

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA I TEMPUREJO

Aulia Istihana Aprianingrum, Kiswati, Riza Umami✉

Jurusan Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Malang, Indonesia
✉ riza@poltekkes-malang.ac.id

Submitted : July 05, 2023/ Reviewed : October 31, 2023 /Accepted : December 18, 2023

ABSTRAK

Anak prasekolah memiliki fase tumbuh kembang yang sangat cepat. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan anak yaitu bermain *gadget*. Pada zaman modern seperti saat ini, bermain *gadget* menjadi rutinitas. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2020 menunjukkan 73,7% pengguna smartphone di Indonesia adalah anak prasekolah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan kepada 5 ibu yang mempunyai anak prasekolah didapatkan anak menggunakan *gadget* >1 jam setiap harinya dan sudah pintar mengoperasikan *gadget*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun. Desain penelitian yang digunakan yaitu korelas dengan pendekatan *cross-sectional*. Responden sebanyak 33 anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo dengan teknik *purposive sampling*. Analisis data menggunakan uji rank spearman. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar penggunaan *gadget* dengan kategori sedang (>40-60 menit/hari) sebanyak 39,4%, sebagian besar perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun dengan kategori normal sebanyak 81,8%, dan hasil analisis nilai $p\text{-value} = 0,001 < 0,05$ yang berarti ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun dengan nilai *correlation coefficient* -0,568 menunjukkan terdapat hubungan negatif yang bermakna semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka perkembangan anak prasekolah akan menurun. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah tidak selalu berdampak buruk. Dengan hal ini, orang tua perlu mendampingi anak dalam bermain *gadget*. Orang tua harus memberikan batasan waktu yaitu dan memilih aplikasi untuk memberikan stimulasi kepada anak yang sesuai dengan usianya.

Kata Kunci : Anak Prasekolah; *Gadget*; Perkembangan

ABSTRACT

Preschool children have a very fast growth and development phase. One of the factors that influences children's development is playing with gadgets. In modern times like today, playing with gadgets has become routine. The 2020 Indonesian Internet Service Providers Association survey showed that 73.7% of smartphone users in Indonesia were preschool children. Based on the results of a preliminary study of 5 mothers who have preschool children, it was found that the children used gadgets for >1 hour every day and were already clever at operating gadgets. The purpose of this study was to determine the relationship between the use of gadgets and the development of preschool children aged 5-6 years. The research design used is correlation with a cross-sectional approach. Respondents were 33 children aged 5-6 years at Dharma Wanita I Tempurejo Kindergarten using purposive sampling technique. Data analysis used the Spearman rank test. The results of the research show that the majority of gadget use is in the moderate category (>40-60 minutes/day) as much as 39.4%, most of the development of preschool children aged 5-6 years is in the normal category as much as 81.8%, and the results of the p-value analysis value = 0.001 < 0.05 which means there is a relationship between gadget use and the development of preschool children aged 5-6 years with a correlation coefficient value of -0.568 indicating there is a negative relationship which means that the higher the intensity of gadget use, the development of preschool children will decrease. The use of gadgets in preschool children does not always have a bad impact. Parents need to accompany children in playing with gadgets. Parents must set time limits and choose applications to provide stimulation to children that is appropriate for their age.

Keywords : Development; Gadgets; Preschoolers

Copyright © 2023 by authors. This is an open access article under the CC BY-SA

License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)



PENDAHULUAN

Periode prasekolah disebut dengan generasi emas karena berada di fase tumbuh kembang yang sangat cepat. Salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget* (Yuliani and Fitra, 2020)

Tidak sedikit orang tua yang membiarkan anaknya yang berusia dini bermain *gadget* dengan alasan agar anak dapat duduk dengan tenang dan tidak rewel (Narullita, 2022). Sebagian anak usia dini juga sudah difasilitasi *gadget* oleh orang tuanya agar tidak mengganggu pekerjaan dan orang tua dapat lebih bebas untuk melakukan berbagai aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain (Pebriana, 2017).

