

Artikel Penelitian

Parental Knowledge Overview of the Negative Impact of Gadgets for School-Age Children in RT 02 Kampung Tenun Village, Samarinda Seberang

Ruminem¹, Sunartiningsih², Rita Puspa Sari³

Abstrak

Latar Belakang : Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah gadget. Pada umumnya setiap hari anak –anak saat ini menggunakan gadget, sebaiknya anak yang menggunakan gadget harus mendapatkan pengawasan dari orang tua karena penggunaan gadget yang berlebihan berdampak buruk bagi anak. Oleh sebab itu orang tua harus mampu mengetahui dampak negatif gadget pada anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan orang tua tentang dampak negatif gadget bagi anak usia sekolah di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang. **Metode Penelitian :** penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia sekolah di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang. Tehnik sampling menggunakan *purposive sampling* dan sampel sebanyak 30 orang. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Analisis data secara univariat. **Hasil dari penelitian** menunjukkan bahwa dari 30 responden yang memiliki tingkat pengetahuan baik sebanyak 11 orang (37%), pengetahuan cukup 9 orang (30%), dan pengetahuan kurang 10 orang (33%). **Kesimpulan** bahwa masih banyak responden yang memiliki tingkat pengetahuan kurang sehingga diharapkan orang tua dapat menambah pengetahuan dengan cara mencari informasi yang terkait dengan dampak negatif gadget pada anak serta dapat mencegah terjadinya dampak negatif tersebut.

Kata kunci: Pengetahuan, Dampak Negatif Gadget, Anak Usia Sekolah

Abstract

Background: One of the most developed communication tools at the moment is the gadget. In general every day children today use gadgets, it is advisable that those children operating gadget should get control from parents because the excessive use of gadget can give negative impact for them. Therefore, every parent should know the negative impact of gadget on children. The purpose of this research is to know the level of knowledge of parents on the negative impact of gadget on school aged children in the Neighbourhood Ward 02 of Kampung Tenun District - Samarinda Seberang. **Research methods :** The type of this research is descriptive Quantitatif. Population is parents who have school age children The samples amount 30 parents of school age children and purposive technique sampling was also used. The instrument to collect the data was questionnaire. Univariate data analysis. **The result of this research** showed that of the 30 respondents, 11 people (37%) have good knowledge, 9 people (30%) have fair knowledge, and 10 people (33%) have low knowledge. **Conclusion :** Therefore, it can be concluded that there are many respondents having low level of knowledge so it is expected that parents improve their knowledge by looking for information related to the negative impact of gadget on school aged children as well as to prevent the negative impact it self.

Keywords: Knowledge, Negative Impact of Gadget, School Age Children

Affiliasi penulis : 1. Dosen Prodi D3 Keperawatan FK Unmul, 2. Mahasiswa PSDK FK Unmul, 3. Dosen Prodi D3 Keperawatan FK Unmul,

Korespondensi : Ruminem, rumjoyo65@gmail.com Telp: 081231682385

PENDAHULUAN

Berkembangnya zaman seperti saat ini alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti music, video, permainan dan lain- lain (Simamora, 2016). Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada

saat ini adalah gadget. Gadget merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, 2015). Menurut Al-Ayouby (2017) sebagaimana dikutip oleh Maruf (2015), gadget adalah sebuah benda (alat atau barang eletronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering

diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dipungkiri, manfaatnya sangat dirasakan oleh semua masyarakat di dunia, . pengaruhnya sangat kuat dalam menunjang kehidupan manusia sehari-hari untuk membantu pekerjaan maupun aktifitas, baik dalam pekerjaan maupun dalam bidang lainnya, seperti pendidikan, usaha, dan lain- lain.

Di Indonesia gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung keinternet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Selain itu, dari survei yang dipresentasikan oleh APJII tercatat bahwa sekitar 7,6 juta atau 5,8 persen pengguna gadget di Indonesia berasal dari Kalimantan (Widiartanto, 2016). Meningkatnya penggunaan gadget di Indonesia di karenakan banyaknya gadget yang dijual dengan harga yang relatif murah dan sudah berbasis android ataupun ios . Sehingga dari kalangan bawah, menengah, maupun kalangan atas dapat menikmati kecanggihan yang diberikan oleh gadget.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang tak bisa dihindari karena perkembangan

teknologi informasi dan komunikasi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Saat ini pengguna gadget tidak memandang usia, gadget bisa digunakan oleh siapa saja baik orang tua maupun anak-anak. Hampir setiap anak-anak saat ini sudah menggunakan gadget, mulai dari usia balita, pra sekolah, sekolah hingga remaja. Sebaiknya anak yang menggunakan gadget harus mendapatkan pengawasan dari orang tua karena dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Menurut Prianggoro (2014) apabila gadget digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna gadget dapat berpengaruh negatif yaitu terhadap dampak psikologis anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan pola tidur, suka menyendiri dan terhadap perkembangan anak menjadi obesitas, terpapar radiasi dan kesehatan mata, tangan, otak terganggu.

