



Studi Kualitatif Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Anak Usia Balita 1-5 Tahun

Intan Nurhayati¹, Ria Andriani², Dhinny Novryanthi³
^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

Jl. R.Syamsudin, S.H. No 50, Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat 43113

Korespondensi penulis: intannurhayati9902@ummi.ac.id

Abstrac Background: The phenomenon of Gadget use among children under five is increasing and has become an inseparable part of everyday life. This raises concerns about the impact on child development. There is a risk that excessive use of Gadgets in children under five can disrupt various aspects of development, including physical, cognitive, social and emotional. Children who are too fixated on Gadgets tend to interact less with their surroundings, including with their parents and peers. This can affect their social skills in the future. Objective: The general objective of this research is to understand the impact of Gadget use on the social development of children under five. Method: This research method uses qualitative methods with interviews, observation and documentation, with 5 samples. Results: the use of Gadgets in early childhood in the Cikondang area, Citamiang District, has a significant impact on children's development, both positively and negatively. Suggestion : Efforts need to be made to limit the use of Gadgets and provide stricter supervision from parents and society as a whole to ensure children can develop optimally.

Keyword : Impact, Gadget Users, Development, Toddlers

Abstrak Latar belakang : Fenomena penggunaan Gadget pada anak-anak balita semakin meningkat dan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Ini memunculkan kekhawatiran terhadap dampaknya pada perkembangan anak. Ada risiko bahwa penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak-anak balita dapat mengganggu berbagai aspek perkembangan, termasuk fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Anak-anak yang terlalu terpacu pada Gadget cenderung kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, termasuk dengan orang tua dan teman sebaya. Hal ini dapat memengaruhi kemampuan sosial mereka di masa depan. Tujuan : Adapun yang menjadi tujuan umum pada penelitian ini memahami dampak penggunaan Gadget pada perkembangan sosial anak usia balita. Metode : Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan 5 sampel. Hasil : penggunaan Gadget pada anak usia dini di daerah Cikondang, Kecamatan Citamiang, memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak, baik secara positif maupun negatif. Saran : Perlu dilakukan upaya untuk membatasi penggunaan Gadget dan memberikan pengawasan yang lebih ketat dari pihak orang tua dan masyarakat secara keseluruhan untuk memastikan anak-anak dapat berkembang secara optimal.

Kata kunci : Dampak, Pengguna Gadget, Perkembangan, Anak Usia Balita

1. LATAR BELAKANG

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan (widati, 2012). Ada beberapa gangguan yang dialami oleh anak, seperti aspek fisik, aspek kognitif, aspek sosial, aspek emosional yang setiap tahunnya semakin meningkat dan salah satu penyebabnya adalah Gadget (Sundayana et al., 2020).

Pada jaman sekarang seringkali ditemukan orang tua memberikan gadget pada anaknya yang masih balita. Sebelumnya peran orang tua sebagai teman bermain untuk anaknya telah digantikan oleh gadget. Padahal dimasa balita adalah masa tumbuh dan kembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimasa balita anak sedang masa aktif-aktifnya untuk bergerak agar

tumbuh kembang anak optimal. Jika dimasa balitanya anak-anak asyik bermain *gadget*, kemungkinan perkembangan social anak kurang optimal (Subarkah, 2019).

Anak-anak zaman sekarang lebih asyik menggunakan *gadget* dibandingkan mendengarkan perkataan orang tuanya. Selain itu, kecanduan pada *gadget* menyebabkan anak mudah marah Ketika diberi perintah orang tuaya. Terkadang anak disuruh makan, mandi, tidur dan lain-lain kurang tertarik dan lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan menerapkan rutinitas yang sesuai. Jika anak asyik dengan *gadget* di tangannya, sering kali ia tidak menoleh ke kanan atau ke kiri, serta tidak memperhatikan orang di sekitarnya. Anak terkadang ragu untuk menyapa orang yang lebih tua. Ini akibat terlalu banyak menggunakan *gadget* (Suharni et al., 2020).

