

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERKEMBANGAN ANAK USIA  
PRASEKOLAH DI PAUD KARYA MULIA DESA WIROGOMO KABUPATEN  
SEMARANG**

**Munawaroh <sup>1)</sup>, Wahyuningsih Safitri <sup>2)</sup>, Rufaida Nur Fitriana <sup>3)</sup>**

Universitas Kusuma Husada

[Nawaowl97@gmail.com](mailto:Nawaowl97@gmail.com)

**ABSTRAK**

Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini sudah kecanduan *gadget* adalah terganggunya tumbuh kembang anak. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan anak terdiri atas motorik kasar, motorik halus, sosialisasi, kognitif dan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan teknik pendekatan *cross sectional*, jumlah populasi pada penelitian ini sebanyak 30 responden, penelitian ini menggunakan teknik sampling total sampling dengan jumlah responden 30 anak, analisis hipotesis menggunakan uji analisis *chi-square*. Hasil Penelitian ini menunjukkan hasil perkembangan anak mayoritas dalam kategori sesuai yaitu sebanyak 16 responen (53,3%), sedangkan mayoritas responden dengan penggunaan *gadget* yang berimbang yaitu penggunaan *gadget* rendah, sedang dan tinggi masing masing terdiri dari 10 responden (33,3%). Hasil analisis *chi-square* didapatkan nilai *P-Value* 0,008 atau  $< 0,05$  maka dapat diambil kesimpulan Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang.

**Kata Kunci :** *Gadget*, Perkembangan Anak, Pra Sekolah.

**ABSTRACT**

*One significant adverse effect associated with gadget addiction in young children is the potential disruption of their growth and developmental trajectory. Gadgets may offer beneficial and detrimental influences on various aspects of child development, such as gross and fine motor skills, social interaction, cognitive abilities, and language acquisition. The research analyzed the correlation between electronic device usage and developmental outcomes in preschool-aged children at PAUD Karya Mulia in Wirogomo Village, Semarang Regency. The study employed a descriptive quantitative methodology with a cross-sectional design and included 30 participants. Researchers utilized total sampling to incorporate all 30 children in the analysis, and chi-square statistical analysis was applied for hypothesis testing. The findings indicated that most children exhibited appropriate developmental outcomes with 16 respondents (53.3%). Additionally, most respondents reported varying levels of gadget usage, classified as low, medium, or high, comprising ten respondents (33.3%). The chi-square analysis obtained a P value of 0.008  $< 0.05$ . Consequently, a statistically significant relationship existed between gadget usage and the developmental status of preschool children at PAUD Karya Mulia in Wirogomo Village, Semarang Regency.*

**Keywords:** *Child Development, Gadgets, Preschool*

## A. PENDAHULUAN

Saat ini pengaruh globalisasi tidak terlepas dari kehidupan manusia. Pengaruh globalisasi salah satunya yang kita rasakan yaitu perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Banyak temuan dan inovasi pada teknologi komunikasi yang sudah membawa kita ke peradaban baru karena era digital yang sangat modern menjadikan teknologi komunikasi sebuah keuntungan. Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yaitu penggunaan *smartphone* (Izzati, et al, 2022). Menurut Anggraini (2019), *smartphone* merupakan media komunikasi yang canggih sehingga mudah dibawa kemana-mana, sehingga dapat membuat dan menerima sebuah panggilan suara maupun panggilan dengan bertatap muka yang dikenal dengan video call antara dua orang (Anggraini, 2019).

Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini sudah kecanduan *gadget* adalah terganggunya tumbuh kembang anak. *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) 2022, sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel. Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet. Secara rinci, 52,76% anak usia 5-6 tahun telah menggunakan ponsel. Sedangkan, proporsinya di anak dengan rentang usia 0-4 tahun tercatat sebesar 25,5%. Di sisi lain, 39,97% anak usia 5-6 tahun sudah bisa mengakses internet. Sementara, hanya 18,79% anak usia 0-4 tahun di Indonesia yang mengakses internet. BPS juga mencatat, proporsi anak usia dini yang menggunakan ponsel

dan mengakses internet akan semakin tinggi seiring meningkatnya pengeluaran rumah tangga dalam rumah tangga dengan pengeluaran 40% terbawah, proporsi anak usia dini yang menggunakan ponsel sebesar 30,28%. Sebanyak 32,36% anak usia dini di kelompok pengeluaran tersebut juga telah mengakses internet. Sementara, persentase anak usia dini yang menggunakan ponsel di kelompok pengeluaran 20% teratas sebesar 38,85%. Sebanyak 32,36% anak di kelompok pengeluaran itu juga telah mengakses internet (BPS, 2022).

