

“Ceria”

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 12, No. 2, Oktober 2023

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

Perilaku Kecanduan Bermain Gadget

Pada Anak Usia Dini

Edi Hendri Mulyana¹, Nuraly Ma'sum Aprily², Ai Siti Zaenab³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: *edihm@upi.edu, nuralymasumapriily@upi.edu,

aisitizaenab@upi.edu

Abstrak

Pada era sekarang, teknologi dan informasi berkembang dan mengalami kemajuan yang begitu pesat. Kita sudah tidak asing lagi dengan benda bernama gadget, yang mana benda tersebut merupakan salah satu dari hasil adanya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi menjamah semua kalangan usia dari mulai orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Pada dasarnya anak senang dengan hal-hal baru yang diperolehnya dari kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Banyak anak zaman sekarang yang begitu sering bermain gadget bahkan bisa bermain gadget selama seharian. Kebiasaan bermain gadget ini sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari segi fisik maupun psikis. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan terkait perilaku kecanduan bermain gadget pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka, yaitu penelitian yang menghubungkan penelitian dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya dan juga mendeskripsikan hasil analisis terhadap kajian terorisitas dan hasil penelitian tentang penggunaan gadget pada tahun 2017 sampai 2021. Adapun hasil penelitian ini yaitu penggunaan gadget pada anak usia dini memberikan dampak negatif terhadap proses

pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari segi fisik maupun psikis karena mayoritas anak yang menggunakan gadget tersebut bermain tanpa adanya batasan ataupun kontrol dari orang tuanya.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Perilaku Kecanduan Gadget

Pengantar

Pada era sekarang, teknologi dan informasi berkembang dan mengalami kemajuan yang begitu pesat. Banyak sekali penemuan-penemuan baru berkat adanya perkembangan teknologi ini, sehingga kehidupan manusia menjadi jauh lebih mudah dan praktis. Manusia dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Perkembangan teknologi tersebut menjangah semua kalangan usia dari mulai orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Pada zaman sekarang, kita sudah tidak asing lagi dengan benda bernama gadget, yang mana benda tersebut merupakan salah satu dari hasil adanya perkembangan teknologi. Gadget merupakan benda elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi dan tujuan yang khusus, juga memiliki jenis yang beragam dan dapat dikelompokkan berdasarkan fungsinya, misalnya televisi, komputer, laptop, dan *handphone*.

Pada saat ini, gadget menjadi salah satu benda yang dibutuhkan oleh manusia sehingga manusia tidak bisa terlepas dari gadget. Tidak hanya orang dewasa yang menjadi pengguna gadget, namun sekarang ini banyak sekali anak-anak yang menganggap bahwa gadget adalah salah satu benda yang harus dimilikinya. Veugelers (dalam puspaningtyas, 2018, hlm. 2) mengemukakan bahwa di Negara Kanada ada 64% anak sekolah dasar kelas 5 sudah menjadi pengguna alat

komunikasi/*electronic entertainment and communication devices* (EECDs), adapun alat tersebut digunakan pada saat malam hari, sehingga mempengaruhi berat badan, kualitas asupan menjadi menurun, dan aktivitas fisik yang mengalami penurunan.

Penelitian yang dilakukan oleh Haughton (dalam Febriati & fauziah, 2020, hlm. 2) yang berjudul "*Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant*" mengemukakan mengenai anak yang sudah terpengaruh dampak negatif gadget, besar kemungkinan anak tersebut akan menghabiskan waktunya untuk bermain gadget sambil menyendiri tanpa memedulikan orang lain. Penelitian lain dalam bentuk *polling* melalui sebuah saluran televisi Channel News yang mana penelitian tersebut memperlihatkan sebanyak 47% orang tua yang berpendapat bahwa kebanyakan dari anak mereka menghabiskan waktunya seharian di depan layar komputer atau gadget, dan rata-rata anak tersebut menonton video di YouTube, bermain *game*, dan ada juga yang menggunakan gadget sebagai sarana belajar. Sedangkan daripada itu, terdapat 43% menyatakan bahwa kebanyakan anak mereka sudah memiliki ikatan emosi dengan gadget, contohnya perilaku sering marah, atau bahkan menangis pada saat tidak diizinkan bermain gadget lagi.

