

**PENGAWASAN IBU PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN YANG
MENGALAMI KECANDUAN GADGET**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

Oleh :

PUNGKI YULI TRI BINTARI

F 100 150 228

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGAWASAN IBU DARI ANAK USIA 5-6 TAHUN YANG
MENGALAMI KECANDUAN *GADGET***

PUBLIKASI ILMIAH

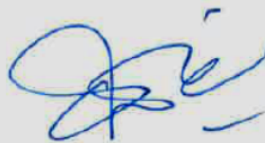
Oleh :

PUNGKI YULI TRI BINTARI

F 100 150 228

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen
Pembimbing



Dr. Wiwien Dinar Prastisti, M.Si, Psikolog

NIK. 637/062911640

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGAWASAN IBU DARI ANAK USIA 5-6 TAHUN YANG
MENGALAMI KECANDUAN *GADGET***

OLEH

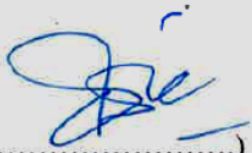
PUNGKI YULI TRI BINTARI

F 100 150 228

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada tanggal 09 Juli 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.**

Dewan Penguji

- 1. Dr. Wiwien Dinar Pratisti, M.Si, Psikolog
(Ketua Dewan Penguji)**
- 2. Dr. Nanik Prihartanti, M.Si, Psikolog
(Anggota I Dewan Penguji)**
- 3. Setia Asyanti, S.Psi, M.Si, Psikolog
(Anggota II Dewan Penguji)**


(.....)


(.....)


(.....)



Dekan,

(Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si, Psikolog)

NIK.838/0629037401

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 10 Juli 2019

Penulis



PUNGKI YULI TRI BINTARI

F 100 150 228

PENGAWASAN IBU PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN YANG MENGALAMI KECANDUAN GADGET

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk memahami pengawasan ibu dari anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan *gadget*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan wawancara semi terstruktur, observasi dan *behavioral checklist*. Informan penelitian ini berjumlah 6 orang ibu yang diperoleh melalui teknik *snowball sampling* dengan kriteria rentang usia informan 28-43 tahun, dan memiliki anak usia dini rentang usia 0-6 tahun, dan tinggal bersama ibu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang mengalami kecanduan *gadget* tidak terlepas dari pengawasan orangtua, terutama keterlibatan ibu dalam mengawasi anak saat bermain *gadget*. Ditunjukkan dengan keterlibatan ibu memang tak tampak atau kurang kuat karena ibu sibuk bekerja di luar rumah sehingga waktu yang tersedia untuk anak berkurang, sehingga ketiadaan ibu digantikan oleh *gadget* dengan terkesampingkan pengawasannya oleh pengaruh *gadget*, seperti anak belajar mengenal warna, mengenal nama-nama hewan, menghafal surat pendek, dan mengenal bentuk-bentuk geometri baik melalui video *youtube* maupun dengan bermain *game*. Seharusnya pengawasan yang ibu terapkan pada anak usia dini dapat menimbulkan kedekatan anak dengan ibu sehingga muncul komunikasi antara ibu dan anak. Dari berbagai model pengawasan yang banyak melakukan pembiasaan oleh anak yaitu ibu memberikan kebebasan pada anak dalam menggunakan *gadget*.

Kata kunci : pengawasan, anak, kecanduan gadget

Abstract

The purpose of this study is to improve the supervision of mothers of children aged 5-6 years who add to gadget addiction. This study uses descriptive qualitative research methods. The method of collecting data in this study by using semi-structured interviews, observation and behavioral lists. The informants of this study returned 6 mothers who were obtained through the snowball sampling technique with the age range of informants 28-43 years, and had early childhood ages 0-6 years, and lived with mothers. The results of this study prove that children who use gadgets should not get out of the supervision that is supported, but most are mothers who lend gadgets when playing gadgets. Successfully demonstrated by mothers is invisible or not strong because mothers are busy working outside the home so the time is available for children, so the absence of mothers is replaced by gadgets, aside from monitoring gadgets, such as children learning to find out, looking for animal names, memorize short letters, and look for geometric shapes either through youtube videos or by playing games. The supervision that mothers apply to early childhood can lead to the closeness of children to mothers so that communication between mother and child emerges.