Anak prasekolah lebih sering menggunakan *gadget*, karena *gadget* banyak memiliki fungsi dan memiliki aplikasi yang menarik seperti *game* dan film kartun. Sebagian besar anak yang sering menggunakan *gadget*, maka akan lebih lama menghabiskan waktunya untuk bermain *game* daripada untuk menonton film kartun. Hal tersebut tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget* (Jafri & Defega, 2020)

Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan memperlihatkan *game* atau video yang ada di *gadget* agar anak tidak rewel atau berhenti menangis (Oktafia, 2021). Selain itu orang tua biasanya memanfaatkan fitur dan aplikasi yang menarik pada *gadget* supaya anak tetap bermain dengan tenang agar orang tua dapat beraktivitas tanpa mengkhawatirkan anaknya membuat berantakan rumah dan bermain keluar rumah. Orang tua beranggapan bahwa *gadget* dapat mejadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan bagi anaknya sehingga peran orang tua sebagai teman bermain sekarang sudah tergantikan oleh *gadget* (Jafri & Defega, 2020).

*Gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dampak

positif penggunaan *gadget* yaitu merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi, meningkatkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kemampuan mengetik dan dapat mengurangi stres, sedangkan lama penggunaan *gadget* pada anak akan berdampak negatif yaitu menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, terpapar radiasi, kesehatan mata dan otak terganggu (Iswidharmanjaya, D, 2014).

Dampak negatif dari lama penggunaan *gadget* didukung oleh beberapa penelitian antara lain penelitian (Jafri & Defega, 2020). Pengaruh negatif ini bermakna semakin tinggi penggunaan *gadget* anak usia dini, maka akan berpengaruh kecil terhadap peningkatan perkembangan bahasa dan perkembangan sosial anak. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada dampak penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa dan perkembangan sosial anak yang berada pada taraf sedang, artinya anak yang menggunakan *gadget* maka perkembangan bahasa dan perkembangan sosial anak juga berada pada taraf yang sedang, sehingga semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget* pada anak maka akan berpengaruh kecil terhadap peningkatan perkembangan bahasa dan perkembangan sosial anak.

Upaya untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak yaitu orang tua dapat memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget*, membantu mengembangkan bakat anak, lebih banyak menghabiskan waktunya dengan anak, mengajak anak berekreasi, melakukan aktivitas di luar rumah sehingga dapat membantu tumbuh kembang anak dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan dengan baik (Rihlah et al., 2021). Pendampingan orang tua yang berbentuk pola asuh kepada anak dalam penggunaan *gadget* akan membantu mengembangkan karakter anak yang baik (Tridhonanto, 2014).

Perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan yang berguna agar potensi berkembang, sehingga perlu mendapatkan perhatian. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi sosial diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya. Sedangkan lingkungan yang tidak mendukung akan menghambat perkembangan anak (Hajar, 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rihlah et al., 2021). Menjelaskan anak yang terbiasa menggunakan *gadget* karena durasi penggunaan terlalu lama sekitar 1 - 3 jam per hari, hal ini dapat mengganggu tumbuh kembang anak karena durasi penggunaan lebih banyak untuk menggunakan *gadget* dibandingkan bersosialisasi dengan orang tua atau teman-temannya. Anak usia dini biasanya menggunakan *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak, dan bermain *game*. Dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu mempengaruhi perkembangan otak, mengurangi interaksi dengan orang lain, anak menjadi malas bergerak dan anak menjadi ketergantungan dengan *gadget*. Anak yang terlalu lama menggunakan *gadget* menyebabkan kecanduan sehingga menurunkan perkembangan sosial dan perkembangan motorik dan bahasa (Wati et al., 2021).

Dari hasil penelitian (Risa Azizatul Muawanah, 2022), adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro. Dalam penelitian tersebut dari 13 peserta didik terdapat 2 orang anak yang tergolong dengan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Waktu yang digunakan dalam penggunaan *gadget* sekitar 120 menit dalam sekali pemakaian. 2 anak dengan kategori intensitas penggunaan tinggi yaitu 120 menit per hari mengakibatkan perkembangan emosionalnya belum berkembang. Belum berkembangnya

emosional anak yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* juga sudah diupayakan ditangani sebaik-baiknya dengan memperhatikan karakter dan perilaku anak pada saat bersosialisasi dengan teman-temannya dan pada saat belajar yang dilakukan oleh guru PAUD PGRI. Dengan memberikan pengertian serta penjelasan kepada anak tentang bahaya *gadget* melalui pembelajaran dan dengan bahasa yang mudah dimengerti anak usia dini (Kartika, 2022).