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada pada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun. Tapi faktanya di Indonesia banyak anak- anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak dikarenakan menggunakan gadget terlalu lama atau berlebihan anak akan menjadi agresif bila terlalu sering menggunakan gadget anak akan jadi malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil

menikmati cemilan dan menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secara berlebihan, dan anak cenderung menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk. Menurut Rowan dalam Rimawan (2014) bahwa perlu ada larangan penggunaan gadget pada anak usia dibawah 12 tahun.

Anak-anak bisa mendapatkan gadget canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan gadget kepada anaknya dengan tujuan yang pertama untuk bermain games pada fitur-fitur yang telah disediakan pada gadget tersebut tanpa memikirkan dampak negatif yang lain. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai gadget. Bahkan orang tua mereka pun belum bisa mengoperasikan gadget yang dimilikinya (Ismanto, 2015). Orang tua harus mampu mengetahui dan memahami akan penggunaan gadget yang baik dan tepat untuk anak - anaknya. Setelah orang tua mengetahui dan memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan gadget kepada anaknya tentu dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat dan konsisten saat menggunakan gadget guna untuk mencegah terjadinya dampak negatif pada anak (Warsiyah, 2015).

Pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gadget pada anak sangat penting, jika orang tua mengetahui

dampak dari penggunaan gadget maka orang tua dapat melakukan tindakan yang tepat pada anak sehingga anak tidak kecanduan untuk bermain gadget. Pengetahuan adalah hasil dari tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan seseorang di pengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor pendidikan, pekerjaan, pengalaman, keyakinan, dan sosial budaya (Mubarak, 2007).

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan di RT 02, Kelurahan Kampung Tenun, Samarinda Seberang melalui wawancara pada orang tua yang memiliki anak usia sekolah yang menggunakan gadget di peroleh gambaran bahwa 3 dari 4 orang tua mengatakan tidak terlalu mengetahui dampak dari penggunaan gadget pada anak, orang tua hanya mengatakan gadget tidak baik untuk kesehatan mata anak. Tetapi walaupun orang tua sudah mengetahui salah satu dampak negatif penggunaan gadget mereka tetap memberikan gadget pada anak - anaknya.

Dari fenomena kejadian yang diuraikan diatas maka peneliti berkeinginan untuk meneliti "Gambaran Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Negatif Gadget Pada Anak Usia Sekolah di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tingkat pengetahuan orang tua tentang dampak negatif gadget pada anak usia sekolah di RT

02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang tahun 2018.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Populasi pada penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia sekolah di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang. Teknik pengambilan sampel pada orang tua yang memiliki anak usia sekolah dengan teknik *purposive sampling*. Adapun jumlah sampel sebanyak 30 responden dengan kriteria inklusi orang tua yang hanya memberikan gadget pada anak usia sekolah di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner, yang berisi pernyataan tentang dampak negatif gadget pada anak dari segi kesehatan, perkembangan anak, ekonomi dan segi sosial anak. Data yang diperoleh di analisis secara univariat.

HASIL

Hasil penelitian meliputi Karakteristik responden (usia dan pendidikan) dan tingkat pengetahuan orang tua tentang dampak negatif gadget pada anak usia sekolah.

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Usia Di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang tahun 2018 (n=30)

Usia (Tahun)	Jumlah	Presentase (%)
20 – 30	12	40
31- 40	8	27
41 -50	10	33
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia 20 - 30 tahun sebanyak 12 responden (40%) dan usia 41 - 50 tahun yaitu 10 responden (33%)

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang tahun 2018 (n=30)

Pendidikan	Jumlah	Presentase (%)
SD	9	30
SMP	1	33
SMA	9	30
Sarjana	2	7
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas di peroleh gambaran bahwa terdapat responden yang memiliki pendidikan SD sebanyak 9 responden (30%) dan pendidikan SMA 9 responden (30 %).

Tabel 3. Distribusi Tingkat Pengetahuan responden tentang Dampak Negatif Gadget pada anak usia sekolah di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang tahun 2018 (n=30)

Tingkat Pengetahuan	Jumlah	Presentase (%)
Baik	11	37
Cukup	9	30
Kurang	10	33
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 3 di atas di peroleh gambaran bahwa pengetahuan responden tentang dampak negatif gadget pada anak usia sekolah yang memiliki pengetahuan baik hanya 11 responden (37%) dan masih terdapat pengetahuan yang kurang yaitu sebanyak 10 responden (33%) dan selebihnya pengetahuan cukup yaitu 9 responden (30 %).

