

**BERMAIN GADGET DENGAN TINGKAT PERKEMBANGAN ANAK USIA 4-6
TAHUN
(Di TK Bina Insani Jombang)**

Yeni Triastutik*Harnanik NawangsariAgustina Maunaturrohmah*****

ABSTRAK

Pendahuluan Perkembangan *gadget* yang sangat pesat, memberikan dampak terhadap tingkat perkembangan anak karena anak yang sering bermain *gadget* akan mengalami keterlambatan pada tingkat perkembangannya. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Bina Insani Jombang. **Metode Penelitian** Desain penelitian *cross sectional*. Populasi 27 anak TK Bina Insani Jombang usia 4-6 tahun di Desa Candimulyo, Jombang. Sampel 27 responden dengan metode total sampling. Variabel independen yaitu bermain *gadget* dan variable dependen yaitu tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Diukur dengan kuesioner dan DDST anak. Teknik analisa data menggunakan *uji spearman rho* $\alpha=0,01$. **Hasil Penelitian** Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *gadget* jarang 19 responden (70,4%), dan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun terlambat 16 responden (40,7%). Hasil *uji spearman rho* $\alpha=0,05$ didapatkan $p = 0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima, artinya ada hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. **kesimpulan**Diharapkan orang tua dapat membatasi anak dalam durasi bermain *gadget* dan mengawasi kegiatan yang dilakukan pada anak saat bermain *gadget*.

Kata kunci : *gadget*, tingkat perkembangan, anak

**PLAYING GADGET WITH CHILDREN'S DEVELOPMENT LEVEL AGED 4-6 YEARS
OLD
(At Kindergarten School of Bina Insani Jombang)**

ABSTRACT

Introduction The development of gadgets is very rapid, giving an impact on Children's Development Level because children who often play gadgets will experience retardment at his development level. The aim of the study to determine the relations between Playing Gadget With Children's Development Level Aged 4-6 Years Old in At Kindergarten School of Bina Insani Jombang. **Research Method** Cross sectional research design. The population were 27 kindergarten children of Bina Insani Jombang aged 4-6 years in Candimulyo Village, Jombang. Sample were 27 respondents with total sampling method. The independent variable was playing gadget and the dependent variable was the Children's Development Level Aged 4-6 Years Old. It Measured by questionnaire and children DDST. Data analysis technique used Spearman Rho test $\alpha = 0.01$. **research Result** The results showed that playing gadget rarely were 19 respondents (70.4%), and Children's Development Level Aged 4-6 Years Old late were 16 respondents (40.7%). Spearman rho test results $\alpha = 0.05$ obtained $p = 0,000 < 0,05$ so H_1 was accepted, It meant there was Playing Gadget With Children's Development Level Aged 4-6 Years Old. **Conclusion** It is expected that parents can limit children in the duration of playing gadgets and oversee the activities carried out on children while playing gadgets.

Keywords : *Gadget*, Development Level, Children

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi (Ismanto, 2015). Salah satunya yaitu perkembangan *gadget* yang semakin meluas, hampir semua individu baik anak – anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki handphone atau *smartphone*. Kebutuhan komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat, ditambah sekarang semakin mudah mengakses informasi dan berbagai macam fitur – fitur menarik yang ditawarkan oleh jasa pelayanan *gadget/ smartphone* itu sendiri sehingga anak – anak sering kali cepat akrab dengannya.

Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Brauner & Stephens (2016) mengemukakan bahwa Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Berdasarkan studi pendahuluan pada hari rabu tanggal 28 maret 2018 di Tk Bina Insani Jombang Desa Candimulyo Kecamatan Candimulyo Kabupaten Jombang terdapat 27 siswa kelas A yang berusia 4-6 tahun. Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dari 5 siswa menggunakan *gadget* untuk bermain game, video, dan belajar. Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya, anak – anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari – hari, dalam hal ini sering kali anak – anak lebih memilih bermain *gadget* sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan *gadget* dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan

dan kesehatan anak. terutama di segi otak dan psikologis.

Peran orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara mengontrol setiap fitur – fitur yang ada didalam *smartphone*, orang tua harus selalu berkomunikasi dengan anak – anaknya dan membatasi penggunaan *gadget* dengan batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan *gadget*, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain *gadget* selama satu jam tentu fitur-fitur yang mendukung perkembangannya (Fadilah, Ahmad. 2011).