Anak usia 4-6 merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada usia empat sampai enam tahun secara terminologi disebut sebagai usia prasekolah. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka untuk menunjukkan kemampuannya. Pada masa peka terdapat pematangan fungsi-fungsi psikis yang siap untuk merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa usia 4-6 tahun merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, sosial dan emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral serta nilai-nilai keagamaan (Kusumo, 2018).

Perkembangan anak terdiri atas motorik kasar, motorik halus, sosialisasi, kognitif dan bahasa. Anak-anak dilahirkan dengan mekanisme kemampuan untuk mengembangkan bicara dan keterampilan bahasa. Perkembangan bahasa adalah kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara sopan (Enny Fitriahadi, 2020). Pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor keturunan, lingkungan, stress dan pengaruh media massa. Perkembangan fisik serta kepribadian yang besar terjadi pada masa ini. Perkembangan motorik berlangsung secara terus menerus. Pada usia ini anak membutuhkan bahasa dan hubungan sosial yang lebih pesat, mempelajari standar peran, memperoleh kontrol dan penguasaan diri, semakin menyadari sifat ketergantungan dan

kemandirian, dan mulai membentuk konsep diri (Maghfuroh, 2018).

Survey awal yang dilakukan peneliti pada bulan April 2024 kepada 4 orang tua dan anak di Paud karya mulia desa wirogomo kabupaten semarang didapatkan data bahwa

Orang tua A.

*“ Saya membatasi anak saya dalam bermain gadget, pemberian gadget dilakukan tiap hari pada sore hari pukul 16:00-17:15 dengan catatan sudah sholat ashar dan sudah mandi”*

Orang tua B.

*“ Saya memberikan akses gadget ke anak saya tiap hari setelah pulang sekolah dan setelah mengerjakan PR, kira kira sekitar 2jam an”*

Orang tua C.

*“ Pemberian gadget pada anak selalu saya awasi, menjaga agar penggunaan gadget sesuai porsi dan tidak menyimpang”*

Orang Tua D.

*“ Apabila saya meminta anak saya untuk berhenti bermain gadget, marah apabila saya meminta untuk berhenti bermain gadget, saya khawatir anak saya mengalami keterlambatan dalam perkembangannya, apalagi masih kecil seperti sudah kecanduan bermain gadget”*

Sedangkan survei yang dilakukan pada anak orang tua tersebut didapatkan 3 anak menggunakan gadget untuk bermain game online, sedangkan 1 lainnya, menggunakan gadget untuk social media (youtube dan tiktok), sedangkan dari sisi perkembangan anak dilakukan pengukuran menggunakan Kuesioner KPSP didapatkan 2 anak mengalami perkembangan sesuai dan 2 anak lainnya mengalami perkembangan meragukan.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengidentifikasi tentang “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang”.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif korelatif dengan desain penelitian ini menggunakan metode *cross sectional* yaitu dengan pemilihan sampling menggunakan teknik total sampling sejumlah 30 responden, dengan kriteria inklusi ibu dan anak yang bersedia menjadi responden, anak 4-6 tahun yang sudah menggunakan *gadget*, anak dengan tidak gangguan fisik/sakit. Dan kriteria eksklusi pindah tempat saat dilakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan di Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang pada bulan Maret-Juni 2024. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar kuesioner KPSP (Kuesioner Pra-skrining perkembangan) yang terdiri dari 9-10 pertanyaan. Penelitian ini sudah laik etik dengan No. 1486/IV/HREC/2024. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan *Uji Chi-Square*.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Tabel 1. Gambaran Jenis Kelamin Anak Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
Laki-laki	14	46,7
Perempuan	16	53,3
Total	30	100

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa hasil penelitian mayoritas anak anak paud karya mulia yang mengikuti penelitian ini berjenis kelamin perempuan, sebanyak 16 responden (53,3%).

Usia	Frekuensi	Presentase (%)
4 Tahun	7	23,3
5 Tahun	12	40
6 Tahun	11	36,7
Total	30	100

Tabel 2. Gambaran Usia Anak Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang

Tabel 2 menunjukkan mayoritas responden berusia 5 tahun yaitu sebanyak 12 responden (40%).