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Negatif Gadget Pada Anak Usia Sekolah di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang tahun 2018 belum semua responden memiliki pengetahuan yang baik tentang dampak gadget pada anak usia sekolah, karena dari 30 responden hanya 11 responden (37%) yang termasuk kategori pengetahuan baik, selebihnya responden pengetahuan cukup sebanyak 9 responden (30%), dan tingkat pengetahuan kurang 10

responden (33%). Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusphitawaty (2016) yng berjudul Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 7-12 Tahun di SD Negeri Soka 34 di Bandung bahwa responden yang pengetahuan baik sebanyak 99 orang (51,3%), yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 87 orang (45,1%) dan pengetahuan kurang sebanyak 7 orang (3,6 %). Menurut asumsi peneliti bahwa tingkat pengetahuan responden tentang dampak negatif gadget pada anak usia sekolah pada kategori baik, cukup dan kurang, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor antara lain tingkat pendidikan dan usia responden yang bervariasi serta paparan informasi yang diterima oleh responden. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Wawan dan Dewi (2010) bahwa pendidikan dan usia seseorang dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan dan informasi yang di dapat.

Berdasarkan dari tingkat pendidikan hanya sebagian saja yang memiliki pendidikan menengah ke atas yaitu SMA 9 responden (30 %) dan Perguruan Tinggi (Sarjana) hanya 2 responden (7%) sehingga kemungkinan besar dapat mempengaruhi pengetahuan responden hanya sebagian yang kategori baik serta pengetahuan cukup tentang dampak negatif gadget pada

anak usia sekolah. Hasil penelitian ini juga relevan dengan pendapat Mubarak (2007) bahwa tidak dapat dipungkiri makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang serta demikian juga sebaliknya. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dari responden yang perpengetahuan cukup dan kurang adalah responden yang memiliki pendidikan menengah ke bawah karena masih ada sebagian responden berpendidikan Sekolah Dasar (SD) sebanyak 9 responden (30 %) dan SMP 1 responden (3%). Hasil ini sesuai dengan pendapat yang tertuang dalam Depkes RI (2007) seseorang dengan pendidikan menengah (SMA) telah memiliki dasar-dasar pengetahuan yang cukup sehingga mampu menyerap dan memahami pengetahuan di bandingkan dengan pendidikan dasar (SD dan SMP).

Dari hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden juga berkaitan dengan faktor karakteristik usia. Dimana responden yang memiliki tingkat pengetahuan baik adalah responden yang memiliki kisaran usia antara 20 sampai 40 tahun sebanyak 20 responden (67%). Hasil penelitian ini di dukung pendapat Notoatmodjo (2010) bahwa Seseorang yang berumur produktif (muda) lebih mudah menerima pengetahuan dibandingkan

dengan seseorang yang berumur tidak produktif (lebih dewasa) karena orang dewasa telah memiliki pengalaman yang mempengaruhi pola pikir sehingga sulit diubah. Semakin dewasa usia akan berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan yang dimiliki dan bagaimana cara mendapatkan informasi tersebut.

Hal ini juga bisa dilihat dari analisis data berdasarkan jawaban kuesioner yang telah didapatkan oleh peneliti, masih banyak responden yang salah dalam menjawab pertanyaan dampak negatif gadget pada anak baik dari segi kesehatan, perkembangan anak dan segi sosial. Pada jawaban responden pada pertanyaan dampak negatif dari segi kesehatan seperti penggunaan gadget yang terlalu lama pada anak tidak menimbulkan paparan radiasi, serta dampak gadget tidak mengakibatkan penurunan berat badan anak, sebagian besar responden menjawab benar dengan pertanyaan tersebut . Sedangkan menurut Nafisa (2017) salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget adalah resiko terpapar radiasi, dan Menurut Kemenag (2011) bahwa dampak penggunaan gadget adalah peningkatan berat badan karena anak cenderung kurang bergerak sehingga terjadi penumpukan lemak tubuh yang mempercepat kenaikan berat badan Jawaban selanjutnya adalah pada dampak negatif gadget dari segi sosial banyak responden yang menjawab benar bahwa penggunaan gadget pada anak membuat anak tetap bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Menurut peneliti pada

kenyataannya ketika anak asyik bermain gadget maka anak akan sibuk dengan gadget masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemenag Jambi (2011) bahwa salah satu dampak negatif dari segi sosial dari penggunaan gadget adalah hilangnya kemampuan bersosialisasi pada anak dan tidak memperhatikan hal-hal yang ada disekitarnya.

