

Artikel Original*)

Tingkat Pengetahuan Orang Tua dan Tingkat Ketergantungan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah

Level of Parental Knowledge and Level of Gadget Dependence on School-Age Children

Dui Ernawati¹, Ahmad Rizal², Bambang Suryadi³

^{1,2,3}*Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju, Departemen Keperawatan, Indonesia*

Email: duiernawati04@gmail.com

Abstract

Introduction: Social media addiction can affect learning achievement in adolescents because good learning achievement can affect a person's academic learning score.

Methods: The design of this study used quantitative with cross sectional approach on 60 adolescents using total sampling techniques. Methods by using a standardized questionnaire to measure social media addiction, namely the Social Media Addiction Scale (SMAS) and learning achievement that was tested by the validity of researchers with 19 respondents obtained Cronbach's Alpha 0,757. The analysis of this study used the chi-square test.

Results: This study describes the majority of the frequency distribution of social media addiction as less as 43 respondents and the frequency distribution of good learning achievement of 36 respondents. This study described the relationship between social media addiction with learning achievement in adolescents ($p = 0.008$).

Discussion: There was a correlation between social media addiction with learning achievement in adolescents.

Keywords: social media addiction, learning achievement, adolescents

Artikel

Disubmit (Received) : 2 November 2021

Diterima (Accepted) : 16 November 2021

Diterbitkan (Published) : 29 November 2021

Copyright: © 2021 by the authors. License DPOAJ, Jakarta, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Pendahuluan

Di era digital ini, *gadget* menjadikan teknologi berkembang sangat pesat, sudah banyak dijumpai di kehidupan masyarakat. Hingga penggunaan *gadget* sudah terdapat di lingkungan keluarga. Penggunaan *gadget* tidak hanya orang tua saja, melainkan pada anak. Banyaknya pengguna *gadget* membuat produsen bersaing menciptakan fitur *gadget* yang menarik dengan harga terjangkau, ini membuat semua kalangan dapat memakai *gadget*. Peristiwa itu dijadikan peluang produsen untuk dijadikan sasaran pasar mereka.¹ Teknologi bahkan telah menggantikan interaksi manusia secara langsung, dan ini dapat meminimalkan interaksi manusia secara langsung. Mereka sibuk dengan *gadget*nya masing-masing, misalnya antara orang tua dan anaknya. Meski *gadget* bukan kebutuhan utama anak. Menurut Efendi, (2014) *Gadget* disini adalah kata dalam Bahasa Inggris yang berarti alat elektronik kecil dengan beberapa fungsi.²

Fajrin (2015) mengambil kutipan dari *the Asian parent Insights* (2014), di Asia Tenggara terdapat 2.417 orang tua menggunakan *gadget* dan anak berusia 3-8 di negara Singapura, Philipina, Thailand, Malaysia lalu Indonesia. 3.917 dikumpulkan dari survei orang tua dan sampel anak berusia 3-8 tahun. 98% anak usia 3-8 tahun adalah pengguna *gadget*, 67% menggunakan *gadget* dari orang tua, 18% menggunakan *gadget* milik keluarga, dan 14% menggunakan *gadget* dari anak mereka sendiri.³ Di Asia Tenggara, Indonesia adalah negara terbesar menggunakan internet, Indonesia sudah menjadikan kebutuhan secara primer. Menurut Data *Global Web Index*, Indonesia adalah pemakai internet aktif di Asia. 79,7 % *user* internet dimiliki Indonesia, sedangkan Philipina 78%, Cina 67%, Malaysia 72%. Berdasarkan data statistik Indonesia terjadi kenaikan perkembangan mencapai 15%. Menggunakan *gadget* sudah mencapai 14% dari jumlah populasi. Menurut Santosa (2015), 5,5 jam / hari digunakan untuk mengakses informasi dari data statistik dengan menggunakan internet di Indonesia, dan hingga 2,5 jam / hari digunakan untuk pemakai internet melalui *smartphone* atau *gadget*.⁴ Ditemukan ketergantungan *gadget* terbanyak dialami anak sekolah. Dari 46 responden didapatkan 44 responden ketergantungan *gadget* dengan hasil 95,7% dengan indikator sulit mengendalikan kemauan memakai *smartphone*.⁵

