

PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BICARA ANAK USIA 3 TAHUN DI TK BUAH HATI KITA

Bhennita Sukmawati, M.Psi

PLB IKIP PGRI JEMBER

bhennita.sw@gmail.com

Abstrak

Gadget merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Seiring perkembangan zaman, gadget menjadi bagian dari permainan anak-anak yang sulit untuk dipisahkan dalam aktivitas keseharian mereka. Intensitas yang tinggi dalam bermain gadget membuat anak mengalami masalah dalam perkembangannya terutama masalah bicara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan bicara. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pengamatan dan wawancara untuk menggali data keterlambatan bicara. Subjek penelitian adalah anak yang mengalami keterlambatan bicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam bermain gadget Subyek termasuk dalam kategori frekuensi tinggi, sehingga berdampak negatif terhadap perkembangan mereka, dimana pada usia 3 tahun Subyek hanya mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat.

Kata kunci : Gadget, perkembangan bicara, usia 3 tahun.

PENDAHULUAN

Gadget merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Gadget menyediakan berbagai fasilitas misalnya sebagai media komunikasi, menawarkan berbagai aplikasi, mulai berita dan mengakses berbagai ilmu pengetahuan. Selain itu, gadget menyediakan aplikasi permainan berupa game dan youtube. Fasilitas yang terdapat pada gadget membuat menarik para orang tua, remaja dan anak-anak.

Seiring perkembangan zaman, gadget menjadi bagian dari permainan anak-anak yang sulit untuk dipisahkan dalam aktivitas keseharian mereka, seperti halnya disampaikan Aisyah

(2015) pengguna gadget di kawasan Jakarta Selatan menjamur, dimana 80 % anak – anak menggunakan gadget sebagai sarana bermain. Ketika anak diberikan gadget atau sering melakukan aktivitas dengan gadget membuat anak menjadi nyaman, senang dan tenang. Orang tua pun merasa nyaman karena anaknya tenang dan tidak mengganguya dikala melakukan aktivitas. Seperti halnya disampaikan Aisyah (2015) sebanyak 23% orang tua mengaku bahwa anaknya yang berusia 0-5 tahun menyukai berselancar di dunia maya. Ketika anak bermain gadget seringkali orang tua beranggapan anak merasa senang, aman dan mudah dalam pengawasan. Akhirnya orang tuapun jarang menemani anak dalam bermain,

padahal keikutsertaan orang tua dalam permainan anak dapat membantu perkembangan mereka. Peran orang tua sebagai teman bermain anak tidak terjadi, karena perannya digantikan oleh gadget.

Secara tidak langsung gadget berdampak bagi perkembangan anak-anak, dampak positif dan negatif. Dampak positif menurut Handriyanto (2013), pertama berkembangnya daya imajinasi karena mampu mengembangkan daya pikirnya dengan melihat gambar, kedua melatih kecerdasan karena mampu mengenalkan tulisan, angka dan membantu proses belajar, ketiga meningkatkan rasa percaya diri karena mampu menyelesaikan permainan, dan yang keempat membantu perkembangan anak dalam belajar membaca, matematika dan pemecahan masalah. Sedangkan dampak negatif gadget sebagai berikut: pertama, penurunan daya konsentrasi belajar karena disaat belajar anak lebih sering mengingat gadget daripada pelajaran sehingga anak tidak fokus dalam belajar, kedua malas menulis dan membaca, hal ini dikarenakan anak-anak lebih sering menonton youtube daripada beraktifitas yang lain, ketiga penurunan dalam bersosialisasi karena anak mengurangi interaksinya dengan lingkungan maupun orang lain, keempat kecanduan, anak akan mengalami ketergantungan yang kronis, sampai beranggapan gadget merupakan sebuah kebutuhan, kelima menimbulkan gangguan kesehatan dikarenakan efek pancaran radiasi dari

gadget berpengaruh terhadap otak dan merusak mata, keenam perkembangan kognitif anak usia dini terhambat karena anak – anak jarang untuk mempelajari, mengamati, memperhatikan, membayangkan, menilai, memperkirakan, dan memikirkan lingkungan. Dan ketujuh menghambat kemampuan bahasa karena anak yang bermain gadget cenderung diam, menutup diri dan enggan berbicara dengan orang lain, kedelapan mempengaruhi perilaku anak, yang mana anak akan meniru perilaku permainan yang ada dalam gadget tergantung dari apa yang dilihatnya.