Gadget memang memiliki fitur-fitur yang sangat menarik, banyak dari kalangan anak-anak yang tertarik dan menjadi cepat akrab sehingga dapat berakibat pada kecanduan. Orang tua sebagai orang yang paling dekat dengan anak memiliki peran sebagai model atau contoh bagi anak dan sangat mempengaruhi baik atau tidaknya

pertumbuhan dan perkembangan anak (dalam Aprily, 2022, hlm.130), oleh karena itu, baiknya orang tua tidak bermain gadget di depan anak, karena bisa jadi perilaku anak senang bermain gadget tersebut dikarenakan meniru perilaku orang tuanya.

Menurut Iswidharmanjaya (dalam Puspaningtyas, 2018, hlm. 2-3) terdapat beberapa dampak negatif dari gadget bagi anak, yaitu anak menjadi tertutup, mengganggu kesehatan mata, mengganggu waktu tidur, senang menyendiri, juga dapat terancam *cyber bullying*. Beberapa kasus yang tengah ramai saat ini mengenai gangguan kejiwaan (mental, emosional, perilaku) yang dialami oleh anak dikarenakan kecanduan gadget.

Anak Usia Dini

Menurut Augusta (dalam Pebriana, 2017, hlm. 2) mengemukakan terkait hakikat anak usia dini, yaitu makhluk unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai macam aspek perkembangan, dari mulai perkembangan fisik motorik, kognitif dan bahasa, sosial dan emosional yang khusus dan sesuai dengan tahapan perkembangan berdasarkan usia anak. Usia dini sering kita kenal sebagai masa emas (*golden age*), dimana pada saat usia ini merupakan saat yang sangat penting bagi anak karena pada saat ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan anak yang begitu pesat (dalam Khoiruddin, 2017, hlm. 14).

Teori dasar perkembangan manusia (dalam Felicia, 2021, hlm. 28-36), sebagai berikut.

1) Teori Psikososial (Erikson)

Psikososial merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kesehatan mental dan kondisi sosial (dalam Khadijah & Nurul, 2021, hlm. 51).

2) Teori Konstruktivisme (Piaget)

Menurut Piaget, anak memiliki perkembangan kognitif yang berbeda-beda tergantung pada faktor yang mempengaruhi perkembangan itu sendiri, contohnya pola asuh; pengalaman; dan stimulus dari lingkungan, namun daripada itu agar bisa mencapai pada tahap operasional formal, anak diharuskan untuk melewati setiap tahap-tahap sebelumnya.

3) Teori Sosiokultural (Vygotsky)

Dalam teori ini terdapat istilah *zone of proximal development* (ZPD). ZPD merupakan jarak antara pencapaian anak berdasarkan hasil sendiri dan berdasarkan hasil bantuan dari orang lain.

4) Teori Belajar Sosial (Bandura)

Menurut Bandura, anak senang meniru perilaku orang disekitarnya, baik perilaku positif maupun negatif. Dalam teori ini terdapat dua istilah penting yaitu *modelling* dan *self-efficacy*.

5) Teori Sistem Ekologi (Bronfenbrenner)

Teori ini menjelaskan bahwa faktor internal dan juga faktor lingkungan (mikrosistem, ekosistem, mesosistem, dan makrosistem) sangat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak.