Masa kanak-kanak dimulai pada usia 2-12 tahun, yaitu sebelum kematangan seksual, masa dapat dibagi menjadi 2, yaitu 2-6 tahun usia dini dan 6-12 tahun akhir masa kanak-kanak. Akan ada peningkatan fisik dan psikologis ketika anak terakhir berusia 12 tahun, mereka memperoleh keterampilan membaca, menulis, berhitung bahkan kemampuan fisik saat bermain.⁶ Memperkenalkan *gadget* pada anak sangatlah bermanfaat dikarenakan anak mampu menstimulasi imajinasi, membuat strategi berfikir anak berkembang, tetapi harus dengan pengawasan orang tua. Tak sedikit orang mengira jika menyerahkan *gadget* ke anak memudahkan orang tua mengerjakan aktivitas tanpa menemani anak bermain. Orang tua beserta guru mengharapkan pengenalan *gadget* dini akan membuat anak memperoleh wawasan ilmu pengetahuan lebih. Namun dibalik kejadian tersebut memiliki dampak negatif untuk anak seperti menghambat perkembangan motorik, perkembangan sosial juga perkembangan Bahasa. Peristiwa ini menimbulkan masalah diperilaku anak dan kesehatan fisik. Menggunakan perangkat terlalu lama juga dapat membuat anak tidak banyak berolahraga dan bersosialisasi mengakibatkan anak menjadi gemuk artinya kesehatan anak akan terganggu, juga dapat mengganggu fokus anak dan membuat anak tidak mandiri atau bergantung pada orang lain. *Gadget* banyak menampilkan fitur yang belum bisa dipakai anak akan menyebabkan dampak negatif, yaitu menyebabkan ketergantungan *gadget*. Dampak ini dapat membuat anak-anak lebih bahagia sendiri dan bahkan membuat anak-anak ingin bermain *gadget* dibandingkan bermain di luar dengan teman-temannya.⁷

Dapat diketahui yaitu 16 responden (32%) dengan berpengetahuan baik, 12 responden (24%) memiliki pengetahuan cukup, dan sebanyak 22 responden (44%) kurang memahami dampak kesehatan dari penggunaan *gadget*. Beberapa responden tidak memahami efek jangka panjang penggunaan *gadget* yang berdampak pada kesehatan, terutama pada otak, mata, dan berhubungan sosial.⁸ Orang tua memegang peranan penting dalam kepedulian mengatasi efek berbahaya *gadget*

dengan mengarahkan anak dalam penggunaan *gadget*. Kesadaran orang tua tentang bahaya *gadget* sangat signifikan dalam keputusan orang tua untuk menyerahkan *gadget* pada anak.⁹

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan berupa kuesioner kepada 10 orang tua anak usia sekolah selaku responden yang bersedia memberikan pernyataan tentang tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* terdapat kurangnya 7 pengetahuan dan akibatnya tingkat ketergantungan *gadget* pada anak yaitu 6 *gadget* sedang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok.

Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di RT 03 RW 09 Limo Depok pada bulan januari 2021. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada hubungan tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah. Dengan menggunakan kuesioner yang sudah baku untuk mengukur tingkat ketergantungan yaitu *smartphone addiction test* (*Pumpic Mobile Monitoring*, 2016) dan tingkat pengetahuan yang diuji validitas oleh peneliti dengan *Cronbach's Alpha* 0,872 dengan menggunakan teknik *total sampling*. Metode penelitian ini menggunakan uji *chi-square* dengan sampel sebanyak 60 responden. Penelitian ini telah berhasil lolos uji etik (*etical clearance*) yang disahkan oleh komisi etik Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju (STIKIM) dengan nomor surat etik 072/Sket/Ka- Dept/RE/STIKIM/XI/2021.

Hasil

Pada hasil analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat disini hanya menghasilkan distribusi dan persentase dari tiap variabel dan analisis bivariat yang dilakukan terhadap kedua variabel independen dan dependen yang diduga memiliki korelasi atau hubungan, dengan ini peneliti menggunakan uji *statistic Chi-square* yang bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Orangtua Tentang Dampak *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Di RT 03 RW 09 Limo Depok (n = 60)

Tingkat Pengetahuan Orang Tua	Frekuensi	Presentase
Pengetahuan Baik	14	23,3
Pengetahuan Kurang	46	76,7
Jumlah	60	100,0

Pada data yang terdapat pada tabel 1 diketahui dari 60 responden terdapat 14 (23,3%) pengetahuan baik dan 46 (76,7%) pengetahuan kurang. Hal ini menunjukkan distribusi frekuensi gambaran tingkat pengetahuan orang tua tentang dampak *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok, nilai Mayoritas yaitu pengetahuan kurang sebanyak 46 Responden (76,7%).

Tabel. 2 Distribusi Frekuensi Tingkat Ketergantungan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok (n= 60)

Tingkat Pengetahuan Orang Tua	N	Persentase
Tidak Ketergantungan	5	8,3
Ketergantungan Ringan	8	13,3
Ketergantungan Sedang	24	40,0
Ketergantungan Berat	23	38,3
Jumlah	60	100,0

Berdasarkan tabel 2 diketahui dari 60 responden terdapat 5 (8,3%) tidak ketergantungan, 8 (13,3%) ketergantungan ringan, 24 (40%) ketergantungan sedang, dan 23 (38,3%) ketergantungan berat. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi frekuensi pada gambaran tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok itu terdapat nilai mayoritas responden yaitu ketergantungan sedang terdapat 24 responden (40,0%).