Dampak yang ditimbulkan Gadget sudah dijabarkan dalam paragraf diatas, bahwasannya terdapat dampak positif dan negatif dalam bermain gadget. Namun akan lebih miris lagi ketika yang menggunakan adalah anak usia dini, dimana dalam periode ini mereka memiliki pola belajar meniru dari apa yang dilihatnya. Dampak negatif dalam gadget ini akan tampak lebih dominan lagi ketika tidak ada pendampingan dari orang tua sehingga tidak ada filterisasi atas apa yang mereka akses, karena di periode usianya mereka belum mampu membedakan baik dan buruk. Intensitas yang sering dalam bermain gadget akan membuat anak menjadi ketergantungan seperti halnya disampaikan Feliana (2016) anak usia dini yang menggunakan gadget minimal 2 jam dan berkelanjutan setiap hari berakibat anak menjadi kecanduan dan mempengaruhi psikologis mereka serta

kurangnya ketertarikan dengan aktivitas yang lain seperti belajar. Hal ini terbukti ketika bermain gadget anak-anak seringkali tidak mengenal batasan waktu, dengan intensitas yang lama dan sering, mereka asyik dalam dunia mereka, sehingga ketika gadgetnya diambil mereka menjadi lebih mudah marah. Selain itu, ketika bermain gadget anak-anak enggan melakukan kegiatan yang lain dan yang paling merisaukan anak-anak kurang memperdulikan orang yang ada disekitarnya.

Sari & Mitsalia (2016) menegaskan penggunaan 120 menit perhari atau penggunaan setiap harinya lebih dari 75 menit masuk dalam kategori intensitas tinggi, kategori intensitas sedang penggunaan 40-60 menit per hari atau 2-3 kali setiap harinya, penggunaan intensitas rendah 30 menit per hari atau 2 kali sehari. Dengan demikian penggunaan lebih dari 3 kali sehari dalam durasi 30-75 menit sudah masuk kategori kecanduan gadget. Sesungguhnya orang tua memiliki andil terkait kecanduan gadget ini dimana secara tidak sadar orang tua sering kali memperkenalkan gadget di saat usianya masih dini. Usia dini sendiri merupakan usia anak yang berumur 0 sampai 6 tahun (Cahyamaulidiyah, 2014). Usia tersebut tergolong masih dini untuk mengetahui gadget. Sedangkan menurut Hurlock (1980) tahapan dalam rentang kehidupan yaitu periode prenatal – konsepsi kelahiran, bayi-akhir minggu kedua sampai akhir tahun kedua, awal

masa kanak-kanak-dua sampai enam tahun, akhir masa kanak-kanak- enam sampai sepuluh tahun atau duabelas tahun, masa puber atau pra remaja – sepuluh sampai dua belas tahun atau tiga belas tahun, masa remaja –tiga belas tahun atau empat belas tahun sampai delapan belas tahun, awal masa dewasa- delapan belas sampai empat puluh tahun, usia pertengahan – empat puluh tahun sampai enam puluh tahun, masa tua atau usia lanjut-enam puluh lanjut sampai sampai meninggal.

Dapat disimpulkan usia dini merupakan usia sebelum enam tahun yang mana pada masa ini merupakan masa pertumbuhan dan masa perkembangan yang sangat pesat, masa anak usia dini sering disebut dengan *the golden age* dimana semua kecerdasan sedang berkembang dengan pesat. Perkembangan ini mulai dari perkembangan emosi, kognitif dan sosial. Perkembangan ini akan menentukan masa perkembangan selanjutnya. Pentingnya perkembangan ini maka anak memerlukan stimulasi yang tepat supaya dapat menunjang perkembangan anak.

