

***LITERATURE REVIEW* HUBUNGAN PERAN ORANG  
TUA DENGAN PERILAKU PENGGUNAAN *GADGET*  
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh:  
USWATUN KHASANA  
1610201144**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS 'AISYIAH  
YOGYAKARTA  
2020**

***LITERATURE REVIEW HUBUNGAN PERAN ORANG  
TUA DENGAN PERILAKU PENGGUNAAN GADGET  
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH***

**SKRIPSI**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Sarjana  
Program Studi Keperawatan  
Fakultas Ilmu Kesehatan  
di Universitas 'Aisyiyah  
Yogyakarta



Disusun oleh:  
**USWATUN KHASANA**  
**1610201144**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS 'AISYIAH  
YOGYAKARTA  
2020**

**LITERATURE REVIEW HUBUNGAN PERAN ORANG  
TUA DENGAN PERILAKU PENGGUNAAN GADGET  
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH**

**NASKAH PUBLIKASI**

**Disusun oleh:  
USWATUN KHASANA  
1610201144**

Telah Memenuhi Persyaratan dan Disetujui Untuk Dipublikasikan

Program Studi Keperawatan  
Fakultas Ilmu Kesehatan  
di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Oleh:

Pembimbing : AGUSTINA RAHMAWATI, S.Kep.,Ns., M.Kep  
12 November 2020 10:52:51



# **LITERATURE REVIEW HUBUNGAN PERAN ORANG TUA DENGAN PERILAKU PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH<sup>1</sup>**

Uswatun Khasana<sup>2</sup>, Agustina Rahmawati<sup>3</sup>

## **ABSTRAK**

**Latar Belakang:** Perilaku penggunaan *gadget* merupakan perbuatan atau aktivitas yang dilakukan pada sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Anak yang diperbolehkan menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama akan menyebabkan kecanduan dan dampak negatif yang lainnya. Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengurangi penggunaan *gadget* pada anak. Peran orang tua merupakan peran yang sangat penting untuk anak untuk menuju masa dewasanya. Salah satu peran orang tua yang dapat dilakukan yaitu mengajak anak bercanda atau berdiskusi disela-sela kesibukan sehingga anak dapat melupakan *gadget* karena anak akan merasa diperhatikan.

**Tujuan:** Mengetahui hubungan peran orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak prasekolah.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan studi literatur, penulisan jurnal melalui *data base* Google Scholar, Pubmed, dan Portal Garuda, dengan kata kunci “peran orang tua”, “penggunaan *gadget*”, dan “anak prasekolah” didapat populasi sejumlah 114 jurnal, sampel yang digunakan adalah 5 jurnal dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yang didapat berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi.

**Hasil:** Berdasarkan hasil artikel yang dianalisa didapatkan bahwa orang tua yang memerapkan peran yang baik terhadap anak akan mempengaruhi perilaku yang baik dalam penggunaan *gadget*.

**Simpulan dan Saran:** Peran orang tua dan perilaku penggunaan *gadget* terdapat hubungan, bermanfaat atau tidaknya *gadget* tergantung pada peran orang tua dalam menghadapi perilaku penggunaan *gadget* pada anak. Untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat menambahkan jurnal yang lebih banyak dan jurnal lebih spesifik dengan topik yang akan diteliti, baik jurnal nasional maupun internasional.

Kata kunci : Peran orang tua, penggunaan *gadget* dan anak prasekolah.  
Kelestarian : 11 Jurnal, 3 Buku, 13 Skripsi, 2 Internet  
Jumlah halaman : x, 46 Halaman, 3 Tabel, 2 Skema, 2 Lampiran

---

<sup>1</sup> Judul Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Keperawatan Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

<sup>3</sup> Dosen Program Studi Keperawatan Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

# A LITERATURE REVIEW: THE CORRELATION BETWEEN THE PARENTS' ROLE AND GADGET USE BEHAVIOR IN PRESCHOOL CHILDREN<sup>4</sup>

Uswatun Khasana<sup>5</sup>, Agustina Rahmawati<sup>6</sup>

## ABSTRACT

**Background:** The behaviour of using gadgets is an act or activity carried out on a small electronic device that has a special function. Children who are allowed to use gadgets for a long duration will experience addiction and other adverse effects. The role of parents is needed in reducing the use of gadgets in children. Their roles are significant for children to reach their adulthood. One of the parents' roles that can be done is to invite children to joke or discuss in the sidelines among busy times so that children can forget about gadgets because children will feel cared for.