From various supervision models that make habituation by children, mothers give freedom to children in using gadgets.

Keywords: supervision, children, addicted to gadgets

1. PENDAHULUAN

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi *gadget*, seperti *iPad*, tablet, *smartphone*, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki *gadget* banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata (Chusna, 2017).

Fakta hingga saat ini didapatkan hasil bahwa *gadget* tidak hanya dipergunakan oleh orang dewasa atau orang yang sudah lanjut usia yang berusia 60 tahun ke atas saja, melainkan dipergunakan di kalangan remaja yang berusia 12-21 tahun, dan di kalangan anak-anak yang berusia 7-11 tahun, serta lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk kalangan anak-anak yang berusia 3-6 tahun yang seharusnya pada usia tersebut anak-anak belum pantas untuk menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016).

Survei selama 3 tahunan yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66% yang menyukai membaca maupun belajar, sisanya lebih menyukai untuk memilih menonton televisi atau memainkan *gadget* yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube (Mobarok, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti, dan Pramudyawardani (2015) bahwa sekitar 63% anak yang menghabiskan waktu maksimal 30 menit untuk sekali bermain *game*, sementara 15% diantaranya bermain *game* selama 30-60 menit, sisanya dapat berinteraksi dengan *gadget* lebih dari satu jam. Penelitian dari Trinika (2015) bahwa pemakaian *gadget* tergolong tinggi pada anak usia dini yaitu lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perhari dan lebih dari 3 kali pemakaian perharinya. Pemakaian *gadget* yang baik

yaitu tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian perharinya. Sedangkan pemakaian *gadget* minimal 2 jam namun berkelanjutan setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada anak harus melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar (Feliana, 2016).

Prasanti (2016) menjelaskan bahwa orang tua bertanggung jawab atas terbentuknya perilaku anak. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap informasi yang diterima oleh anak melalui *gadget* dan juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat.

Proses tumbuh kembang secara alami yang dialami anak dapat terganggu karena mempergunakan *gadget*, sehingga anak usia dini sangat tidak disarankan untuk menggunakan *gadget* (Sari & Mitsalia, 2016). Selain itu, *gadget* kerap dijadikan para orangtua untuk mengalihkan anak-anak supaya tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya sehingga para orangtua menyediakan fasilitas *gadget* untuk anaknya yang masih tergolong masih berusia dini (Widiawati & Sugiman, 2014). Hal ini seharusnya orangtua mengawasi saat anak mempergunakan *gadget* sehingga terjalin interaksi antara anak maupun orangtua sehingga menimbulkan dampak negatif dari penggunaan *gadget*, seperti membuat anak menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas yang sesuai dengan usianya (Novitasari, 2016).

Brooks (2011) menjelaskan bahwa orang tua memberikan *gadget* kepada anak dikarenakan beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar mampu melakukan pekerjaan rumah tangga dan bersantai.

Terkait uraian diatas, peneliti melakukan survei awal terhadap 7 orang ibu untuk memahami fenomena tersebut. Seluruh informan dalam survei awal ini mengatakan bahwa ibu selalu mengawasi ketika anak bermain *gadget* sedangkan ibu melakukan pekerjaan yang lain dan membiarkan anak bermain *gadget* sendiri. Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk memahami pengawasan ibu pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan *gadget*.

2. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan dalam memilih informan dalam penelitian ini adalah *qualitative snowball sampling* (Creswell, 2015). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan *behavioral checklist*. Sedangkan keabsahan dalam penelitian ini menggunakan *member check* yaitu proses pengecekan data yang telah diperoleh peneliti kepada informan pemberi data (Sugiyono, 2013).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa keenam ibu juga mengawasi kegiatan anak saat menggunakan gadget. Keenam ibu juga mengatakan mengajak anak berkomunikasi antara lain dengan menanyakan kepada anak tentang video yang ditonton atau *game* yang sedang dimainkan, seperti bertanya tentang aktivitas yang sedang terjadi didalam video. Sesekali sebagian besar ibu juga memberikan pujian kepada anak saat anak dapat menjawab pertanyaan ibu terkait video yang sedang ditonton. Hasil observasi juga menunjukkan keempat ibu sama sekali tidak turut terlibat saat anak bermain gadget dan cenderung meninggalkan anak sendiri, seperti ibu meninggalkan untuk menyelesaikan pekerjaan yang lain.

Para ibu setiap hari selalu menghabiskan waktu bersama dengan anak, dimulai dari sebelum anak berangkat sekolah sampai anak menjelang tidur malam, sehingga membuat anak menjadi lebih dekat dengan ibu dan lebih banyak berinteraksi dengan ibu. Sebagaimana pendapat Werdiningsih dan Astarani (2012) bahwa ibu berperan sebagai pendidik pertama dan utama dalam keluarga sehingga ibu harus menyadari untuk mengasuh anak secara baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Peran ibu dalam perkembangan sangat penting, dengan keterampilan ibu yang baik maka diharapkan pemantauan anak dapat dilakukan dengan baik. Ibu adalah orang pertama yang mengajak anak untuk berkomunikasi, sehingga anak mengerti bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain menggunakan bahasa.

Terdapat tiga informan yang menyatakan selalu memberikan kasih sayang pada anak, seperti ibu selalu memberikan dukungan dengan apa yang anak sukai, memberikan pelukan, menggendong, menidurkan anak, dan selalu mengajarkan anak untuk minta maaf jika anak melakukan suatu kesalahan. Selaras dengan hasil observasi yang menyatakan bahwa ibu memberikan pujian kepada anak saat anak dapat menjawab pertanyaan ibu terkait video yang sedang ditonton anak. Senada dengan pendapat Brooks (2011) bahwa salah satu keterlibatan seorang ibu yaitu interaksi yang positif seperti memberi pujian kepada anak, serta memeluk dan mencium anak sehingga dapat menumbuhkan perasaan positif yang penting bagi perkembangan psikologis anak.

Peran ibu dalam keterlibatan anak usia dini saat menggunakan *gadget* dapat dilihat melalui pengetahuan atau wawasan ibu tentang kecanduan *gadget*. Peneliti menemukan dari hasil interviu bahwa keenam informan memahami tentang kecanduan dari *gadget* yaitu anak yang sering bermain *gadget* dan tidak mau untuk melepas. Selaras dengan pendapat dari Maslow (dalam Wulandari, 2015) setiap individu yang memiliki kontrol diri yang rendah berpotensi mengalami kecanduan dikarenakan setiap individu tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilakunya.

Ketiga informan memiliki pengetahuan mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak seperti ketika anak terlalu lama bermain *gadget* dapat mengganggu kesehatan mata anak. Senada dengan pendapat Rozalia (2017) salah satu pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* yaitu menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi sinar biru yang terdapat pada *gadget* dapat merusak kesehatan mata anak.

Dua informan juga mengatakan bahwa pengaruh negatif *gadget* juga dapat membuat anak menjadi malas melakukan aktivitas dan kurang peduli dengan lingkungan sosialnya. Selaras menurut Ebi (2017) anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *gadget* sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Hal tersebut membuat anak malas untuk melakukan aktivitas fisik yang akan berdampak buruk pada kesehatannya, dan juga dapat merusak kesehatan otak anak. Peneliti juga menemukan hasil

observasi yang menjelaskan bahwa anak malas untuk melakukan suatu aktivitas, seperti malas untuk disuruh makan dan malas untuk belajar.