Permasalahan anak usia dini saat ini adalah intensitas yang sangat tinggi dalam bermain gadget sehingga mempengaruhi perkembangan emosi dan sosialnya, dimana anak yang intensitas bermainnya tinggi sering kali marah dan tidak mau bermain dengan orang lain serta berdampak pada perkembangan bicara anak.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Birken menemukan

hubungan antara pengguna gadget dengan kemampuan bicara anak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan ketika bermain gadget selama 30 menit dapat meningkatkan risiko terlambatan dalam bicara (Prasetya, 2017). Selain itu dr Farid Agung R.,Msi.Med,Sp.A salah seorang spesialis anak mengungkapkan bahwa anak dengan ketergantungan gadget akan cenderung sibuk dengan dunianya sendiri (terlalu focus terhadap gadget) bahkan bisa menyebabkan gangguan bicara dan perilaku (Suara merdeka, 2018)

Berbicara merupakan sarana berkomunikasi (Hurlock, 1980). Selain itu, Hurlock menyampaikan bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Bicara merupakan keterampilan mental-motorik yang tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot suara tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengaitkan arti. Berbicara ini merupakan perkembangan yang lama dan sulit namun memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak. Sebelum anak bisa berbicara secara alamiah anak menyampaikan keinginannya dengan melakukan komunikasi prabicara. Adapun bentuk komunikasi prabicara anak adalah pertama tangisan,awal kehidupan pascalahir sebagian besar suara bayi adalah menangis yang merupakan cara pertama yang dapat dilakukan bayi untuk berkomunikasi, kedua ocehan dan celoteh, ocehan bunyi yang disebabkan perubahan gerakan

mekanisme suara. Ocehan dipandang sebagai bentuk bermain bayi. Celoteh terjadi pada umur enam bulan sebagian besar bayi dapat menggabungkan huruf hidup tertentu dengan bunyi-bunyi huruf mati seperti ma- ma, da-da, ke tiga isyarat gerakan anggota badan yang berfungsi sebagai pengganti atau pelengkap bicara misalnya tersenyum, menggelengkan kepala dan menggerakkan tangan, dan yang empat ungkapan emosional perubahan tubuh dan roman wajah (Hurlock, 1987). Setelah belajar komunikasi prabicara anak akan belajar bicara yang pertama, yaitu pengucapan, anak akan belajar pengucapan yang dipelajari dengan meniru, kedua pengembangan kosa kata, anak harus belajar mengaitkan arti dan bunyi, yang ketiga pembentukan kalimat yaitu menggabungkan kata kedalam kalimat yang tata bahasanya betul dan dapat dipahami orang lain.

Kemampuan anak dalam belajar berbicara memiliki hasil yang berbeda – beda, namun demikian seiring dengan bertambahnya usia jumlah kata yang dimiliki juga mengalami peningkatan. Seperti halnya yang disampaikan oleh Hurlock (1978) diperkirakan rata-rata perbedaan jumlah kata yang digunakan anak pada usia 18 bulan adalah 10 kata dan kosa kata anak umur 2 tahun berisi rata-rata 200 sampai 300 kata. Selanjutnya Hurlock (1978) menegaskan penyebab anak yang mengalami keterlambatan bicara yang pertama adalah rendahnya tingkat kecerdasan yang membuat anak tidak mungkin belajar berbicara sama baiknya

dengan teman sebayanya yang kecerdasan normal dan tinggi, kedua kurang motivasi karena anak mengetahui bahwa komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan bentuk bicara prabicara, ketiga terbatasnya kesempatan praktik berbicara karena ketatnya batasan seberapa banyak mereka diperkenankan bicara di rumah, keempat bahasa asing di rumah yang memperlambat bahasa ibu, ke lima ketidak mampuan mendorong anak berbicara, bahkan pada saat anak berceloteh.

Hasil observasi telah didapati bahwa terdapat anak yang berumur 3 tahun namun belum mampu menyampaikan kata-kata, anak tersebut berkomunikasi melalui bahasa isyarat dan celoteh. Anak memahami perintah yang diberikan namun seringkali tidak mau melakukan karena asyik bermain gadget. Ketika gadget diambil darinya maka anak tersebut menangis histeris. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa kondisi keseharian anak tersebut, diantaranya bermain gadget dengan mengakses youtube dan permainan, anak tidak memegang gadget selama tidur, anak bermain gadget mulai dari berumur satu tahun sampai sekarang berumur 3 tahun, selama di rumah anak jarang berkomunikasi dengan orang lain dan tidak pernah bermain dengan teman sebayanya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan bicara anak. Mengingat pentingnya

kemampuan bicara ini untuk mendukung perkembangan anak pada tahapan selanjutnya dan juga fenomena gadget yang semakin marak dan disukai oleh anak-anak sehingga nantinya bisa dijadikan dasar informasi dan ilmu baru bagi para orang tua dan pendidik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode deskriptif bertujuan mengungkapkan data (Moleong, 2018). Adapun jenis pendekatan dalam pendekatan penelitian ini menggunakan deskriptif yang bertujuan mengumpulkan informasi secara actual secara terperinci mengenai anak yang sering bermain Gadget dan mengalami keterlambatan bicara.