Berdasarkan KOMINFO pada tahun 2018 ditemukan sebanyak 98% anak-anak tahu cara mengoperasikan internet dan sebanyak 79,5% diantaranya adalah pengguna *gadget*. Pengguna internet di kalangan anak prasekolah terus meningkat sejak tahun 2014 hingga 2018. Hal ini ditunjukkan dari presentase penggunaan internet oleh anak prasekolah pada tahun 2014 sekitar 17,14% dan mengalami peningkatan pada tahun 2018 menjadi 39,90% (BPS, 2018). Pada tahun 2020, survei terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

menunjukkan jumlah pengguna *smartphone* di pulau Jawa sebanyak 55,7% dari 73,7% jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia pada kalangan anak prasekolah (APJJ, 2020). Berdasarkan survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel tersebut dengan game *online* maupun *offline*.

Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah memang memiliki banyak manfaat, anak dapat mencari permainan edukatif, belajar tanggap teknologi, dapat mencari informasi pendidikan dan dapat melatih fungsi otak (Sulastri and Sonyo Rini, 2022). Aplikasi edukatif yang bermanfaat untuk keterampilan dapat diunduh secara gratis seperti aplikasi mewarnai, belajar membaca, menulis, dan berhitung. Anak juga bisa berkomunikasi jarak jauh dengan teman sebaya ataupun keluarga (Putri, Utami and Lestari, 2020)

Namun, jika penggunaan *gadget* berlebihan dan terus dibiarkan maka anak akan menjadi malas bergerak dan beraktifitas, lebih memilih duduk bermain *gadget* dengan menikmati permainan dan fitur-fitur yang ada sehingga anak tidak tertarik lagi untuk bermain bersama temannya (Sulastri and Sonyo Rini, 2022).



Selain itu, juga dapat menyebabkan anak menjadi lebih pasif yang mempengaruhi kemandirian anak. *Screen time* atau lamanya melihat layar juga dapat menyebabkan gangguan tidur pada anak (Sujianti, 2018)

Bermain *gadget* sudah menjadi rutinitas sehari-hari bahkan ketika tidak ada kepentingan apapun sehingga anak kecanduan *gadget*. Upaya yang bisa dilakukan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan *gadget* yaitu dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain *gadget* pada anak, mengalihkan perhatian anak dengan melakukan sesuatu yang baru dan menarik seperti mengajak anak bermain diluar rumah, olahraga, bersepeda, bermusik, dan bersosialisasi dengan teman sebayanya (Setianingsih, Ardani and Khayati, 2018)

Berdasarkan hasil wawancara kepada 5 ibu yang mempunyai anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo mengatakan bahwa anaknya setiap hari menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam dan sudah pintar mengoperasikannya untuk bermain game dan menonton *youtube*. Akan tetapi, mereka tidak mengetahui apakah perkembangan anaknya sesuai dengan umurnya atau malah mengalami keterlambatan perkembangan karena ibu menganggap bahwa anak akan bisa dengan seiring berjalannya waktu dan tidak pernah melakukan deteksi dini tumbuh kembang.

Berdasarkan hal ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Prasekolah Usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo”.

METODE

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun. Penelitian ini berjenis kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2023 di TK Dharma Wanita I Tempurejo dengan jumlah responden sebanyak 33 anak usia 5-6 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Instrumen penelitian untuk menilai perkembangan anak yaitu formulir DDST (*Denver Development Screening Test*) sedangkan instrumen yang digunakan untuk menilai penggunaan *gadget* oleh anak yaitu lembar kuesioner dimana kuesioner tersebut diisi oleh orang tua responden. Dari hasil kuesioner tersebut akan didapatkan beberapa kategori yaitu menurut Sari dan Mitsalia (2016) dalam (Azizah, 2021), penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dapat dikategorikan tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 75-120 menit / hari, intensitas



sedang apabila menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit / hari dan dikatakan normal jika menggunakan *gadget* dengan durasi 5-30 menit / hari.

Analisis data yang digunakan adalah Uji *Rank Spearman* dengan *software* SPSS versi 26. Penelitian ini telah dinyatakan layak etik dari Komisi Etik Poltekkes Kemenkes Malang dengan Reg No.337/V/KEPK POLKESMA/2023.