**Objective:** To determine the correlation between the parents' roles and the behaviour of using gadgets in preschool children.

**Methods:** This study used literature studies. The journal writing through the databases from Google Scholar, Pubmed, and Garuda Portal, with the keywords "role of parents", "use of gadgets", and "preschool children" obtained a population of 114 journals. The sample used was five journals with a purposive sampling technique obtained based on inclusion and exclusion criteria.

**Results:** Based on the results of the analyzed article, it was found that parents who play a good role with their children would influence good behaviour in using gadgets.

**Conclusions and Suggestions:** The role of parents and the behaviour of using gadgets correlates, whether or not the gadget is useful depends on the role of parents in dealing with the behaviour of using gadgets in children. The further researchers can add more journals which are more specific with the topic to be researched, including both national and international journals.

**Keywords** : Parents' Role, Gadget Use and Preschool Children  
**References** : 11 Journals, 3 Books, 13 Undergraduate Theses, 2 Websites  
**Number of Pages** : x, 46 Pages, 3 Tables, 2 Schemas, 2 Appendices

---

<sup>4</sup> Title

<sup>5</sup> Student of Nursing Program Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

<sup>6</sup> Lecturer of Nursing Program Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

## PENDAHULUAN

Anak usia pra sekolah adalah masa kritis bagi perkembangan anak, pada masa ini anak mampu menerima informasi dan dapat menyerap ilmu pengetahuan dari berbagai media, contohnya teknologi *gadget*. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Berawal dari surat dan telepon kabel, kini berkembang menjadi handphone (HP), laptop, dan lain-lain atau yang biasanya disebut dengan *gadget* (Sunita & Mayasari, 2018). *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang sangat penting karena dapat membuat hidup manusia menjadi mudah, nyaman dan merubah pola pikir seseorang serta merubah sikap dan karakter seseorang. Menurut Harfiyanto (2015) dalam (Farizal, 2018), teknologi *gadget* semakin lama semakin canggih sehingga *gadget* dapat menyajikan berbagai media sosial, media berita, informasi gaya hidup, hobi hingga hiburan yang menarik perhatian masyarakat.

Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa dan bahkan saat ini Indonesia menjadi pasaran terbesar yang ada di Asia, lembaga riset digital marketing memperkirakan pada tahun 2018 dengan jumlah penggunaan *gadget* lebih dari 100 juta. Hal itu menjadikan Indonesia sebagai pengguna *gadget* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Rahmayani, 2017)

dalam (Hamdayani, 2018) . Jumlah terbanyak pengguna *gadget* terdapat di Jawa dan Bali sebanyak 52 juta, Sumatra sebanyak 18,6 juta, Sulawesi sebanyak 7,3 juta, Nusa Tenggara Papua dan Maluku sebanyak 5,9 juta, Kalimantan sebanyak 4,2 juta (Hamdayani, 2018).

Yogyakarta merupakan salah satu kota besar dengan jumlah penggunaan *gadget* mencapai 2,0 juta dan presentasinya mencapai 54% untuk setiap harinya. Penggunaanya terdiri dari pekerja 55%, mahasiswa 18%, ibu rumah tangga 16%, tidak bekerja 6%, pelajar meliputi PAUD/SD/SMP/SMA 5%. Pada tahun 2012 sebanyak 27% anak usia balita yang menggunakan *gadget* dan pada tahun 2014 semakin meningkat mencapai 73% (Hamdayani, 2018). Hal ini disebabkan karena masyarakat Indonesia terpengaruh pada perkembangan *gadget* yang semakin canggih. Penggunaan *gadget* mempunyai dampak positif dan negatif, namun bila *gadget* digunakan untuk memutar video pornografi maka akan berpengaruh negatif pada anak (Hamdayani, 2018).

Perilaku penggunaan *gadget* dapat mengakibatkan gangguan psikologis seperti yang beredar di berita maupun sosial media. Kasus yang beredar yaitu ratusan anak masuk Rumah Sakit Jiwa (RSJ) karena kecanduan *gadget* jadi tamparan semua keluarga. Ratusan anak yang

mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *gadget* dirawat di Rumah Sakit Jiwa (RSJ) provinsi Jawa Barat. Hasil pemeriksaan tim medis menyatakan bahwa adanya masalah kejiwaan yang dialami anak-anak disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan. Rata-rata pasien kecanduan *game* online, browsing internet dan sejumlah aplikasi lainnya (Hutagaol, 2019).