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian *analitik korelasi* yaitu cara untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan variabel. Kekuatan antar variabel dapat di lihat dari nilai koefisien korelasi. Dengan pendekatan *cross-sectional* dimana peneliti melakukan observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat. Artinya, tiap subjek penelitian hanya diobservasi sekali saja dan pengukuran dilakukan terhadap status karakter atau variabel subjek pada saat pemeriksaan (Notoatmodjo, 2010).

Lokasi penelitian dilakukan di TK Bina Insani Desa Candimulyo Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang, waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret - Juli 2018. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas kelompok A TK Bina Insani Jombang yang berjumlah 27 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian populasi dijadikan sebagai sampel berjumlah 27 siswa. Teknik sampling yang digunakan untuk mengambil sampel ini adalah total sampling (Notatmodjo, 2012).

Variabel independent dalam penelitian ini adalah hubungan bermain *gadget*. Variabel dependent dalam penelitian ini adalah tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner dan pemeriksaan

DDST. Pengelolaan data *editing, coding, scoring* dan *tabulating* dan dilanjutkan analisa data dengan uji *Rank Spearman*.

HASIL PENELITIAN

Data Umum

Tabel 1 Distribusi frekuensi responden menurut usia siswa di TK Bina Insani Jombang pada bulan Juli 2018

No	Umur	Frekuensi	Presentase (%)
1	4 thn	3	11.1
2	5 thn	19	70.4
3	6 thn	5	18.5
Jumlah		27	100

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden berumur 5 tahun sejumlah 19 orang (70,4%).

Tabel 2 Distribusi frekuensi responden menurut jenis kelamin siswa di TK Bina Insani Jombang pada bulan Juli 2018

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
1	Laki-laki	12	44.4
2	Perempuan	15	55.6
Jumlah		27	100

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden berjenis kelamin perempuan sejumlah 15 orang (55,6%).

Tabel 3 Distribusi frekuensi responden menurut pendidikan terakhir orang tua siswa di TK Bina Insani Jombang pada bulan Juli 2018

No	Pendidikan	Frekuensi	Presentase (%)
1	SD	1	3.7
2	SMP	4	14.8
3	SMA	19	70.4
4	PT	3	11.1
Jumlah		27	100

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar dari orang tua responden berpendidikan SMA sejumlah 19 orang (70,4%).

Tabel 4 Distribusi frekuensi responden menurut pekerjaan orang tua siswa di TK Bina Insani Jombang pada bulan Juli 2018

No	Pekerjaan	Frekuensi	Presentase (%)
1	IRT	2	7.4
2	Swasta	11	40.7
3	Wiraswasta	7	25.9
4	Guru	2	7.4
5	TNI	1	3.7
6	Lain-lain	4	14.8
Jumlah		27	100

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa hampir setengah dari orang tua responden bekerja sebagai swasta sejumlah 11 orang (40,7%)

Data Khusus

Tabel 5 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat bermain *gadget* pada anak di TK Bina Insani Jombang pada bulan Juli 2018

No	Pendidikan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sering	2	7.4
2	Kadang-kadang	19	70,4
3	Tidak pernah	6	22,2
Jumlah		27	100

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar anak jarang menggunakan *gadget* sejumlah 19 orang (70,4%)

Tabel 6 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat perkembangan pada anak di TK Bina Insani Jombang pada bulan Juli 2018

N o	Pendidikan	Frekuensi	Present ase (%)
1	Normal	11	59,3
2	Terlambat	16	40,7
	Jumlah	27	100

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat perkembangan anak TK Bina Insani Jombang adalah terlambat sejumlah 16 orang (59,3%)

Tabel 7 Bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Bina Insani Jombang tahun 2018

Bermain <i>gadget</i>	Tingkat perkembangan					
	Normal		Terlambat		Total	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Sering	0	0	2	7,4	2	7,4
Jarang	5	18,5	14	51,9	19	70,4
Tidak pernah	6	22,2	0	0	6	22,2
Total	11	40,7	16	59,3	27	100
Hasil SPSS	P = 0,000		$\alpha = 0,05$			

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa sebagian besar dari responden dengan jumlah 19 (70,4) responden dimana 14 responden (51,9%) jarang bermain *gadget* dan mengalami tingkat perkembangan terlambat, jumlahnya lebih banyak daripada yang jarang bermain *gadget* dan mengalami tingkat perkembangan normal yaitu sebanyak 5 responden (18,5%).