Adapun subjek penelitian adalah anak 3 tahun yang berjumlah satu orang. Data yang terkumpul tersebut dianalisis kemudian dijadikan sebagai dasar dalam menjabarkan suatu masalah.

Penelitian ini menggunakan teknik pengamatan dan wawancara. Pengamatan dilakukan untuk mengamati perilaku anak selama bermain gadget dan bicara anak. Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada orang tua, peneliti menyediakan pertanyaan yang akan ditanyakan secara terperinci sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik analisis data menurut Milles dan Huberman mengemukakan

bahwa analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus. Adapun tiga langkah dalam analisis data yaitu reduksi data (*Data Reduction*), penyajian data (*Data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*Conclution drawing/ Verification*). Pertama, peneliti menganalisis data dengan meringkas hal-hal yang pokok kemudian memberikan tanda terhadap yang data yang penting dan mencatat secara objektif. Kedua, yaitu data yang terkumpulkan dibuat suatu rangkuman yang saling keterkaitan dengan data – data yang ada sehingga memunculkan kesimpulan sementara yang didapat dari kesimpulan suatu hubungan dari data yang diperoleh. Ketiga, kesimpulan yang dihasilkan dipelajari kembali dengan data-data yang terkumpulkan dan memisahkan data yang tidak digunakan sehingga mendapatkan temuan yang baru (Sahid, 2011). Sedangkan untuk uji kredibilitas bisa dengan pengecekan kembali data yang dilaporkan secara cermat dan berkesinambungan dengan data yang ditemui dilapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diperoleh data, bahwa subyek setiap hari bermain gadget. Intensitasnya dalam bermain gadget 6 jam setiap harinya. Subyek mengenal gadget mulai dari umur 1 tahun, saat itu intensitas bermain dengan gadget sekitar 2 jam. Seiring bertambahnya usia, subyek semakin sering intensitasnya

bermain gadget. Intensitas yang dilakukan subyek terbilang tinggi, hal ini seperti disampaikan Trinika dkk (2015) bahwa menggunakan gadget 45 menit sehari dengan 3 kali bermain terbilang intensitas yang tinggi. Intensitas bermain gadget yang tinggi memberikan dampak negatif. Menurut Handriyanto (2013) dampak negatif yang pertama, penurunan konsentrasi belajar karena disaat belajar anak lebih sering mengingat gadget daripada pelajaran, kedua anak tidak focus dalam belajar subjek sendiri ketika diajak untuk melakukan kegiatan menggambar atau bermain yang menggunakan fisik subjek tidak mau melakukannya hal ini dikarenakan subyek lebih menyukai menonton youtube daripada beraktifitas yang lainnya, Amin (2017) menyampaikan gadget dapat membuat kemampuan psikomotorik anak tidak berkembang, karena disaat anak harus mengeksplorasi fisiknya dalam sebuah aktifitas bermain anak disibukkan dengan gadget. Didalam keterampilan belajar berbicara, aspek motorik bicara dibutuhkan untuk mengeluarkan bunyi didalam mulut (Hurlock, 2019) ketiga penurunan dalam bersosialisasi, ketika anak sering kesehariannya bersama gadget membuat anti pati kepada sosial (Amin, 2017) sehingga kurang terasah hubungan dengan teman sebaya maupun yang lebih tua. Kegiatan bermain dengan sebaya dapat memudahkan anak untuk lebih termotivasi dalam belajar berbicara. Hasil dari penelitian Witarsa (2018) menghasilkan bahwa ada pengaruh gadget terhadap hubungan