Megenai jawaban responden dari dampak negatif gadget dari segi perkembangan adalah banyak responden yang menganggap bahwa gadget dapat meningkatkan minat baca dan tulis pada anak, sedangkan menurut Nafisa (2017) selain resiko terpapar radiasi dan hilangnya kemampuan bersosialisasi pada anak dampak negatif gadget juga dapat menurunkan minat baca dan tulis pada anak karena menurut anak-anak sekarang segala informasi atau materi bisa langsung diunduh melalui gadget dengan fasilitas internet serta tidak banyak anak yang ingin mengembangkan kemampuan menulisnya karena dirasa membuang waktu. Berdasarkan beberapa jawaban responden di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden sebagian masih kurang tentang dampak negatif gadget bagi anak usia sekolah baik dari segi kesehatan, perkembangan dan sosial. Menurut Warsiyah (2015) Orang tua harus mampu mengetahui dan memahami akan penggunaan gadget yang baik dan tepat untuk anak - anaknya. Setelah orang tua mengetahui dan memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan gadget kepada anaknya tentu dengan pengawasan dan

pendampingan yang tepat dan konsisten saat menggunakan gadget guna untuk mencegah terjadinya dampak negatif pada anak.

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian Gambaran Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Negatif Gadget Pada Anak Usia Sekolah di RT 02 Kelurahan Kampung Tenun Samarinda Seberang tahun 2018 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan responden pada kategori baik sebanyak 11 responden (37%), tingkat pengetahuan cukup sebanyak 9 responden (30 %) dan pengetahuan kurang sebanyak 10 responden (33 %)

Perlu adanya pemberian informasi pada orang tua baik berupa penyuluhan secara langsung maupun melalui media guna meningkatkan pengetahuan orang tentang dampak negatif gadget pada anak usia sekolah baik dari segi kesehatan, perkembangan anak dan segi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Wawan., Dewi M. (2010). *Teori Dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, Dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Aditia, Rizky. (2016). *Manfaat Gadget Dalam Kehidupan*. smarted.co. Diakses pada tanggal 13 November 2017.
- Al-ayouby, M. Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung : Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Lampung.

- Andrian, Wendy. (2017). *Macam Macam Gadget & Jenis Gadget*. www.wendyandriyan.info. Diakses pada tanggal 13 November 2017.
- Depkes RI. (2010). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Pelayanan Kesehatan Dasar*. Jakarta : Depkes RI.
- Kementrian Agama Jambi. (2011). *Pengaruh Gadget Terhadap Pelajar*. jambi.kemenag.go.id. Diakses pada tanggal 29 November 2017.
- Gunawan, A.P. (2017). *Manfaat Gadget Bagi Pelajar*. www.click2tech.com. Diakses pada tanggal 13 November 2017.
- Harfiyanto, Doni. (2015). *Pola interaksi sosial siswa penggunaan gadget di SMA 1 Semarang*. Journal of education social studies. Vol.4. No.1. Tahun 2015. 1-5.
- Ismanto, O. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA 9 Manado*. Jurnal Keperawatan. Vol.3. No.2.
- Iswidharmanjaya, Derry. (2016). *Pengaruh Positif Gadget Terhadap Anak*. www.hipwee.com. Diakses pada tanggal 13 November 2017.
- Isyraq. (2007). *Substansi dan Definisi Pengetahuan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Mubarak, Wahit Iqbal. (2007). *Promosi Kesehatan Sebuah Pengantar Proses Belajar Mengajar Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Nafisa, A.Z. (2017). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget*. www.bangsaonline.com. Diakses pada tanggal 15 November 2017.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Teknik Pengambilan Sampel*. In: *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____. (2011). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi 2*. Jakarta : Salemba Medika
- Puspita, R.C. (2015). *Analisa Faktor-Faktor Perilaku Seksual Anak Usia Sekolah*. Skripsi. Purwokerto : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Pruwokerto
- Pusphitawaty,Z.Ratih (2016) *Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 7-12 Tahun di SD Negeri Soka 34 Bandung*. D3 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ranuh, I.N.G. (2013). *Beberapa Catatan Kesehatan Anak*. Jakarta : Sagung Seto
- Sabil. (2016). *Dampak Positif dan Negatif HP Bagi Pelajar*. guraru.org. Diakses pada tanggal 15 November 2017
- Simamora, A.SM. (2016). *Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Warsiyah, Y. (2015). *Pentingnya "Pendamping Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Prosiding seminar nasional pendidikan. Vol.1 No.1. 130-138
- Widiartanto, Y.H. (2016). *Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta*. tekno.kompas.com. Diakses pada tanggal 06 November 2017.
- Wong, Donna L., Hockenberry, M. (2008). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri, Edisi 6 Volume 1*. Jakarta : EGC.