HASIL

Karakteristik responden dapat terlihat pada tabel di bawah ini

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	f	%
Kepemilikan Gadget		
Milik Sendiri	3	9,1
Milik Orang Tua	30	90,9
Usia Awal Bermain Gadget		
2 tahun	4	12,1
3 tahun	2	6,1
4 tahun	18	54,5
5 tahun	9	27,3
Aplikasi yang Digunakan		
Aplikasi Edukatif	1	3,03
Game Online	6	18,2
YouTube	26	78,77
Usia Ibu		
<36 tahun	20	60,6
≥ 36 tahun	13	39,4
Pendidikan Terakhir Ibu		
SD	14	42,4
SMP	3	9,1
SMA	10	30,3
PT	6	18,2
Pekerjaan Ibu		
Tidak Bekerja	23	69,7
Bekerja	10	30,3
Total	33	100

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa sebagian besar ibu responden berumur <36 tahun (60,6%), berpendidikan SD (42,4%), dan tidak bekerja (69,7%).

Selain itu, juga dapat diketahui bahwa sebagian besar responden mulai bermain *gadget* sejak usia 4 tahun (54,55%), belum memiliki *gadget* pribadi (90,9%), dan sering menikmati aplikasi YouTube (78,77%)..

Tabel 2. Analisis Hubungan Penggunaa Gadget dengan Perkembangan Anak Prasekolah Usia 5-6 Tahun

Intensi tas	Tingkat Perkembangan				Total	
	Normal		Suspek		f	%
	f	%	f	%	f	%
Tinggi	3	9,05	5	15,15	8	24,2
Sedang	12	36,4	1	3,03	13	39,4
Normal	12	36,4	0	0	12	36,4
Total	27	81,8	6	18,2	33	100

Nilai *p-value* = 0,001
 Nilai *r* = -0,568

Berdasarkan Tabel 4. dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang (39,4%) dan tingkat perkembangan normal (81,8%). Responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi mengalami tingkat perkembangan suspek (15,15%) lebih banyak dari responden yang perkembangannya normal (9,05%).

Hasil uji rank spearman didapatkan nilai *p-value* = 0,001 < 0,05 yang berarti ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun. Hasil *correlation coeffecient* yaitu sebesar -0,568 yang menunjukkan terdapat hubungan negatif antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah yang bermakna semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka



perkembangan anak prasekolah akan menurun

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di TK Dharmawanita I Tempurejo dengan 33 responden anak prasekolah usia 5-6 tahun, didapatkan bahwa sebagian besar responden belum memiliki *gadget* pribadi (90,9%), telah menggunakan *gadget* sejak usia 4 tahun (54,55%), dan menggunakan *gadget* untuk menikmati aplikasi YouTube (78,77%).

Sebagian anak sudah difasilitasi *gadget* mulai dari usia dini oleh orang tuanya agar orang tua dapat leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak (Pebriana, 2017). Anak usia < 2 tahun sebaiknya cukup pengenalan pengertian apa itu *gadget*, bentuk dan kegunaannya. Anak usia < 5 tahun cukup pengenalan mengenai warna, bentuk, serta suara pada fitur *gadget* (Yumarni, 2022). Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak usia < 5 tahun masih dalam perkembangan. Walaupun pada *gadget* terdapat *games* edukatif, namun perkembangan otak anak akan lebih optimal jika diberi rangsangan sensorik secara langsung (Yumarni, 2022)

Anak prasekolah boleh saja difasilitasi *gadget* akan tetapi orang tua perlu memastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak yang dapat mendukung

kecerdasan anak. Sebenarnya dengan menonton film-film kartun di *youtube*, anak dapat mengenali kosa kata baru dan berbagai macam sifat akan tetapi tetap memerlukan peran orang tua untuk memilih jenis film yang tidak mengandung unsur kejahatan, kekerasan, dan pornografi karena bisa jadi memungkinkan anak meniru perilaku yang tidak baik tersebut.

Karakteristik ibu pada penelitian ini yaitu sebagian besar ibu responden berumur < 36 tahun (60,6%) dan tidak bekerja (69,7%) dan berpendidikan SD (42,4%).