interaksi sosial terhadap lingkungan sekitar sehingga kurang peka dan tidak peduli dengan lingkungan. Keempat kecanduan, anak akan mengalami ketergantungan yang kronis, sampai beranggapan gadget merupakan sebuah kebutuhan. Hal ini juga diperkuat oleh Amin (2017) bahwasannya anak yang kecanduan akan merasa ketergantungan dan susah melepaskan gadget, sehingga membuat anak susah makan dan tidur, dimana subyek selama ini tidak pernah makan hanya minum susu dengan menonton gadget. Kelima menimbulkan gangguan kesehatan dikarenakan efek pancaran radiasi dari gadget berpengaruh terhadap otak dan merusak mata, menurut Amin (2017) anak-anak masih dalam taraf perkembangan tubuh untuk menjadi sempurna sehingga ketika terkena pancaran radiasi akan berefek kepada otak dan organ lainnya. Subyek sendiri masih dalam perkembangan otak, dimana ketika otak terkena radiasi tentunya memiliki efek menghambat dalam proses perkembangan otak. Otak sendiri memiliki hubungan dengan kecerdasan yang mampu untuk merangsang kemampuan bicara anak. Keenam anak yang bermain gadget berdampak pada terhambatnya perkembangan kognitif anak usia dini, karena anak – anak jarang untuk mempelajari, mengamati, memperhatikan, membayangkan, menilai, memperkirakan, dan memikirkan lingkungan hal ini menyebabkan ketidakmatangan mental. Sedangkan anak yang mampu berbicara

disebabkan memiliki kesiapan secara mental dimana anak nantinya mampu mengaitkan arti dan kata-kata. Dan ketujuh menghambat kemampuan bahasa karena anak yang bermain dengan gadget cenderung diam, menutup diri dan enggan berbicara dengan orang lain. Kedelapan mempengaruhi perilaku anak, yang mana anak akan meniru perilaku permainan yang ada dalam gadget tergantung dari apa yang dilihatnya.

Dampak negatif gadget membuat anak mengalami hambatan dalam perkembangannya. Saat ini subyek berumur 3 tahun, dimana umur 3 tahun merupakan umur perkembangan bicaranya berkembang pesat. Hal ini disampaikan Hurlock (1978) awal masa kanak-kanak terkenal sebagai masa tukang ngobrol, karena sesekali anak dapat berbicara dengan mudah dan tidak ada putus-putusnya berbicara. Namun subyek dengan umur 3 tahun masih menggunakan bahasa isyarat. Menurut Hurlock (1978) isyarat merupakan gerakan anggota badan yang berfungsi sebagai pengganti atau pelengkap bicara yang digunakan bayi sebelum mengucapkan kata-kata pertamanya. Hal ini menandakan bahwa anak mengalami keterlambatan bicara.

Hurlock (1980) menyampaikan penyebab anak terlambat dalam bicara karena kurang motivasi, kesempatan praktik, adanya bahasa asing dan ketidakmampuan mendorong anak untuk berbicara. Motivasi selama ini subyek kurang memiliki motivasi untuk belajar

berbicara, karena subyek selama ini berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan isyarat. Menurut Harlock (1978) anak yang mengetahui bahwa mereka dapat berkomunikasi secara memadai dengan bentuk prabicara maka mereka akan menggunakannya. Selama ini orang tua subyek menerima anaknya menggunakan bahasa isyarat. Kesempatan praktek, selama ini subyek ketika di rumah jarang mendapatkan kesempatan praktek berbicara karena tidak ada yang menstimulasi untuk belajar berbicara. Subyek selama ini hanya sering menonton gadget yang komunikasinya satu arah, subyek kurang mampu dalam menilai, menelaah, memahami makna dari sebuah pembicaraan. Bahasa asing, subjek selama ini bermain Gadget. Dimana didalam permainan gadget banyak bahasa asing yang tidak dipahami oleh subyek sehingga memperlambat bahasa ibu. Ketidakmampuan mendorong anak untuk berbicara, ketika anak belajar berceloteh, orang tua jarang merespon dan disaat anak menggunakan bahasa isyarat orang tua meresponnya. Karena tidak ada dorongan belajar berbicara subyek akhirnya lambat dalam belajar kata-kata.