### Analisis Univariat

Table 3. Gambaran Penggunaan *gadget* Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang

Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	10	33,3
Sedang	10	33,3
Tinggi	10	33,3
Total	30	100

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa responden dengan penggunaan *gadget* rendah, penggunaan *gadget* sedang dan penggunaan *gadget tinggi masing masing memiliki frekuensi yang sama yaitu 10 responden atau (33,3%)*.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Putri, Utami, Lestari (2020) menunjukkan separuh (46,1 persen) anak bermain *gadget*  $\leq 1$  jam ada sebanyak 20, (37,7 persen) anak bermain *gadget* dengan durasi  $\geq 1$  jam, 33 (63,3 persen) anak bermain *gadget*  $\leq 1$  jam (Putri et al., 2020).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Khairul Putriana, 2019) tentang Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dengan penggunaan *gadget* nya  $> 3$  kali/hari dengan jumlah responden 15 (43,1%) dan mayoritas durasi penggunaan *gadget* yang paling tinggi terdapat 15 (44,1%) responden dengan durasi penggunaan *gadget* nya sedang (40- 60 menit) (Putriana et al., 2019).

Orang tua berperan dalam pengenalan *gadget* kepada anak, Alasan mendasar orang tua memberikan *gadget* kepada anak mereka adalah untuk memberikan tontonan yang menarik dan disukai anak-anak mereka. Selain

itu sebagai solusi ketika anak-anak mereka menangis, karena dengan memberikan *gadget* biasanya anak-anak langsung diam. Sehingga *gadget* itulah alat untuk mendiamkannya. Akan tetapi karena itu berulang kali dilakukan orang tua yaitu dengan cara memberikan gadget pada anaknya yang menangis, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Selain itu, kebanyakan orang tua juga memberikan *gadget* pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah (Anggraeni, 2021). Menurut WHO harus ada batasan dalam penggunaan *gadget* bagi anak usia dini untuk menghindari hal-hal *negative* yang dapat mempengaruhi dan mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak usia dini adalah seperti membatasi durasi dalam menggunakan *gadget* (Lanca & Saw, 2020).

Cara pemakaian pada *gadget* dapat memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. orang tua bisa mengenalkan *gadget* pada anak tetapi harus dalam pengawasan, karena pada aplikasi *gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif pada jenis pemakaian (Ai Farida et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti berpendapat bahwa untuk penggunaan *gadget* dikarenakan banyaknya aplikasi *game* online dengan basis kehidupan sehari-hari, permainan penuh warna dan memanjakan mata, membuat para siswa perempuan banyak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* saja dari pada di manfaatkan untuk mencari informasi, tugas sekolah dan kegiatan positif lainnya. Berbeda halnya dengan siswa yang berjenis kelamin laki laki lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman temannya di dunia nyata, memprioritaskan keterampilan motorik melalui benda benda disekitar dan teman sebaya dari pada bermain *gadget* yang tidak ada kaitannya dengan tugas sekolah

Tabel 4. Gambaran Frekuensi Perkembangan Anak Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang

Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Meragukan	14	46,7
Sesuai	16	53,3
Total	30	100

Didalam tabel 4 thasil penelitian mayoritas perkembangan anak responden dalam kategori sesuai sebanyak 16 responden (53,3%),

*“Alhamdulillah mbak, saya sama suami selalu ngawasin kalau dirumah, selain belajar di Paud dirumah sering maen sama bapaknya, tapi maennya sambil belajar mbak, kadang dia juga minta hp buat nonton youtube saya kasih tapi harus disamping saya nontonnya biar aman – Orang Tua A”*

*“ Kalau sudah berhubungan sama gadget saya juga was was mbak, soalnya di tv banyak yang sampe kecanduan, kalau sama gadget saya perketeat mbak, biar nggak mengganggu perkembangan anak saya mbak, alhamdulillah sampai sekarang anak saya perkembangannya masih bagus, amit amit jangan sampe ada keterlambatan perkembangan anak saya ya mbak – Orang tua B”*

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Della Eka Rizkia 2024 dengan judul Hubungan Antara Lama Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun Di Desa Orobulu Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan, mengenai frekuensi perkembangan sosial anak prasekolah dari 83 responden diketahui bahwa mayoritas memiliki perkembangan sosial normal sebanyak 62 responden (74.7%). Perkembangan sosial suspect perkembangan sosial berjumlah 21 responden (25.3%) dan tidak ada anak dengan perkembangan sosial unstable ( Rizka et al., 2023).