Tabel 3 Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Bahaya *Gadget* Dengan Tingkat Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Di RT 03 RW 09 Limo Depok (n = 60)

Tingkat Pengetahuan Orang Tua tentang Bahaya <i>Gadget</i>	Tingkat Ketergantungan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Sekolah				Total	Nilai P
	Tidak ketergantungan	Ketergantungan ringan	Ketergantungan sedang	Ketergantungan berat		
Pengetahuan Baik	4	4	2	4	14	
Pengetahuan Kurang	1	4	22	19	46	0,001
Total	5	8	24	23	60	

Tabel 3 diatas dapat disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini yang berjumlah 60 responden didapatkan 4 pengetahuan baik dengan tidak ketergantungan, 4 pengetahuan baik dengan ketergantungan ringan, 2 pengetahuan baik dengan ketergantungan sedang, 4 pengetahuan baik dengan ketergantungan berat, 1 pengetahuan kurang dengan tidak ketergantungan, 4 pengetahuan kurang dengan ketergantungan ringan, 22 pengetahuan kurang dengan ketergantungan sedang, 19 pengetahuan kurang dengan ketergantungan berat. Pada *output* diatas, diketahui nilai signifikansi atau Sig. (2-Tailed) *Continuity Correction* sebesar 0,001 yaitu lebih kecil dari 0,05 maka itu dapat diartikan bahwa ada hubungan antara tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok.

Pembahasan

Gambaran Tingkat Pengetahuan Orangtua pada Anak Usia Sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok

Dalam penelitian ini dapat gambaran tentang mayoritas pada Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak *Gadget* dengan tingkat pengetahuan kurang sebanyak 46 responden (76,7%). Penelitian ini sejalan dengan oleh Septi Angraeni tahun (2019) yang berjudul Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0,189 yang menunjukkan

bahwa variabel pengetahuan memiliki pengaruh kontribusi sebesar 18,9% terhadap variabel perilaku. Sedangkan sisanya, sebesar 81,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar dimensi-dimensi pada variabel pengetahuan.

Pengetahuan merupakan aspek yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Yang dapat memengaruhi derajat kesehatan individu yaitu perilaku. perilaku kesehatan terbagi atas tiga yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan.¹⁰ Pengetahuan adalah pemahaman seseorang tentang sesuatu, atau semua perilaku seseorang, sebagai hasil dari upaya seseorang untuk memahami objek tertentu, untuk memahami objek yang telah ditemui.¹¹

Berdasarkan asumsi peneliti bahwa pengetahuan orang tua di RT 03 RW 09 masih banyak yang kurang mengetahui bahaya dari *gadget* terhadap anak usia sekolah sehingga masih membebaskan anak menggunakan *gadget* melebihi kebutuhan anak.

Gambaran Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Di RT 03 RW 09 Limo Depok

Dalam penelitian ini dapat gambaran tentang mayoritas pada tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok, dengan mayoritas responden yaitu ketergantungan sedang terdapat 24 responden (40,0%). Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan Dyana Ratih Ayunda Ragil dan Sodikin (2020) yang berjudul Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua dan Kecanduan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja dengan metode teknik *cluster sampling* pengambilan data menggunakan lembar kuesioner, analisis data menggunakan uji *Chi-square*. didapatkan bahwa gambaran kecanduan *gadget* yang paling banyak dilakukan oleh anak usia sekolah yaitu pada indikator ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan *gadget*. Dengan pernyataan “Saya lebih memilih bermain *gadget* dari pada ngobrol” sebanyak 44 responden (95,7%).

Menurut Hafiz *gadget* adalah benda atau alat elektronik yang memiliki ukuran kecil dengan berbagai macam kegunaan dan fungsi yang kusus, *Gadget* merupakan inovasi terbaru. Sedangkan pendapat yang dikemukakan oleh Setianingsih, *gadget* adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk mengunduh suatu informasi dengan fitur terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.¹² Sedangkan pendapat yang dikemukakan oleh Manumpil mengenai definisi *gadget* adalah barang canggih dengan fitur aplikasi sebagai media berita, jejaring sosial dan hiburan.¹³

Berdasarkan asumsi peneliti pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok banyak yang sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya dengan berbagai alasan, salah satunya agar anak tetap bermain di dalam rumah, dengan demikian para anak lebih senang bermain game dan anak menjadi malas beraktifitas, malas melatih motorik halus dan motorik kasarnya, anak menjadi malas untuk mengerjakan sesuatu tanpa disuruh, dan anak menjadi rentan sekali terpapar radiasi efek dari *gadget* tersebut hingga menimbulkan ketergantungan *gadget*.