Keterlambatan berbicara pada anak berdampak pada kesulitan dalam berbagai hal terutama berkaitan dengan hubungan sosialnya. Hal ini disebabkan, berbicara merupakan sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk melakukan kontak sosial. Jika anak kurang mampu berkomunikasi, maka

akan kesulitan dalam mencari teman. Hal ini seperti disampaikan Hurlock (1980) berbicara merupakan sarana pokok dalam bersosialisasi untuk mengadakan kontak dengan temannya. Selain itu berbicara dapat meningkatkan kemandirian dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan Hurlock (1980) bahwasannya anak-anak yang tidak dapat mengungkapkan keinginannya dan kebutuhannya akan berusaha untuk memperoleh keinginannya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan bicara, subyek memiliki intensitas yang tinggi dalam bermain gadget sehingga memberikan dampak negatif seperti penurunan konsentrasi, malas melakukan kegiatan fisik, penurunan dalam sosialisasi, kecanduan, gangguan radiasi menyebabkan hambatan dalam perkembangan otak, perkembangan kognitif menjadi terhambat, menghambat kemampuan bahasa ,anak meniru perilaku yang ada gadget. Dampak negatif yang terdapat dalam diri subyek didukung dengan kurang adanya motivasi belajar bicara dari subyek karena seringnya bermain gadget, terbatasnya praktik berbicara dirumah, diperkuat dengan adanya bahasa asing membuat subyek semakin menghambat subyek, untuk memahami kata-kata dan ketidakmampuan orang tua dalam mendorong anak untuk

berbicara sehingga membuat perkembangan bicaranya terhambat. Hal ini membuktikan saat ini subjek umur 3 tahun namun masih menggunakan bahasa isyarat.

Saran

1. Orang tua sebaiknya memberikan batasan waktu kepada anak dalam bermain gadget sehingga intensitas anak bermain gadget tidak terlalu tinggi
2. Hendaknya orang tua menyediakan permainan yang menarik sehingga anak-anak tertarik untuk bermain edukatif

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. (2015). Kasus pengguna Gadget pada anak usia dini. Diunduh tanggal 15 Februari 2019. <http://aisyahsiti02.blogspot.com/2015/02/kasus-pengguna-gadget-pada-anak-usia.html>
- Cahyamaulidiyah, Eka. (2014). Anak Usia Dini 6. Di unduh 26 Juni 2019 dari http://ekacahyamaulidiyah.blogspot.co.id/2014/02/anak-usiadini_6.html
- Chusna, Puji (2017). Pengaruh Media Gadget pada perkembangan karakter anak. diunduh pada tanggal 15 maret 2019.
- Ferliana, Jovita Maria. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Di unduh Pada 25 Juni 2019 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadget-yang-penting-aturan-main?page=2>
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, Di unduh pada 26 Juni 2019. dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaan-gadget-bagi-anak>
- Hurlock, Elizabeth B.(1978).Perkembangan anak (edisi ke 6). Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B.(1980).Perkembangan anak (edisi ke 5). Jakarta: Erlangga
- Moleong. (2018). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosda
- Novitasari,W.(2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia5-6 tahun.Surabaya:UNS
- Prasetya, Fauzan Budi. (2017). Terbukti, Balita yang sering pakai Gadget berisiko Keterlambatan Bicara. Diunduh tanggal 25 juni 2019. <https://hellosehat.com/parenting/perkembangan-balita/pengaruh-gadget-bicara-anak/>
- Sahid, Rahmad. (2011). Analisis Data Kualitatif Model Milles dan Huberman. Diunggah tanggal 26 Juni.2019.file:///E:/jurnal%20%20gadget/Pendidikan%20Dan%20Guru_%20ANALISIS%20DATA%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20MODEL%20MILES%20DAN%20HUBERMAN.html
- Setianingsih dkk. (2018) Dampak penggunaan Gadget pada anak usia prasekolah sekolah dapat meningkatkan resiko gangguan

pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Diunduh tanggal 26 Juni 2019. https://www.researchgate.net/publication/328485146_DAMPAK_PENGGUNAAN_GADGET_PADA_ANAK_USIA_PRASEKOLAH_DAPAT_MENINGKATKAN_RESIKO_GADGUAN_PEMUSATAN_PERHATIAN_DAN_HIPERAKTIVITAS

RHATIAN_DAN_HIPERAKTIVITAS

Witarsa, Ramdhan, dkk. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Diunduh tanggal 27 Juni 2019. <file:///C:/Users/bhennita/Downloads/432-Article%20Text-1141-1-10-20180317.pdf>