Penggunaan *gadget* oleh anak tentunya tidak lepas dari peran orang tua didalamnya. Peran orang tua dalam menangani anak yaitu misalnya menyediakan atau memberikan *gadget* kepada anaknya. Hal ini juga terlihat pada lingkungan sekitar yaitu orang tua terlihat memberikan *gadget* kepada anaknya untuk sarana bermain dari pada membiarkan anak bermain dengan teman seusianya. Hal ini menyebabkan anak menjadi terbiasa menggunakan *gadget* untuk kepentingannya tanpa diawasi oleh orang tua. Peran dari orang tua bisa ditunjukkan dengan memberi penjelasan kepada anak mengenai memanfaatkan *gadget* secara bijaksana dan bisa menerapkan jadwal menggunakan *gadget*. Dengan begitu anak akan lebih paham mengenai penggunaan *gadget* secara bijaksana dan anak juga dapat terbiasa dalam penerapan jadwal penggunaan *gadget*.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif yang menggunakan

pendekatan *literature review* dengan metode pencarian menggunakan electronic data base. Metode pencarian jurnal yang digunakan yaitu melalui Google Scholar, Pubmed, dan Portal Garuda. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian jurnal yaitu peran orang tua, penggunaan *gadget*, dan anak usia prasekolah yang berjumlah 118 jurnal tetapi peneliti hanya mengambil 6 jurnal yang sesuai dengan kriteria inklusi yaitu jurnal tentang hubungan peran orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah yang dapat diakses secara *full text*. Tahun jurnal yang digunakan dibatasi dari tahun 2015-2020.

## **PEMBAHASAN**

Menurut Ma'ruf (2015) dalam (Hamdayani, 2018) *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* memiliki akses yang tak terbatas dan memiliki banyak manfaat jika digunakan secara bijak. Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan atau tidak sewajarnya akan akan menimbulkan kecanduan. Jika anak sudah mulai kecanduan dengan *gadget* maka akan menimbulkan dampak buruk bagi penggunanya.

Penggunaan *gadget* memiliki banyak dampak buruk khususnya pada anak-anak. Dampak buruk yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*

yaitu anak akan mengalami malas, kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, *gadget* juga akan menimbulkan gangguan kesehatan dan masih banyak lagi. Sejalan dengan penelitian Annisa, Serli Marlina & Zulminiarti (2019) yang menyatakan tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak, seperti penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, membangun kerja sama, memahami adanya perbedaan perasaan, serta meminjam dan meminjamkan mainan (Annisa, Marlina, & Zulminiarti, 2019).

Dampak negatif lainnya yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu anak akan menjadi antisosial dan menjadi individualis. Sejalan dengan penelitian Kadek Dwinita Viandari & Kadek Pande Ary Susilawati (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama akan menyebabkan anak bersikap asosial. Perubahan perilaku yang asosial merupakan perilaku yang menjadikan anak bersikap individualis, menjadi pribadi yang tertutup, acuh tak acuh karena anak akan terpacu kepada *gadget* sehingga anak lupa dalam berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Perubahan perilaku yang asosial menyebabkan anak menjadi bersikap acuh saat dipanggil maupun saat diajak berkomunikasi dengan siapapun dan lebih memilih fokus

dengan *gadget*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan perubahan perilaku yang tidak baik untuk anak sehingga akan membawa sikap yang buruk untuk anak kedepannya (Dwinita Viandari & Pande Ary Susilawati, 2019).

Dampak negatif yang ditimbulkan pada penggunaan *gadget* disebabkan oleh seberapa lama dan seberapa sering anak menggunakan *gadget*. Dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget* sangat berbahaya bagi perkembangan anak maupun perubahan perilaku yang buruk untuk anak jika tidak segera ditangani. Penggunaan *gadget* pada anak perlu perhatian khusus dari orang tua ataupun keluarga karena rutinitas anak dalam menggunakan *gadget* tergantung pada peran orang tua. Sejalan dengan penelitian Sowmya ASL & Manjuvani E (2019) yang menyatakan bahwa orang tua mengizinkan anak menggunakan *gadget* saat orang tua sibuk dengan pekerjaan rumah tangga maupun pekerjaan kantor. Peran orang tua sangat berperan penting dalam menentukan perilaku anak dalam menggunakan *gadget* karena orang tua ataupun keluarga merupakan orang yang paling dekat dengan anak sehingga peran orang tua sangat berpengaruh dalam proses perkembangan anak (Asl, 2019).