Gadget memiliki berbagai radiasi yang bisa merusak jaringan syaraf dan otak anak jika anak sering bermain *gadget*. Selain itu *gadget* juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak tersebut menjadi kurang interaksi dan lebih memilih untuk sendiri bersama dengan *gadget*nya. Sehingga menyebabkan individualis pada anak yang membuat kurangnya rasa peduli terhadap sesama 2024/2/26.

Kecenderungan anak untuk menggunakan alat-alat elektronik secara terus- menerus dalam jangka waktu yang terlalu lama dan salah dalam penggunaannya akan mengakibatkan seseorang tidak memperhatikan lingkungan sekitar, baik di lingkungan rumah maupun di tempat tinggalnya. Ketidak pedulian inilah yang menyebabka seseorang merasa ditolak bahkan merasa terasing dari lingkungannya (Abdulatif & Lestari, 2021)

Dampak positif bagi pola pikir anak bermain *gadget* yaitu membantu mengaturkecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan bisa meningkatkan kemampuan otak kanan anak, sedangkan untuk media belajar bisa memudahkan anak untuk mencari informasi, meningkatkan pengetahuan anak. Namun dibalik dampak positif tersebut ada dampak negatifnya yaitu bisa mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolah, dan membuat anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan disekitarnya, dan banyaknya konten negatif yang ada di sosial media bisa mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian (Yumarni, 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jafri & Defega (2020) tentang *gadget* dengan Perkembangan Sosial dan Bahasa Anak, didapatkan hasil adanya hubungan antara kecanduan *gadget* dengan perkembangan sosial anak. Sedangkan menurut Azwi dkk (2022) Hasil penelitian menunjukkan *gadget* demokratis dengan perkembangan sosial emosional ada hubungan antara pola asuh orangtua pada anak usia dini yang menggunakan *Gadget*.

Adapun hasil penelitian (Raihan et al., 2023). dengan menggunakan metode observasi dan wawancara, bahwa dengan anak bermain game bisa berdampak positif dan negatif terhadap perkembangan sosial anak. Pengaruh tersebut dapat memberikan dampak positif dan negatif tergantung dari pola asuh orang tua dan lingkungannya.

Dalam beberapa dekade terakhir, penggunaan *gadget*, termasuk *smartphone*, tablet, dan perangkat lainnya, telah umum dalam masyarakat global. Fenomena ini juga mempengaruhi anak-anak usia balita, yaitu anak-anak yang berusia 0-6 tahun. Indonesia mengalami peningkatan signifikan dalam penggunaan *Gadget* pada anak-anak usia dini. Fenomena ini muncul bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada tahun 2023 (JMI, 2022). Menurut kompaspedia.kompas.id tahun 2021, dalam Nurliana Cipta Apsari dkk 2023 Jawa Barat merupakan provinsi dengan jumlah pengguna Internet tertinggi yaitu sebesar 35 juta/jiwa. Penggunaan *gadget* pada anak kecil melebihi waktu yang ditentukan akan berdampak pada dirinya. Dampak penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan psikologis anak seperti tidak suka bicara, egois, membuat anak malas berimajinasi, lebih agresif.

Peran perawat dalam mengatasi kasus di atas yaitu dengan menjadikan perawat sebagai pendidik di keluarga dalam mengatasi anak yang kecanduan *gadget*. Perawat bisa membantu keluarga mengatur jadwal anak atau membatasi anak menggunakan *gadget*. Membantu orangtua memberikan asuhan kebutuhan dasar anak, memberitahu orang tua apa saja dampak negatif yang akan terjadi pada anak jika kecanduan *gadget*. peran perawat disini itu sebagai pendidik untuk menumbuhkan kesadaran orang tua agar bisa mendidik anak sesuai umur, agar anak bisa berkembang dengan baik sesuai usianya (Jafri & Defega, 2020).

