-jam. Dampak dari penggunaan *gadget* secara berlebihan tentu dapat mengganggu indra pengelihatan seperti adanya mata merah, mata berair, sering mengucek mata seperti pendapat para informan. Hal ini disebabkan karena adanya paparan sinar radiasi dari layar *gadget* yang secara langsung dan terus menerus kepada anak. Oleh karenanya perlu adanya pengawasan, bimbingan dan tuntunan orang tua dalam penggunaan *gadget* sehingga dampak positif dari *gadget* dapat dimanfaatkan lebih banyak untuk meningkatkan wawasan anak dalam penggunaan teknologi daripada dampak negatif penggunaan *gadget*.

SIMPULAN DAN SARAN

Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak balita di Desa Patemon yaitu anak-anak telah mengalami kecanduan *gadget* seperti anak-anak ngambek kalau hpnya diambil. Selain itu dampak negatif yang dialami yakni adanya gangguan pada indra pengelihatan seperti mata merah, sering kucek-kucek mata dan mata berair. Dampak negatif berikutnya yaitu anak-anak cenderung mengurung diri apabila sedang bermain *gadget*. Waktu orang tua bersama anak-anak cukup minim sehingga waktu bermain bersama orang tua menjadi berkurang menyebabkan anak-anak cenderung bermain hp daripada bermain permainan edukatif bersama-sama yang dapat berdampak pada tumbuh kembang kreatifitas anak menjadi terhambat.

Peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak di Desa Patemon yaitu orang tua balita membelikan mainan-mainan yang dapat dipakai anak-anak untuk bermain sendiri. Selain itu dalam situasi pandemi saat ini orang tua sulit untuk mengajak anak-anak pergi keluar rumah, sehingga mereka cenderung untuk mengajak bermain di dalam rumah walaupun waktu bersama tidak maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bintoro, Yunda Catur (2019). *Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Farantika, Dessy. (2018). Pentingnya Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Mendidik Cerdas Generasi Digital.
- Istiqomah, Inayah. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung. Skripsi. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Jafri, Yendrizal; Defega, Lidya. (2020). *Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Bahasa Anak Usia 3-6 tahun*. Prosiding Seminar Kesehatan Perintis Vol 3 No 1
- Junida, Dwi Surti. 2018. Kecanduan *Online* Anak Usia Dini. Jurnal Walasuji Volume 10, No. 1, Juni 2019: 57—68.
- Miranti, Putri., Lili Dasa Putri (2021). *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS Vol 6 No 1 Juni 2021 E-ISSN 2745-3944. Hal 58 – 66.\
- Muallima, Nur.,Dkk. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Penurunan Tajam Penglihatan Pada Siswa Smp Unismuh Makassar*. Jurnal Ilmiah Kesehatan IQRA Volume 7 Nomor 2 Bulan Desember Tahun 2019 - eISSN: 2656-5471.

- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hlm. 86-88
- Novianti, Ria; Garzia Meyke. (2020). *Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini: Tantangan Baru Orangtua Milenial*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 4 No 2.
- Parentsindonesia. 2013, tersedia <http://www.parentsindonesia.com/article.php?type=article&cat=kids&id=1585>. Diakses pada tanggal 24 September 2021
- Rachman, D. M. P. (2016). *Tantangan mendidik anak di era digital*. Retrieved March 10, 2017, from Mungilmu: <http://www.mungilmu.com/single-post/2016/10/22/TantanganMendidik-Anak-di-Era-Digital>. Diakses pada tanggal 24 September 2021
- Sapardi, Vivi Syofia. 2018. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. Jurnal Menara Ilmu Vol. Xii Jilid Ii No.80 Februari 2018.
- Subarkah, Milana Abdillah. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Rausyan Fikr. Vol 15 No 1
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsu Yusuf LN. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya. hlm. 55
- Widianto Edi. (2015). *Peranan Orang Tua dalam pendidikan karakter anak usia din dalam keluarga*. .Jurnal PG-PAUD Vol . 2 No 1 (April 2015). hlm. 1-75
- Widiawati, L., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget*

Terhadap Daya Kembang Anak. Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin
Ilmu. Jakarta: Universitas Budi Luhur