Hasil Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh suhadi 2024 dengan judul Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial - Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) sebagian besar sebanyak 29 responden (67%) menunjukkan perkembangan sosial - emosional anak yang sesuai, perkembangan sosial - emosional anak meragukan sebanyak 14 responden (33%) (Suhadi Prayito et al.,

2024).

Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi adalah faktor eksternal dan internal. Lingkungan Faktor eksternal yaitu Lingkungan, Modalitas Belajar, Pergaulan, Psikologi. Faktor internal yang mempengaruhi konsentrasi belajar menurut Rini 2021 diantaranya, Kurangnya minat terhadap suatu objek, Perasaan psikologis, Suasana lingkungan, Kondisi kesehatan jasmani, Kebosanan terhadap mata pelajaran. Gangguan konsentrasi pada saat belajar banyak dialami oleh para siswa terutama dalam mempelajari mata pelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan cukup tinggi misalnya pelajaran yang berkaitan dengan ilmu pasti dan mata pelajaran yang termasuk kelompok ilmu sosial. Anak yang mengetukkan jari, selalu bergerak, menggoyang-goyangkan kaki, mendorong tubuh orang lain tanpa ada alasan yang jelas, berbicara tanpa henti, dan selalu bergerak gelisah seringkali disebut hiperaktivitas. Anak dengan simtom-simtom seperti itu juga sulit untuk berkonsentrasi. Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar seorang siswa (Rini et al., 2021). Jika seorang siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia, karena hanya akan membuang tenaga, waktu, pikiran maupun biaya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah orang yang dapat berkonsentrasi dengan baik (Dores et al., 2019).

Kesimpulannya adalah perkembangan anak yang sesuai didukung oleh beberapa factor, salah satunya adalah peran orang tua dan kesadaran anak, untuk menciptakan kesadaran anak kerjasama guru dan orang tua sangat diperlukan untuk memantau dan menginformasikan penggunaan gadget. Di sekolah, guru menjadi orang tua kedua anak dan mengembangkan potensi dan kemampuan social – emosionalnya melalui proses social – emosional yang melibatkan perubahan hubungan dengan orang lain dan perubahan fokus. Perhatikan perubahan kepribadian ini dan kembangkan. Guru dapat menginstruksikan siswa di sekolah untuk mengurangi penggunaan *gadget* di rumah.

## Analisis Bivariat

Tabel 5. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang

Penggunaan Gadget	Perkembangan Anak				Total		P - Value	OR
	Sesuai		Meragukan					
	F	%	F	%	F	%		
Rendah	9	30	1	3,3	30	100	0,008	0,492
Sedang	3	10	7	23,3				
Tinggi	3	10	7	23,3				
Total	15	50	15	50				

Tabulasi silang sebagaimana ditunjukkan pada tabel 5 Mengenai Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang Berdasarkan uji statistik chi-square didapatkan nilai *P - Value* sebesar 0,008 atau  $<0,05$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang.

Hal ini sejalan dengan Satrianingrum 2020 yang mengemukakan siswa yang sering menggunakan gadget dapat merugikan keterampilan interpersonalnya (Satrianingrum & Prasetyo, 2020). Penelitian lainnya dilakukan oleh Sapardi 2018 dengan judul Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia didapatkan hasil ada hubungan bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah (Vivi Syofia Sapardi, 2018).

Perkembangan anak dibawah lima tahun (Balita) merupakan bagian yang sangat penting Pertumbuhan dan perkembangan merupakan sesuatu yang dapat diprediksi. Proses tersebut terjadi pada ma nusia dan bersifat individual (Kementerian Kesehatan RI, 2020). Kesuksesan atau kegagalan individual dalam menyelesaikan suatu fase akan mempengaruhi kemampuan untuk menyel esaikan fase fase berikutnya (Damayanti et al., 2020)

Anak usia prasekolah yang berada dalam beberapa penelitian tersebut berada pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Pada usia ini, anak akan membangun kontrol sistem tubuh untuk melakukan aktivitas keseharian dan fase anak memulai kreativitas dan produktitas (Widodo, 2019). Anak yang berada pada usia

prasekolah memiliki aspek fisik, emosi, sosial dan kognitif yang sangat aktif serta memiliki penguasaan terhadap dirinya. Anak usia prasekolah akan lebih berekspresif terhadap emosinya, dan sebegini besar mereka akan senang berbicara sesuai dengan kelompoknya (Latifah Susilowati et al., 2022)

Gadget dapat mendukung anak untuk belajar secara mandiri melalui akses tak terbatas ke informasi. Anak dapat mencari informasi, membaca buku digital, dan mengeksplorasi dunia dengan lebih luas. Terlebih, gadget menawarkan peluang untuk pembelajaran interaktif. Aplikasi edukatif dapat membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep visual secara menarik yang dapat meningkatkan daya tangkap anak terhadap materi pelajaran (Harsela & Qalbi, 2020).