Perawat membantu mengawas keluarga yang membiarkan anak kecanduan pada *gadget*, perubahan perilaku merupakan sasaran utama bagi pelayanan keperawatan. Disini prawat memberikan penyuluhan Kesehatan mengenai dampak penggunaan *gadget* bagi Kesehatan dan perkembangan anak (Jafri & Defega, 2020). Berdasarkan uraian diatas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* bagi anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mempelajari dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia balita. Hal ini perlu dilakukan karena berdasarkan survei yang sudah saya lakukan, terlihat banyak anak-anak yang menggunakan perangkat tersebut dan tampaknya orang tua juga mengizinkan anaknya menggunakan perangkat tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Gadget adalah perangkat teknologi kecil yang dirancang untuk memudahkan berbagai aktivitas, seperti komunikasi, hiburan, dan pekerjaan. Gadget mencakup perangkat seperti smartphone, tablet, dan laptop. Gadget dapat memiliki dampak signifikan pada kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan anak-anak yang menjadi konsumen aktif perangkat ini (Yumarni, 2022).

Gadget menawarkan banyak manfaat, termasuk kemudahan komunikasi, akses informasi, produktivitas, pendidikan, hiburan, dan kemudahan navigasi. Mereka juga mendukung kesehatan dan kebugaran serta memungkinkan interaksi sosial melalui media sosial (Rini et al., 2021).

Penggunaan gadget berlebihan dapat memiliki dampak negatif seperti gangguan tidur, ketergantungan, kurangnya kreativitas, dan penurunan kemampuan sosial. Gadget juga dapat mempengaruhi perkembangan fisik dan kognitif anak (Saniyyah et al., 2021).

Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan fisik dan emosional anak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget lebih dari 3 jam per hari dapat mengganggu waktu tidur dan pembelajaran (Saniyyah et al., 2021).

Balita adalah anak usia 1-5 tahun yang sedang dalam masa perkembangan pesat. Perkembangan anak mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Masa ini sangat penting untuk memastikan perkembangan optimal anak (Akbar et al., 2021).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi, dengan data utama diperoleh dari wawancara mendalam. Fokus penelitian adalah dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak usia balita di Cikondang, Kec. Citamiang, Sukabumi. Penelitian melibatkan 5 orang tua dengan anak usia balita di Cikondang, Kec. Citamiang, berdasarkan kedalaman jawaban dan feasibility. Penelitian dilakukan di Cikondang, Kec. Citamiang, Sukabumi, pada Januari-Februari 2024. Peneliti menggunakan wawancara mendalam dengan orang tua untuk mengumpulkan data. Peneliti mengamati perilaku anak terkait penggunaan gadget. Pengumpulan data profil daerah dan keluarga dengan anak balita. Data dianalisis dengan deskripsi tematik menggunakan metode Colaizzi, yang mencakup identifikasi topik utama, deskripsi fenomena, serta penyusunan kategori dan tema. Prinsip etika penelitian meliputi penghormatan terhadap partisipan, memastikan manfaat maksimal, dan perlakuan adil, dengan perhatian khusus pada kelompok rentan seperti anak-anak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak-anak di daerah Cikondang, Kec. Citamiang. Berdasarkan wawancara dengan lima orang tua, ditemukan bahwa terlalu sering bermain gadget menyebabkan anak-anak kurang bersosialisasi, emosional, dan tidak konsentrasi. Orang tua berharap dapat mengatasi kecanduan gadget dengan aturan ketat tanpa menjadi otoritas. Interaksi sosial yang sehat penting untuk perkembangan anak, tetapi gadget menghambatnya. Penelitian ini tidak dapat digeneralisasi karena keterbatasan lokasi dan sampel yang terbatas.

1. Pengertian Gadget

Gadget merujuk pada perangkat elektronik yang sering digunakan untuk komunikasi, hiburan, dan akses informasi. Berdasarkan wawancara, para orang tua menggambarkan gadget, terutama handphone, sebagai alat komunikasi yang juga bisa digunakan untuk mencari informasi, bermain game, menonton video, dan berbagai aktivitas lainnya. Untuk anak-anak usia dini, penggunaan gadget lebih difokuskan pada kegiatan belajar dan hiburan. Namun, penggunaan gadget oleh anak usia balita memerlukan pengawasan yang ketat, karena anak-anak dalam masa perkembangan memerlukan bimbingan agar penggunaan gadget memberikan dampak positif.