Hubungan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Bahaya *Gadget* Dengan Tingkat Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Di RT 03 RW 09 Limo Depok.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk mengetahui hubungan tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok didapatkan 60 Responden. Berdasarkan *output* diatas hasil dari uji statistik *chi square* yang signifikan yaitu $p = 0,001$ yang artinya *p-value* disimpulkan ada hubungan tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok.

Penelitian Ekry Binti Farizal pada tahun (2018) yang berjudul 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 menyatakan bahwa yang menjadi sampel populasi pada penelitian ini yaitu 100 orang tua di wilayah kerja puskesmas Berseri Pangkalan kerinci, dan data penelitian diolah dengan menggunakan kuesioner. jenis

penelitian yang digunakan adalah analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Hasil uji statistik *chi square* didapatkan nilai *p-value* = 0,03 < 0,05 artinya bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki banyak dampak negatif terhadap anak.¹⁴

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi di masyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak tumbuh dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya.¹⁵

Orang tua harus mampu memahami akan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat untuk anak-anaknya. Setelah orang tua memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan *gadget* kepada anaknya tentu dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat dan konsisten kepada anaknya saat menggunakan *gadget*. Orang tua harus mampu mengontrol dirinya dalam penggunaan *gadget*, jangan sampai penerapan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat hanya berlaku untuk anak saja, tanpa mereka sendiri yang mempraktekan karena perilaku orang tua sangat memengaruhi perilaku anak.¹³

Dengan demikian asumsi peneliti menyatakan ada hubungan tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok. Para orang tua yang kurang mengetahui dampak dari bahaya *gadget* menjadi salah satu faktor dari kebebasan anak untuk menggunakan *gadget* yang melebihi kebutuhan. Itu sebabnya ketergantungan *gadget* pada anak sering di temukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di RT 03 RW 09 Limo Depok mengenai hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut: Tingkat pengetahuan orang tua di RT 03 RW 09 Limo Depok nilai mayoritas yaitu pengetahuan kurang sebanyak 46 responden (76,7%), tingkat ketergantungan anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok nilai mayoritas responden yaitu ketergantungan sedang terdapat 24 responden (40,0%), ada hubungan antara tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya *gadget* dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok.

Makna Singkatan (Abbreviations)

SMAS : Social Media Addiction Scale

Konflik Kepentingan

Penelitian ini bebas dari konflik kepentingan pihak manapun.

Pendanaan

Sumber dana Pribadi.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu penelitian ini.

References

1. Subarkah MA. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Rausyan Fikr J Pemikir dan Pencerahan [Internet].
2. Sahriana N. Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. J Smart Paud [Internet]. 2019 Mar 16
3. Rusmianto A, Putra KP. Studi Pengetahuan Orang Tua tentang Gawai dan Pemberian Gawai pada Anak Usia 9-12 Tahun. 2020;5(1):135-41.
4. Rahmat ST. Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak di Era Digital. J Pendidik dan Kebud Missio.

- 2018;10(2):137–273.
5. Ragil DRA, Sodikin S. Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua Dan Kecanduan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja. *J Keperawatan Muhammadiyah*. 2020;(September).
 6. Syifa L, Setianingsih ES, Sulianto J. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *J Ilm Sekol Dasar*. 2019;3(4):538.
 7. Pebriana PH. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2017;1(1):1.
 8. Anggraeni S. Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Heal J*. 2019;6(2):64– 8.
 9. Widiastuti A. Hubungan Persepsi Orang Tua Terhadap Bahaya Gadget dengan Pengambilan Keputusan Memberikan Gadget pada Anak Usia Dini. 2019;
 10. Worang TY, Pangemanan DHC, Wicaksono DA. Hubungsn Tingkat Pengetahuan Orang Tua Dengan Kebersihan Gigi dan Mulut Anak di TK Tunas Bhakti Manado.
 11. Surajiyo O: Hubungan dan Peranan Ilmu Terhadap Pengembangan Kebudayaan Nasional [Internet]. Vol. 3, *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*. 2019 Nov.
 12. Radliya NR, Apriliya S, Zakiyyah TR. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *J PAUD AGAPEDIA [Internet]*. 2017
 13. Suparti Nf, Susanti M. Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *J Kwangsan [Internet]*. 2017 Dec
 14. Warisyah Y. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Pros Penelit dan Pengabd Kpd Masy*. 2015;130–8.
 15. Lioni T, Nurmalisa Y. Abstrak Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial [Internet]. Vol. 2, *Jurnal Kultur Demokrasi*. 2014 Mar [cited 2021 Jun 26].

^{*)} Original Artikel

--- ISJNMS ---