Peran orang tua dapat mempengaruhi perilaku penggunaan

*gadget*, dikarenakan orang tua yang menentukan anak diperbolehkan menggunakan gadget atau tidak. Jika orang tua memperbolehkan menggunakan gadget maka dibutuhkan batasan durasi sehingga anak tidak berlebihan dalam menggunakan gadget. Fungsi dari peran orang tua yang baik adalah untuk menentukan sikap anak kedepannya dalam menggunakan *gadget* dan dapat memanfaatkan *gadget* secara bijak. Orang tua perlu mempunyai pengetahuan yang cukup sebelum menentukan sikap kepada anak dalam hal penggunaan *gadget*. mimikirkan dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* yang berkaitan dengan perkembangan sosial anak. Sejalan dengan penelitian Ekry Binti Farizal (2018) yang menyatakan bahwa pengetahuan yang dimiliki orang tua merupakan faktor eksternal yang dapat membantu anak dalam penggunaan *gadget* dan dapat mengurangi dampak negatif yang disebabkan oleh *gadget*. Orang tua yang memiliki pengetahuan yang cukup akan menjelaskan dan mendidik anak serta dapat menentukan peran yang baik sehingga anak tidak kecanduan dengan *gadget* (Farizal, 2018).

Penggunaan *gadget* pada anak dapat dikendalikan dari peran orang tua yang baik. Peran orang tua merupakan pemberian pola asuh yang baik kepada anak dalam pendidikan formal maupun non-formal. Jika anak mendapatkan perhatian dari orang tua

maka anak tidak akan memilih *gadget* sebagai teman dalam kesehariannya. Perilaku penggunaan *gadget* pada anak harus diwaspadai oleh orang tua. Pada zaman modern ini banyak orang tua yang memperbolehkan anak bermain *gadget* meskipun mengetahui bahwa *gadget* membawa dampak buruk bagi anak. Orang tua yang sibuk bekerja lebih memilih memberikan *gadget* kepada anak jika sedang rewel atau menangis.

Peran orang tua yang baik sangat dibutuhkan dalam menghadapi anak yang sudah kecanduan dengan *gadget*. Orang tua jangan sampai mengandalkan *gadget* untuk menemani anak. Peran orang tua dapat dilakukan dengan mengontrol anak saat menggunakan *gadget*, bermain bersama anak dan bercerita bersama anak. Sejalan dengan penelitian Vitrianingsih, Sitti Khadijah & Inayati Ceria (2018) yang menyatakan bahwa ada beberapa cara yang efektif untuk orang tua yaitu dengan mengontrol setiap konten yang ada di *gadget*, lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang dan bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disela-sela aktifitas yang padat (Vitrianingsih et al., 2019). Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Indian Sunita & Eva Mayasari (2018) yang menyatakan bahwa peranan orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak sesuai keperluannya, sehingga orang tua dapat mengarahkan anak untuk

menggunakan *gadget* sebagai edukasi , contoh mewarnai, porsel, dan lain-lain. Bermanfaat atau tidaknya *gadget* bagi anak tergantung bagaimana orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Agar mendapatkan manfaat dari penggunaan *gadget* maka orang tua harus memahami konten yang terdapat di dalamnya. Oleh sebab itu harus ada pendampingan dari orang tua agar tidak melenceng dari apa yang diajarkan (Sunita & Mayasari, 2018).

Orang tua perlu memberikan penjelasan, mendampingi, mendidik, dan membuat peraturan jika membolehkan anak menggunakan *gadget*. Selain itu, orang tua juga perlu mempunyai pengetahuan yang cukup agar bisa bersikap bijak dalam memberikan kepercayaan pada anak untuk menggunakan *gadget*. Peran orang tua yang baik dapat menentukan perkembangan anak yang baik sehingga diperlukan pembatasan bagi anak saat menggunakan *gadget* untuk mengurangi timbulnya kecanduan *gadget*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil literature review dari keenam jurnal diatas mengenai Hubungan Peran Orang Tua Dengan Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah. Dari jurnal tersebut peran orang tua sangat penting karena jika orang tua tidak membiarkan anak bermain *gadget* terlalu lama atau tidak sesuai porsinya