Selain itu, gadget dapat membantu perkembangan fungsi adaptif anak. Dalam penelitian Yumarni (2022), dijelaskan bahwa perkembangan kemampuan adaptif anak bisa didukung dengan baik melalui kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Pada zaman digital ini, anak diharapkan mampu menguasai cara menggunakan gadget dan dapat mengikuti perkembangan teknologi (Yumarni, 2022).

Terakhir, gadget dapat memberikan dampak positif bagi motorik dan kognitif anak (Sundus, 2017, dalam Rahayu dkk., 2021). Rahayu dkk. (2021) menjelaskan dampak menguntungkan pada kemampuan motorik anak dapat diamati dari aspek keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil, seperti pergerakan pada bibir, jari, dan pergelangan tangan. Anak-anak—secara tidak langsung—melakukan pelatihan otot jari ketika berinteraksi dengan gadget, yaitu saat penggunaan layar sentuh, mengetik dan menulis digital, permainan interaktif, dan lain-lain. Mengenai pengaruh menguntungkan terhadap aspek kognitif anak, bisa diperhatikan dari kapasitas untuk berpikir atau memproses informasi, kemampuan penalaran, dan daya ingat, yang melibatkan aktivitas saraf dalam otak (Magdalena et al., 2020). Dari hasil penelitian ini, gadget bisa menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan daya ingat dan kemampuan anak dalam memproses informasi

baru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak dari segi kognitif dapat ditingkatkan melalui penggunaan gadget (Rahayu et al., 2021).

Di balik manfaat positif gadget, masih terdapat dampak negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak. Berdasarkan studi Rahayu dkk. (2021), gadget dapat menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. Hal ini terjadi karena anak menghabiskan waktu lebih banyak di depan layar gadget dibandingkan berinteraksi dengan orang lain yang dapat melancarkan pembelajaran berbicara dan berbahasa. Akibatnya, anak jarang berinteraksi dengan orang lain dan mengakibatkan kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak. Kedua, penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap pembentukan karakter anak. Rahayu dkk. (2021) menjelaskan bahwa pengaruh buruk pada pembentukan karakter anak dapat disebabkan oleh penggunaan gadget melalui konten-konten yang kurang baik. Contohnya, terdapat berbagai video di platform Youtube yang dapat mengakibatkan anak berperilaku kurang sopan terhadap orang yang lebih dewasa dan berkata kasar (Rahayu et al., 2021).

Terakhir, kelebihan menggunakan gadget dapat mengganggu fungsi *prefrontal cortex* anak. Dengan anak kecanduan dengan gadget, otak pada anak dapat menyekresi hormon dopamin secara berlebihan yang dapat mengakibatkan fungsi *prefrontal cortex* menjadi terganggu. Hal ini dapat mempengaruhi wilayah dalam otak—secara negatif—yang mengendalikan emosi, regulasi diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan prinsip-prinsip moral lainnya.

Dampak yang lain yang akan mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa, Sehingga pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadgetsiswa dapat dikurangi (Khotimah et al., 2020). yang menyatakan bahwa tidak adanya kontrol oleh orang tua terhadap penggunaan gadget anak akan berdampak pada penyalahgunaan gadget sehingga anak jarang belajar dan mengganggu proses belajar. Sedangkan hal tersebut berbanding terbalik dengan fungsi gadget dalam proses belajar. Semestinya penggunaan gadget dapat menjadi faktor penunjang dalam hasil



belajar peserta didik. kadang kala orang tua sengaja memberikan gadget kepada anak agar mereka tidak bisa bermain di luar rumah dan bahkan tidak bisa mengganggu aktivitas orang tua pada saat dirumah. Hal ini membuat anak malas bergerak dan beraktifitas kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi anak karena asyik dengan gadgetnya serta kelamaan anak merasa bergantung atau kecanduan gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak menjadi kurang baik (Damayanti et al., 2020).