Kedua informan mengetahui dampak positif dari *gadget* seperti memberikan pembelajaran dengan perkembangan modern bagi anak dan membuat anak dapat mengikuti perkembangan zaman. Selaras dengan pendapat Marsal dan Hidyati (2017) motif pemberian *gadget* pada anak dilatar belakangi oleh berbagai kepentingan orangtua, salah satunya untuk memenuhi tuntutan perkembangan teknologi yang semakin canggih, memenuhi permintaan akan, dan demi mempermudah dalam mengasuh anak agar tidak mengganggu pekerjaan orangtua.

Salah satu tujuan keenam informan memberikan *gadget* adalah agar anak tidak *rewel*, namun karena informan selalu memberikan *gadget* saat anak *rewel* maka mayoritas anak justru cenderung menjadi semakin *rewel*. Anak-anak menjadikan *gadget* syarat melakukan sesuatu hal serta saat anak meminta, lalu ketika tidak diberikan *gadget* anak akan menangis bahkan mengamuk seperti melempar barang, membentak. Selain itu, saat informan ingin meminta *gadget* anak, akan membuat anak langsung memunculkan ekspresi marah. Hal tersebut selaras dengan pendapat Santy dan Irtanti (2017) bahwa pengasuhan permisif yang digunakan orangtua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkannya. Apabila anak tidak mendapatkan apapun yang diinginkannya, maka anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (temper tantrum) untuk mendapatkan apa yang diinginkannya.

Ketiga informan melakukan usaha untuk mengurangi resiko penggunaan *gadget* pada anak dengan mematikan data internet atau menghidupkan mode pesawat dan memilih paket internet yang hanya dapat digunakan untuk *chattingan* saja. Satu informan mengatakan bahwa untuk mengalihkan perhatiannya dengan mengajak anak untuk jalan-jalan, membelikan mainan baru atau buku baru serta menggunakan *parental guide* sehingga informan mampu mengawasi kegiatan anak selama menggunakan *gadget*. Senada dengan pendapat Huda dkk (2017) salah satu cara memberikan perlindungan kepada anak dari pengaruh negatif

gadget ialah dalam bentuk keterlibatan orangtua untuk melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Anak yang mengalami kecanduan *gadget* tidak terlepas dari pengawasan dari orangtua, terutama keterlibatan ibu. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan ibu memang tidak tampak atau kurang kuat karena ibu sibuk bekerja di luar rumah sehingga waktu yang tersedia untuk anak menjadi berkurang, sehingga ketiadaan ibu digantikan oleh *gadget* dengan terkesampingkan pengawasannya oleh pengaruh *gadget*, seperti anak belajar mengenal warna, mengenal nama-nama hewan, menghafal surat pendek, dan mengenal bentuk-bentuk geometri baik melalui video *youtube* maupun dengan bermain *game*. Seharusnya pengawasan yang ibu terapkan pada anak usia dini dapat menimbulkan kedekatan anak dengan ibu. Selain itu, ibu memiliki cara melakukan antisipasi terhadap resiko penggunaan *gadget* pada anak. Cara yang dilakukan ibu dalam mengantisipasi resiko penggunaan *gadget* pada anak berupa membatasi durasi waktu anak dalam bermain *gadget* yaitu maksimal 15 menit hingga 1 jam, melakukan pengawasan dan memastikan anak menggunakan *gadget* untuk mengakses informasi-informasi yang positif, memberikan pemahaman pada anak tentang hal-hal apa saja yang boleh diakses.

Sebagian besar ibu mengetahui tentang kecanduan *gadget* dapat bermanfaat untuk mengatasi resiko dari kecanduan *gadget* hal tersebut dapat menumbuhkan kesadaran yang lebih tinggi pentingnya keterlibatan ibu saat anak bermain *gadget*. Dalam hal ini peneliti menemukan pengaruh negatif yaitu perilaku temper tantrum pada anak saat tidak diberikan *gadget* oleh ibu maupun saat *gadget* diambil ibu. Lalu, dampak perilakunya yang menyebabkan anak terlalu fokus dengan *gadget* sehingga berkurang interaksi maupun menurunnya prestasi anak.