maka akan berdampak buruk bagi perkembangan maupun perilaku anak. Banyak yang dapat dilakukan oleh orang tua mengenai perilaku penggunaan *gadget* pada anak misalnya membatasi konten yang ada pada *gadget*, mengawasi anak saat bermain *gadget*, mengajak anak bermain dan bercanda pada waktu luang. Orang tua juga dapat mengajak anak bermain keluar rumah sehingga anak dapat berinteraksi dengan teman, masyarakat dan lingkungan disekitarnya sehingga anak tidak bersikap asosial. Bermanfaat atau tidaknya *gadget* tergantung pada peran orang tua dalam menghadapi perilaku penggunaan *gadget* pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung. 1-79.
- Anggrahini, R. S. A. D. (2013). Dinamika komunikasi keluarga pengguna. *Uin Sunan Kalijaga*.
- Annisa, Marlina, S., & Zulminiarti. (2019). Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Di Kelompok Bermain Gugus 1 Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1-11.
- Asl, S. (2019). Usage of electronic gadgets among preschool

- children. ~ 1 ~ *International Journal of Home Science*, 5(2), 1–05.
- Damayanti, R. A. M. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal Sdn Di Kecamatan Godean*. Retrieved from <http://repository.ums.ac.id/handle/123456789/15552>
- Dwinita Viandari, K., & Pande Ary Susilawati, K. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 76–87.
- 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*, 140-147.
- Hamdayani, T. (2018). Pengaruh Pemberian Parenting Class Pada Orang Tua Dengan Frekuensi Penggunaan Gadget Pada Anak Di PAUD Permata Hati Kota Yogyakarta.
- Hutagaol, S. (2019, Oktober 19). Retrieved Desember 4, 2019, from [nasional.okezone.com: https://www.google.com/amp/s/nasional.okezone.com/amp/2019/10/19/337/2119073/ratusan-anak-masuk-rsj-karena-kecanduan-gadget-jadi-tamparan-semua-keluarga](https://www.google.com/amp/s/nasional.okezone.com/amp/2019/10/19/337/2119073/ratusan-anak-masuk-rsj-karena-kecanduan-gadget-jadi-tamparan-semua-keluarga)
- Indriyani, M., Sofia, A., & Anggraini, G. F. (2018). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.
- Izzaty, R. E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Lani, T. (2019). Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak Pada Tajam Penglihatan Anak.
- Lestari, P. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Terhadap Prestasi Belajar Siswa Akutansi SMK Tritech Informatika Medan tahun Ajaran 2019/2020. 1-115.
- Musdalifah, A., Mufdillah, & Istri, U. (2018). Hubungan Peran Orang Tua Dengan Sikap Seks Pranikah Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Banguntapan.
- Nikmah, A. (2018). Hubungan Peran Orang Tua Dengan Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Reproduksi Remaja Dalam Upaya Pencegahan Kehamilan Tidak Di Inginkan (KTD) Di SMA N 2 Banguntapan Yogyakarta.
- Ningrum, L. K. (2019). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Di

- Kelurahan Margorejo 25 Polos Kecamatan Metro Selatan. 1-122.
- Nurliana. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Demonstrasi Tentang Sadari Terhadap Sikap Sadari Pada Wanita Usia Produktif Di Dusun Pengkol Kulon Progo.
- Nurmasari, A. (2016). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. *Program Studi Pendidikan Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Surabaya*, 49.
- Pangaribuan, S. (2015). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah Di TK Nomenen Di Bontang Tahun 2014.
- Parto, Y. K. (2017). Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget. 1-90.
- Pratama, H. C. (2012). *Cyber Smart Parenting*. Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia.
- Savitri, G. A., Kholis, N., & Zunaidah, A. (2019). Pola Interaksi Orang Tua dan Anak di Perkotaan Dalam Menghadapi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 20(1), 15–20.
- Suci, A. (2014). *121 Indonesia's Scandals*. Jakarta: Loveable.
- Sugianto, V. J., H, P. W., & Yudani, H. D. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. *DKV Adiwarna 1*, 1-15.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Velika, V. (2015). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 1–11.
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. (2019). Peran Pola Asuh Orang Tua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 76-87.
- Vitrianingsih, Khadijah, S., & Ceria, I. (2019). Hubungan peran orang tua dengan ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 7(1), 98–107.
- Wulandari, F. C., & Ristiawan. (2018). Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua Dengan Kebebasan Penggunaan Gadget Pada Anak Di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo. *Komunikasi Kesehatan*, 18-28.