Usia 20-35 tahun merupakan usia yang sangat baik untuk menjalankan fungsi pengasuhan anak dan peran sebagai ibu (Anggraini and Handajany, 2018). Ibu dengan usia tua akan kurang maksimal dalam memberikan stimulasi karena pada usia dewasa tua, ibu memiliki daya ingat yang lebih lemah sehingga penambahan pengetahuan yang diperoleh juga berkurang (Nurdiantami et al., 2022).

Ibu usia dewasa muda lebih modern dan terbuka untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sehingga bisa dengan mudah menerima informasi baru yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak.

Pendidikan ibu juga berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak karena ibu yang berpendidikan tinggi akan memiliki lebih banyak pengetahuan dalam



mengasuh anak maka juga akan lebih mengerti mengenai kebutuhan anak (Rahayu and Mulyadi, 2021). Orang tua yang berpendidikan rendah memiliki pengetahuan rendah terhadap masalah penggunaan *gadget* sehingga ketika anak rewel, ibu dengan mudah memberikan *gadget* agar tidak mengganggu ibu dalam mengurus pekerjaan rumah.

Pekerjaan ibu juga memiliki hubungan dengan perkembangan anak. Ibu yang tidak bekerja memiliki banyak waktu untuk memberikan stimulasi kepada anak dengan optimal serta dapat mengatur pola makan yang sehat bergizi (Kurniasari and Karina, 2020).

Di sisi lain, ketika ibu bekerja maka kehadiran ibu dalam kehidupan sehari-hari anak lebih sedikit sehingga kesempatan ibu untuk memberikan stimulasi kepada anak menjadi terbatas. Namun, apabila anak mempunyai pengasuh terlatih maka anak akan memiliki interaksi sosial yang baik, perkembangan kognitif yang pesat, serta fisik yang lebih aktif dibandingkan dengan anak yang hanya berada di rumah bersama ibu yang tidak bekerja (Wandella, 2022).

Jadi, ibu bekerja ataupun tidak bekerja memiliki kesempatan yang sama untuk dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anaknya. Ibu tidak bekerja tetapi memiliki pengetahuan rendah terhadap masalah penggunaan *gadget* dan hanya

mengurus domestik rumah tangga saja tanpa memberikan stimulasi kepada anak, maka tumbuh kembang anak juga tidak akan optimal. Namun, jika ibu yang tidak bekerja berusaha menyempatkan waktu lebih sering di sela-sela kesibukan mengurus pekerjaan rumah untuk melakukan stimulasi, maka pertumbuhan dan perkembangan anak akan optimal.

Pada penelitian ini didapatkan sebagian besar responden menggunakan *gadget* dengan kategori sedang yaitu >40-60 menit/hari (39,4%).

Menurut IDAI (Ikatan Dokter Anak Indonesia) merekomendasikan lamanya *screen time* untuk pembelajaran di rumah bagi anak usia 2-6 tahun yaitu tidak lebih dari 1 jam dan semakin sedikit maka lebih baik (IDAI, 2020). Menurut Sari dan Mitsalia (2016) dalam (Azizah, 2021), penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dapat dikategorikan tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 75-120 menit / hari, intensitas sedang apabila menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit / hari dan dikatakan normal jika menggunakan *gadget* dengan durasi 5-30 menit / hari.

Penggunaan *gadget* yang melebihi batas normal bisa terjadi karena *gadget* mempunyai daya tarik tersendiri, berbagai aplikasi dapat diinstal dengan mudah dan didesain dengan tampilan menarik baik



dari segi warna, bentuk, maupun animasinya sehingga anak betah bermain *gadget* tanpa mengenal waktu bahkan bisa berjam-jam.

Pada penelitian ini, responden yang mengalami tingkat perkembangan suspek sejumlah 6 responden (18,2%), dimana 5 responden (15,15%) menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi lebih banyak daripada yang menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang sejumlah 1 responden (3,03%). Dari 6 responden seluruhnya mengalami *delayed/* keterlambatan pada sektor perkembangan personal sosial, mengalami *caution/* peringatan pada sektor perkembangan motorik kasar, mengalami *caution/* peringatan pada sektor perkembangan bahasa.

Dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak prasekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Triastutik, 2018) berjudul hubungan antara bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Bina Insani Jombang terdapat hubungan yang bermakna antara bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wandella, 2022) yang menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget*

dengan perkembangan anak usia prasekolah di Paud Al-Islah Malang.

PENUTUP

Secara umum penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan anak prasekolah. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah perlu pendampingan orang tua. Diharapkan orang tua agar dapat membatasi anak dalam menggunakan *gadget* yaitu 5-30 menit /hari dan memilih jenis aplikasi yang bermanfaat seperti aplikasi berhitung, mewarnai, dan bernyanyi.

Disamping itu, diharapkan kepada orang tua untuk tetap memberikan stimulasi secara langsung kepada anak seperti mengajak anak bermain di luar rumah, bersepeda, dan bermain dengan teman – teman sebayanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, T. L. and Handajany, S. (2018) 'Pengaruh Karakteristik Ibu terhadap Perkembangan Anak di Posyandu Mawar II Desa Pasir Gombang Kabupaten Bekasi'. Bekasi.
- APJJ (2020) 'Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020', *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 2020, pp. 1–146. Available at: <https://apjii.or.id/survei>.
- Azizah, S. N. F. (2021) 'Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Prasekolah'.
- BPS (2018) *Statistik Indonesia*, Badan Pusat Statistik. Jakarta: Badan Pusat Statistik.



- IDAI (2020) 'Rekomendasi IDAI Selama Anak Menjalani Sekolah Dari Rumah', *Committed in Improving the Health of Indonesian Children*. Jakarta Pusat. Available at: www.idai.or.id.
- KPAI (2020) 'Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi COVID-19', *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*. Jakarta Pusat, pp. 1–56. Available at: www.kpai.go.id.
- Kurniasari, L. and Karina, S. (2020) 'Hubungan Status Pekerjaan Ibu Dengan Pencapaian Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5-7 Tahun', *Jurnal Dunia Kesmas*, 8(4), pp. 226–232. doi: 10.33024/jdk.v8i4.2272.
- Narullita, D. (2022) 'Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di Kab. Bungo', *Jurnal Pustaka Keperawatan*, 1(1), pp. 27–33.
- Nurdiantami, Y. et al. (2022) 'Hubungan Karakteristik Ibu dengan Sikap Responsif Anak', *Jurnal Epidemiologi Kesehatan Indonesia*, 6(1), pp. 45–52.
- Pebriana, P. H. (2017) 'Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), pp. 1–11. doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- Putri, E. O., Utami, A. and Lestari, R. F. (2020) 'Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Prasekolah', *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), pp. 80–86. doi: 10.12928/promkes.v2i2.1832.
- Rahayu, N. S. and Mulyadi, S. (2021) 'Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini', 5(2), pp. 202–210.
- Setianingsih, Ardani, A. W. and Khayati, F. N. (2018) 'Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas', *Gaster*, 16(2), p. 191. doi: 10.30787/gaster.v16i2.297.
- Sujianti (2018) 'Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap', *Jurnal Kebidanan*, 8(1), p. 54. doi: 10.31983/jkb.v8i1.3735.
- Sulastris and Sonyo Rini, S. H. (2022) 'Hubungan Jenis Aplikasi Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Di Kecamatan Weleri', *Jurnal Surya Muda*, 4(2), pp. 118–132.
- Triastutik, Y. (2018) 'Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun', *Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan "Insan Cendekia Medika" Jombang*, pp. 1–105.
- Wandella, A. D. (2022) 'HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI PAUD AL- ISLAH MALANG', *Program Studi Pendidikan Ners STIKES WIDYAGAMA HUSADA MALANG*.
- Yuliani, E. and Fitra, U. N. (2020) 'Penggunaan Gadget Dengan Gangguan Perkembangan Anak Prasekolah; Studi Literatur Review', *Journal of Health, Education and Literacy (J-Healt)*, 2(2), pp. 15–20. doi: <https://doi.org/10.31605/j-healt.v2i1>.
- Yumarni, V. (2022) 'Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini', *Jurnal Literasiologi*, 8(2), pp. 107–119. doi: 10.47783/literasiologi.v8i2.369.