2. Alasan Memberikan Gadget

Orang tua di daerah Cikondang, Kec. Citamiang, memberi gadget kepada anak-anak mereka karena berbagai alasan, antara lain untuk menenangkan anak agar tidak rewel dan untuk memberi ruang bagi orang tua untuk menyelesaikan pekerjaan rumah tangga. Selain itu, ada juga alasan untuk membantu anak belajar secara online dan menghindari mereka dari ketertinggalan teknologi. Namun, beberapa orang tua juga mengakui bahwa pemberian gadget ini sering kali menyebabkan kecanduan, di mana anak-anak menjadi terlalu bergantung pada gadget untuk hiburan.

3. Jenis Konten yang Dilihat Anak

Anak-anak yang menggunakan gadget lebih sering mengakses konten seperti video kartun di YouTube, video lagu anak-anak, dan permainan. Konten yang ditonton sangat beragam, dari video kartun hingga video dewasa yang ditemukan secara tidak sengaja. Waktu penggunaan gadget oleh anak-anak bervariasi antara 20 hingga 60 menit setiap hari. Beberapa orang tua memantau dan mengontrol jenis konten yang diakses, sementara yang lain lebih longgar dalam memberikan kebebasan kepada anak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan fisik, seperti gangguan mata dan pola tidur anak, serta menyebabkan perubahan pada perilaku mereka.

4. Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget oleh anak-anak memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif termasuk peningkatan pengetahuan anak, kreativitas melalui permainan, serta kemampuan berbahasa asing karena beberapa aplikasi game menggunakan bahasa asing. Namun, dampak negatifnya meliputi gangguan kesehatan mata, gangguan tidur, serta penurunan kemampuan sosial anak yang lebih memilih bermain dengan gadget daripada berinteraksi dengan teman sebaya. Anak-anak juga menjadi lebih mudah marah dan kurang berinteraksi dengan orang lain.

5. Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak, terutama pada usia balita, sangat signifikan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan fisik dan mental anak, mengurangi aktivitas fisik yang penting untuk pertumbuhan mereka. Dalam beberapa kasus, ketergantungan pada gadget dapat menyebabkan gangguan dalam perkembangan sosial, karena anak-anak lebih memilih untuk bermain sendiri dengan perangkat elektronik daripada berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, orang tua perlu menetapkan aturan penggunaan gadget yang sehat dan membatasi waktu yang dihabiskan anak-anak untuk menggunakan perangkat ini.

6. Dampak Gadget terhadap Kemampuan Sosial Anak

Pemberian gadget kepada anak berisiko menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka. Anak-anak yang terlalu sering bermain gadget cenderung kurang berinteraksi dengan orang lain, tidak memahami pentingnya menghargai orang lain, dan kurang peduli terhadap perasaan orang di sekitar mereka. Dampak sosial ini dapat menyebabkan anak kurang terampil dalam berkomunikasi dan membangun hubungan sosial yang sehat dengan teman sebaya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif pada perkembangan anak usia balita. Meskipun gadget dapat digunakan sebagai sarana pendidikan dan hiburan, penggunaan yang tidak terkendali dapat mengganggu kesehatan, perkembangan sosial, dan kemampuan anak berinteraksi dengan dunia sekitar. Oleh karena itu, orang tua perlu memberikan pengawasan yang ketat terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak, memilih aplikasi yang tepat, dan membatasi durasi waktu penggunaan gadget. Ini akan membantu meminimalkan dampak negatif dan mendukung perkembangan anak secara optimal.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Sekolah atau lembaga pendidikan harus terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan psikososial anak serta perubahan yang terjadi pada perkembangan anak ketika anak berada di bawah pengawasan guru. Dengan cara ini, guru dapat mendorong perkembangan psikososial pra sekolah (3-6 tahun) melalui kegiatan sosial.