Model pengawasan yang terlibat banyak yang melakukan pembiasaan oleh anak dengan cara ibu memberikan kebebasan anaknya dalam menggunakan *gadget* sehingga kegiatan anak cenderung tanpa batasan waktu. Dan peneliti

menemukan alasan ibu selalu memberikan *gadget* untuk menenangkan anak saat tantrum maupun *rewel*, hal tersebut membuat anak menjadi semakin tantrum saat anak tidak diberikan *gadget*. Dalam keseharian ibu dengan anak selalu menghabiskan waktu bersama dengan anak setiap hari dimulai dari pagi hari sampai malam hari menjelang anak akan tidur malam namun ada beberapa waktu yang mengharuskan ibu untuk meninggalkan anak untuk menyelesaikan pekerjaannya.

4.2 Saran

Anak membutuhkan keterlibatan ibu dalam mengarahkan kehidupan anak sesuai dengan harapan. Dalam hal ini, ibu sibuk bekerja di rumah diharapkan dapat meluangkan waktu maksimal selama 1 jam untuk turut terlibat ibu dan anak menaruh *gadget* sehingga tidak ada kegiatan mengoperasikan *gadget* cara mengalihkan perhatian anak seperti bercerita aktivitas yang dilakukan anak apa saja, bermain benda lain yang menjadi kesukaan anak, dan menemani anak saat setiap melakukan kegiatan.

Keenam informan memahami tentang kecanduan *gadget* dapat memberikan pengaruh yang negatif pada anak, namun para ibu belum memberikan kegiatan lain yang dapat dilakukan anak untuk mengurangi bermain *gadget*, ibu hanya mengambil *gadget* saat anak melebihi waktu saja tanpa memberikan pengalihan barang yang lain dan membiarkan anak menangis dan marah. Hal tersebut merupakan cara yang kurang efektif dalam mengatasi resiko kecanduan *gadget* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooks, J. (2011). *The process of parenting*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17 (2), 315-330.
- Creswell, J. (2015). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (ed.3s). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif* (ed.5). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 1(1), 4-8.
- Ebi, S. (2017). *Golden Age Parenting*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Ferliana, J. M. (2016, Juli 1). *Anak Dan Gadget Yang Penting Aturan Main*. Dari: <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadgetyang-penting-aturan-main?page=2>
- Huda, M., Jasmi, K. A., Mustari, M. I., Basiron, B., Hehsan, A., Shahrill, M., & Gassama, S. K. (2017). Empowering children with adaptive technology skills: careful engagement in the digital information age. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(3), 693-708.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh *Smartphone* Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78-84.
- Mubarok, A. M. (2017). Menumbuhkan Minat Baca Siswa Dari Keluarga. *Sindonews.com*. Diunduh pada 12 Februari 2019. Dari: <https://nasional.sindonews.com/read/1248402/144/menumbuhkan-minat-baca-siswa-dari-keluarga-1508012267>
- Nurrachmawati. (2017). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin, Makasar.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Pratisti, W. D. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Indeks.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan Gawai dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.

- Santy, W. H., & Irtanti, T. A. (2017). Pola Asuh Orangtua Mempengaruhi *Temper Tantrum* Pada Anak Usia 2-4 Tahun di PAUD Darun Najah Desa Gading Jatirejo, Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7(12), 73-75.
- Sari, T.P., & Mitsalia, A.A. (2016). Pengaruh penggunaan Gawai terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal PROFESI*, 13(2), 72-78.
- Soewito, B., & Isa, S. M. (2015). Digital technology the effect of connected world to computer ethic and family. *Journal of Communication and Information Technology*, 9 (1), 23-28.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trinika, Y., A, Nurfianti., dan A. Irsan. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Skripsi*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Werdiningsih, A. T. A., & Astarani, K. (2012). Peran Ibu Dalam Pemenuhan Kebutuhan Dasar Anak Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah. *Jurnal STIKES*, 5(1), 82-98.
- Widiawati., & Sugiman. (2014, Mei 24). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. [Online] Dari: <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIS.pd>
- Wulandari, R. (2015). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 1-15.