Sebagian kecil responden tidak pernah bermain *gadget* dan mengalami perkembangan normal yaitu sebanyak 6 responden (22,2%) dan sering bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan terlambat sebanyak 2 responden (7,4%). Uji spearman rho $\alpha = 0,05$ antara variabel bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Bina Insani Jombang tahun 2018 didapatkan nilai $p = 0,000 < 0,05$.

Hasil tersebut kurang dari taraf signifikan yang digunakan yaitu $p = 0,05$, sehingga H_1 diterima H_0 ditolak yang berarti ada hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Bina Insani Jombang.

PEMBAHASAN

1. Bermain *Gadget*

Berdasarkan tabel 5 hasil penelitian menunjukkan hampir seluruhnya responden bermain *gadget* jarang sejumlah 19 responden (70,4%), sebagian kecil tidak pernah bermain *gadget* sejumlah 6 responden (22,2%) dan sebagian kecil responden bermain *gadget* sering sejumlah 2 (7,4%). Pada parameter durasi bermain *gadget* mempunyai rata-rata tertinggi dari masing-masing parameter.

Berdasarkan kuesioner pada pertanyaan no 1 dan 2 dengan pertanyaan “Saya bermain *gadget* (laptop, *handphone*, tablet) lebih dari 1 jam sehari?” didapatkan bahwa sebagian besar responden menjawab sering. Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti seharusnya orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak.

Starburger berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Berdasarkan dari parameter dampak bermain *gadget* didapatkan dampak negatif bermain *gadget* mempunyai rata-rata tertinggi kedua dari masing-masing parameter yaitu soal no 3 “Saya bermain *gadget* untuk bermain game?” didapatkan sebagian besar responden menjawab sangat sering. Dimana anak-anak seusia mereka

suka bermain gadget dengan cara bermain game seperti mobil-mobilan, masak-masakan dan perang-perangan sedangkan pada parameter dampak bermain gadget tentang dampak positif mempunyai rata-rata terendah yaitu pertanyaan no 10 “Saya bermain gadget untuk menghafal lagu anak-anak?” didapatkan sebagian jawaban responden jarang.

Menurut para pakar pendidikan (dalam Maulida, Hidayati : 2013) “Sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*”.

Berdasarkan tabel 4 hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh wali murid responden bekerja. Pada usia 4-6 tahun seharusnya orang tua harus mengawasi kegiatan anak dalam penggunaan bermain gadget. Dimana pendampingan dialogis dari orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*. Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pendampingan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain *gadget*, akan tetapi orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. *Gadget* dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada *gadget*nya, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Apabila anak sudah terlanjur kecanduan *gadget* maka bisa dilakukan pembiasaan

positif dan stimulasi yang tepat (Fadilah, Ahmad. 2011).

2. Tingkat perkembangan

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam berbagai aspek perkembangan, meliputi kemampuan motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (kemenkes RI, 2013).

Berdasarkan tabel 6 hasil penelitian menunjukkan bahwa setengah dari responden tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Bina Insani Jombang adalah terlambat dan sebagian kecil dari responden mengalami tingkat perkembangan normal. Berdasarkan dari parameter aspek perilaku sosial dan aspek bicara atau bahasa anak usia 4-6 tahun di TK bina Insani Jombang paling banyak anak-anak menolak pada saat pemeriksaan dan paling banyak mengalami kegagalan saat dilakukan pemeriksaan. Dimana di kedua aspek tersebut terdapat lebih dari 1 kegagalan dan penolakan tugas yang diberikan.

Menurut Denver II (Saryono, 2013), Aspek kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan dan berbicara spontan. Personal social (perilaku sosial) adalah aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak, seperti makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencuci tangan setelah makan dan berpakaian sendiri.

Selain itu anak tidak menangis atau merengek ketika berpisah dengan orang tua dan atau pengasuh anak mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya dan sebagainya.

Parameter aspek motorik kasar dan motorik halus mendapatkan paling sedikit

penolakan dan kegagalan pada saat melakukan tugas perkembangan yang diberikan. Dimana parameter aspek motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-6 tahun (di TK Bina Insani Jombang) dapat melakukan tugas perkembangan yang dilakukan yaitu seperti duduk, berdiri, berjalan kedepan, berjalan mundur, melompat, naik tangga, menendang bola, mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.

3. Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun (di TK Bina Insani Jombang)

Hasil distribusi responden mengenai bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun (di TK Bina Insani Jombang) dapat dilihat pada hasil uji statistik dengan uji spearman rho diperoleh nilai $p\ value = 0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun (di TK Bina Insani Jombang) (H_0 ditolak).

Dapat dilihat dari hasil tabel 5.7 bahwa anak yang tidak pernah atau jarang menggunakan *gadget* akan mengalami tingkat perkembangan normal dengan jumlah 6 responden (22,2%). Anak tersebut dapat bermain dengan teman sebaya dan dapat mudah berkomunikasi dengan orang sekitar dengan baik. Anak yang jarang bermain *gadget* ada yang mengalami tingkat perkembangan normal dan terlambat. Dimana anak yang bermain *gadget* jarang mengalami tingkat perkembangan normal sebanyak 5 responden (18,5%). Anak tersebut dalam bermain *gadget* digunakan untuk belajar agar menambah pengetahuan atau dipergunakan dalam hal-hal yang positif. *Gadget* memiliki manfaat dan dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak usia dini, manfaat *gadget* yang pertama

Pertama, menambah pengetahuan anak usia dini. Di dalam *gadget*, terdapat banyak aplikasi edukatif yang disediakan

untuk anak-anak dan dapat melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak juga dapat mengakses fitur-fitur permainan yang dapat mendukung aspek-aspek perkembangannya.

Kedua, memperluas jaringan persahabatan anak usia dini. Melalui *gadget* anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan. Mereka dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman mereka. Ketiga, mempermudah komunikasi anak usia dini. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi canggih. Semua orang dengan mudah dapat berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia menggunakan *gadget*. Anak usia dini pun perlu diajarkan untuk berkomunikasi, tidak menutup kemungkinan jika ada sesuatu hal yang penting maka anak usia dini dapat menghubungi orang tua mereka atau siapapun melalui *gadget* (Nurrachmawati, 2014).

Berdasarkan tabel 7 anak yang jarang menggunakan *gadget* 14 responden (51,9%) dan sering menggunakan *gadget* 2 responden (7,4%) akan mengalami tingkat perkembangan terlambat. Menurut peneliti bermain *gadget* pada anak usia 4-6 tahun hanya digunakan untuk bermain game dan melihat youtube saja sehingga mereka tidak aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sejalan dengan teori Ismanto dan Onibala, 2015 dimana mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur.

Bermain *gadget* dikalangan anak dapat juga berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga

menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan *gadget* dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata.

Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak. Terutama di segi otak dan psikologis. Dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak. mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadgetnya* dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Ameliola & Nugraha, 2013).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Bermain *gadget* pada anak usia 4-6 tahun (di TK Bina Insani Jombang tahun 2018) sebagian besar jarang menggunakan *gadget*.
2. Tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun (di TK Bina Insani Jombang tahun 2018) sebagian besar responden mengalami tingkat perkembangan terlambat.
3. Ada hubungan antara bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun (di TK Bina Insani Jombang tahun 2018).

Saran

1. Bagi Guru TK Bina Insani Jombang

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan agar guru di sekolah TK Bina Insani Jombang dapat menstimulasi anak didiknya dalam perkembangan sesuai usia tersebut dan mengenalkan permainan-permainan tradisional dan meningkatkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa siswi.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua agar membatasi pemberian bermain *gadget* dalam frekuensi jarang atau tidak boleh bermain lebih dari 1 jam perhari dan mengawasi anak dalam menggunakan fitur *gadget* agar tidak berdampak negatif terhadap anak.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki dan mengantisipasi segala kelemahan yang ada dalam penelitian ini serta diharapkan dapat mengembangkan penelitian selanjutnya tentang pengaruh dampak bermain *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini.

KEPUSTAKAAN

- Ameliola, Nugraha. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 10 Desember 2016.
- Arikunto, S. 2010. *Metodologi Penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilah, Ahmad. 2011. "Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri66 Jakarta Selatan. *Skripsi*. Program studi Ilmu Tarbiyah. FKIP. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawata Volume 3(2)*. FK Unsrat Manado
- Kemenkes RI. 2013. Riset Kesehatan Dasar. Jakarta : Kemenkes RI.
- Nurrachmawati, 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak

usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin. Makasar.

Notoatmodjo,S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Saryono. (2010). *Kumpulan Instrumen Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika.