Diperkirakan bahwa penelitian ini akan berguna untuk penelitian lebih lanjut, terutama bagi peneliti yang akan menyelidiki bagaimana penggunaan perangkat elektronik berdampak pada perkembangan sosial anak-anak usia balita.

Diharapkan orang tua bisa selektif dalam memberikan mainan kepada anak terutama dalam pemberian izin bermain *Gadget*. Orang tua harus tegas dan membantu anak-anak membatasi penggunaan *Gadget* agar tidak mengganggu perkembangan mereka, terutama perkembangan sosial.

DAFTAR REFERENSI

- Abdu, S., Saranga', J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap penurunan ketajaman penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.59>
- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Amalia, E. R., Rahmawati, A., & Farida, S. (2019). Meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini dengan metode bercerita. *Ikhac*, 1(1), 1–12.
- Azijah, I., & Adawiyah, A. R. (2020). *Pertumbuhan dan perkembangan anak (Bayi, Balita, dan Usia Prasekolah)*. Lindan Bestari. <https://books.google.co.id/books?id=C0kQEAAQBAJ>
- Azwi, A. I., Yenni, Y., & Vianis, O. (2022). Hubungan pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial emosional anak yang menggunakan gadget pada anak usia dini. *REAL in Nursing Journal*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.32883/rnj.v5i1.1507>
- Dr. Umar Sidiq, M. A., & Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODEPENELITIAN_KUALITATIF_DI_BIDANG_PENDIDIKAN.pdf
- Febriati, L., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap anak. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1), 1–12.
- Fitriana, Ahmad, Nizar, & Fitria. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Jurnal Pendidikan*, 5, 182–194.

- Hidayati, R. (2020). Peran orang tua: Komunikasi tatap muka dalam mengawal dampak gadget pada masa golden age. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.35308/source.v5i2.1396>
- Ivantoni, R., & Muhimmah, I. (2015). Aplikasi penentuan tingkat tumbuh kembang anak. *Jurnal Teknologi Informasi*, 124–132.
- Jafri, Y., & Defega, L. (2020). Gadget dengan perkembangan sosial dan bahasa anak usia 3–6 tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(1), 76–83.
- Juliansyah, M. A. (2020). Makna dan alasan dibalik orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak usia dini. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(2), 20–34.
- Kurniati, B. A., & Solikhah, U. (2020). Karakteristik penggunaan smartphone (gadget) pada balita usia 1–5 tahun di Desa Dukuhmaja Kecamatan Songgom Kabupaten Brebes. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, September.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84.
- Mita Widiastiti, N. L. G., & Sastra Agustika, G. N. (2020). Intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini ditinjau dari pola asuh orang tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112–120.
- Muslimin, D., Majid, M. N., Effendi, N. I., & Simarmata, N. (n.d.). *Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif*. https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN_KUANTITATIF_DAN_KUALITATIF/z7jXEAAAQBAJ
- Nafaida, R., & N. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Prasetyo, R. I. O. (2020). Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi fakultas ilmu keolahragaan universitas negeri semarang. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 2020.
- Pratiwi, W., Rosidah, L., & Maryani, K. (2022). Penggunaan aplikasi TikTok pada anak usia 5–6 tahun di Desa Banjarnegara Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 138–144.
- Raihan, M., Suwarna, N., & Muqodas, I. (2023). Pengaruh game “Sakura School Simulator” terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 06(01), 7385–7401.
- Rifai, A. (2011). *Pengantar metodologi penelitian*. Antasari Press.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>

- Sriyanto, A., & Hartati, S. (2022). Perkembangan dan ciri-ciri perkembangan pada anak usia dini. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 26–33.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi penelitian keperawatan*. Gava Media.
- Sundayana, I. M., Aryawan, K. Y., Fransisca, P. C., & Astriani, N. M. D. Y. (2020). Perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah 4–5 dengan kegiatan montase. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2019), 446–455.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>