Kesimpulannya adalah penggunaan gadget pada anak-anak memiliki dampak yang bervariasi yang harus dipertimbangkan dengan cermat. Gadget memberikan peluang untuk pembelajaran yang interaktif, membantu membangun fungsi adaptif, dan mengembangkan motorik dan kognitif. Namun, gadget juga dapat menimbulkan tantangan seperti menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangatlah penting dalam mengatur penggunaan gadget pada anak-anak. Di tengah dunia yang semakin terhubung secara digital, pemahaman bahwa perangkat elektronik adalah alat yang dapat dimanfaatkan secara bijaksana menjadi kunci. Dengan melakukan pemantauan, mengatur waktu layar, dan mengawasi konten yang sesuai, dampak positif dari penggunaan gadget dapat ditingkatkan sementara tantangan dan efek negatifnya dapat diminimalis

#### **D. KESIMPULAN**

Hasil penelitian mayoritas anak anak paud karya mulia yang mengikuti penelitian ini berjenis kelamin perempuan, sebanyak 16 responden (53,3%), Mayoritas responden berusia 5 tahun yaitu sebanyak 12 responden (40%) , Hasil penelitian responden dengan penggunaan gadget rendah, penggunaan gadget sedang dan penggunaan gadget tinggi masing masing memiliki frekuensi yang sama yaitu 10 responden atau (33,3%). Hasil penelitian mayoritas perkembangan belajar responden dalam kategori sesuai sebanyak 16 responden (53,3%), Hasil Penelitian didapatkan nilai  $P - Value$  sebesar 0,008 atau  $<0,05$ , maka dapat

diambil kesimpulan bahwa Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang.

#### **E. SARAN**

##### **A. Bagi Tenaga Kesehatan**

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi bagi tenaga kesehatan mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak prasekolah.

##### **B. Bagi Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi bagi pihak Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang untuk menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai bagaimana melakukan terapi bermain sambil belajar menggunakan gadget atau melakukan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun.

##### **C. Bagi Masyarakat**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dalam upaya pengawasan khususnya orang tua terhadap penggunaan *gadget* dengan perkembangan anaknya.

##### **D. Bagi Mahasiswa / Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam melaksanakan penelitian dan mengembangkan penelitian yang lebih luas dimasa yang akan datang mengenai penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah di Paud Karya Mulia Desa Wirogomo Kabupaten Semarang

#### **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah Rahma. (2015). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa. Jurnal (Skripsi): Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Ria*. 2(2), 1–12.
- Ai Farida, O., Hanifah Salsabila, U., Liana Nur Hayati, L., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). *Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh*

- Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701–1709.  
<https://doi.org/10.37058/jpls.v8i1>
- American Academy of Pediatrics. (2016). *American Academy of Pediatrics Announces New Recommendations for Children's Media Use*. Available from: <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/Pages/American-Academy-of-Pediatrics-Announces-New-Recommendations-for-Childrens-Media-Use.aspx>.
- Anggraeni, D. P. (2021). Pengaruh Penerapan Kurikulum Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dengan Angket Skali (Skala Likert) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Trunojoyo Jember. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 3(2), 154–161.  
<https://doi.org/10.33503/prismatika.v3i2.1280>
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- BPS. (2022). *Statistik Indonesia*. 780.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22.  
<https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Dewi, R.C., Oktiawati, A., & Saputri, L. D. (2015). *Teori dan Konsep Tumbuh Kembang : Bayi, Toddler, Anak, dan Usia Remaja*. Nuha Medika.
- Dewi Narullita. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial*. 1(1), 27–33.
- Dores, O. J., Lisa, Y., & Vorina, O. (2019). Analisis Konsentrasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn 20 Skph Manis Raya. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 57–68.
- Enny Fitriahadi. (2020). *Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun Di Posyandu Wilayah Kerja Puskesmas Tinggede, Kecamatan Marawola Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah*. 13(October 2019), 183–191.
- Hajar, I. (2022). *Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun Pada Keluarga Broken Home*. 16(2), 58–68.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 11(1), 27–39.
- Iswidharmanjaya, D, B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.
- Izzati, A. D., Nikmah, D., Nur, E., Isnina, R., Sholikhah, M. P., Aisah, S., Azizi, M. R., Akhrufi, I., S., & S., & Asyari, A. B. (2022). *Analisis Dampak Teknologi Modern Terhadap Masalah Lingkungan*. Alinea Media Dipantara.
- Jafri, Y., & Defega, L. (2020). *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis E-ISSN : 2622-2256 Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun Prosiding Seminar Kesehatan Perintis E-ISSN : 2622-2256*. 3(1), 76–83.
- Kartika, T. (2022). *hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak usia dini (4-6 tahun) di RA Riyadlulshorpiyyah Purbaratu Kota Tasikmalaya*. 6(2), 1002–1011.
- Kemenkes RI. (2019). *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2019*.
- Kementerian Kesehatan RI. (2016). *Buku Pedoman SDIDTK Di Tingkat Pelayanan Dasar*.
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 2 tahun 2020 tentang STANDAR ANTROPOMETRI ANAK DENGAN. In *Jurnal Berkala Epidemiologi* (Vol. 5, Issue 1).
- Khadijah & Amelia, N. (2020). *Perkembangan*

- Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Kusumo, H. (2018). *Pemanfaatan Brosur Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Jumlah Peserta Didik Pada Duta Islamic School (DIS) Semarang*. 3(1), 88–94.
- Lanca, C., & Saw, S. M. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 40(2), 216–229. <https://doi.org/10.1111/opo.12657>
- Latifah Susilowati, Susanti, D., Lutfiyati, A., & Hutasoit, M. (2022). Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Tk Islam Sunan Gunung Jati. *Journal of Innovation in Community Empowerment*, 4(1), 64–70. <https://doi.org/10.30989/jice.v4i1.697>
- Loebis, R. (2016). *Ibu-ibu... Ini Bahayanya Kalau Anak Balita Anda Kebanyakan Main Gadget*. PT. JPG Multimedia.
- Maddeppungeng, M. (2018). *Buku Panduan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)*. Universitas Hasanuddin.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Dinda Ayu, A. (2020). Analisis Bahan Ajar. Nusantara: *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Maghfuroh. (2018). *pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di TK Surya Baru Plosowahyu Lamingan*. 3(1), 55–60.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Notoatmodjo, S. (2016). *Kesehatan Masyarakat Ilmu & Seni (Revisi)*. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2017). *Metode Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nurmalasari. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 211–218.
- Nursalam. (2015). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. In Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis (4th ed.). Jakarta. In *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis* (4th ed.). salemba medika.
- Oktafia, D. P. (2021). *Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah : Literatur*. 4(1), 31–47.
- Prastanti, N. D., Kusyanti, A., & Perdanakusuma, A. R. (2017). *Analisis Faktor - Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan Smartphone Dengan Menggunakan Metode Structural Equation Modeling ( SEM )*. 1(10), 1152–1161.
- Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80. <https://doi.org/10.12928/promkes.v2i2.1832>
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas

- Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13.  
<https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- Rahayu, N. S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202–210.
- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A. R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget di masa pandemi covid-19 terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45–55.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241.  
<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1379>
- Risa Azizatul Muawanah. (2022a). *Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro*. 2(2).
- Risa Azizatul Muawanah. (2022b). *Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro dan*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Rita Yulifah. (2021). Perkembangan Kuesioner Para Skrining Perkembangan. *Journal Poltekes Malang*.
- Rizkia, D. E., Madjri, A., & Agustasari, K. I. (2023). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun Di Desa Orobulu Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. *Journal of Issues in Midwifery*, 7(3), 97–103.  
<https://doi.org/10.21776/ub.joim.2023.007.03.1>
- Rusliana, R. A. (2019). *Development Of Education In Early*.  
<https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v7i4.109256>
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Siti Nilna Laili Muflikah. (2021). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Stimulasi Tumbuh Kembang Dengan Perkembangan Anak Usia 1-3 Tahun Di Desa Balekerto, Kecamatan Kaliangkrik*.
- Sudirman, A. A. (2023). *hubungan penggunaan smartphone dengan perkembangan anak usia pra sekolah di TK Azzahra Boalemo*. 1(2), 80–89.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Suhadi Prayito, Rusdianah, E., & Yuliana, F. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5474), 1333–1336.
- Suliatiani. (2018). *Modul Pembelajaran Moral Metode Bercerita Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Tim Penerbit Sepilar.

- Tridhonanto, A. (2014). *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis (Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, ed.)*. PT Elex Media Komputindo.
- Vivi Syofia Sapardi. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*, XII(80), 137–145.
- Wati, D. R., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Belas, T. (2021). *Gadget Dan Pengaruhnya Pada Keterlambatan Berbicara ( Speech Delay ) Pada Anak Usia Dini : Literature Review Gadgets And Their Effect On Speech Delay In Early Children : Literature Review*. 2(2), 228–233.
- Widodo. (2019). Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Pustaka Pelajar*, 12.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>