Gadget

Menurut Iswidharmanjaya & Agency (dalam Oktaviani dkk, 2019, hlm. 45) memaparkan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang memiliki tujuan khusus dan fungsi yang praktis untuk memberikan kemudahan dalam pekerjaan manusia. Selaras dengan Iswidharmanjaya & Agency, Garini (dalam Ernawati, 2022, hlm. 9) juga mendefinisikan gadget sebagai benda elektronik kecil yang multifungsi guna memberikan kemudahan untuk penggunaanya. Menurut Ma'ruf (dalam Mandiri dkk, 2020, hlm. 3) mendefinisikan gadget sebagai benda elektronik berukuran kecil memiliki fungsi yang khusus, namun sering dianggap sebagai barang baru atau inovasi dari adanya teknologi.

Menurut Adinda (2021, hlm. 158) gadget mempunyai fitur-fitur yang menarik sehingga anak dapat dengan mudah akrab dengan benda tersebut.

Dampak Penggunaan Gadget

Menurut Sundus (dalam Rahayu, 2021, hlm. 205), memaparkan mengenai gadget sangat memberikan pengaruh pada kesiapan berbicara, perilaku, baik atau buruk kualitas belajar, gangguan pemusatan perhatian, dan berakibat pada mental anak (depresi).

Dampak negatif penggunaan gadget (dalam Yana, 2021, hlm. 85-87), sebagai berikut.

- a) Pertumbuhan dan perkembangan otak menjadi terganggu.
- b) Terdapatnya stimulus berlebihan dari gadget.

- c) Proses pertumbuhan dan perkembangan menjadi lambat.
- d) Mengganggu waktu tidur.
- e) Gangguan kelainan mental.
- f) Agresif.
- g) *Gadget addiction*.
- h) Mengganggu waktu belajar.
- i) Anak menjadi sulit konsentrasi.
- j) Kesehatan mata menjadi terganggu.

Menurut Mohammad Nazir (dalam Yumarni, 2022, hlm. 110-111), dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak, sebagai berikut.

- a) Gangguan konsentrasi.
- b) Gangguan fungsi *pre frontal cortex* (PFC).
- c) Introvert.

Perilaku Kecanduan Bermain Gadget

Teori Kebergantungan Teknologi

Ketergantungan berkenaan dengan pentingnya tahapan-tahapan spesifik dalam suatu peristiwa tertentu secara historis pada tingkat mikro. Teknologi merupakan suatu penghubung juga sangat memberikan pengaruh terhadap kehidupan masa depan dan pengetahuan (dalam Wiratmo, 2003, hlm. 55). *Dependency theory* mendefinisikan bahwa ketergantungan berkaitan dengan suatu cara untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai suatu tujuan dengan cara bergantung dengan sesuatu yang lain, dalam artian ini teknologi (dalam

solihah, 2015, hlm. 2).

Menurut Wiliam (dalam Ahmad, 2020, hlm. 138), teknologi komunikasi memiliki tiga peran dalam menghadirkan berbagai macam aplikasi, yaitu: 1) amplifikasi (memudahkan komunikasi jarak jauh); 2) *durative* (penyimpanan dalam durasi waktu yang panjang); 3) terdapat alternatif informasi dari beragam penggunaan.

Menurut Sherlyana (dalam Puspaningtyas, 2018, hlm. 7), berikut ini merupakan kriteria klasifikasi kecanduan.

- a) Durasi (lamanya waktu yang dihabiskan ketika bermain gadget dalam sehari).
- b) Frekuensi (seberapa sering menggunakan gadget dalam sehari).
- c) Jenis (video YouTube atau Tiktok dan *game*).
- d) Permasalahan yang ditimbulkan akibat dari penggunaan gadget yang melebihi batas wajar.

Berdasarkan penelitian *Boston Consulting Group* (BCG) dengan University of Berkley (2011) yang melakukan penelitian terhadap perilaku anak di Amerika, yang mana hasil dari penelitian tersebut, sebagai berikut.

- a) Anak lebih percaya informasi dari internet.
- b) Anak lebih sering mencari informasi dari gadget dibandingkan dari televisi atau koran.
- c) Anak lebih senang bersosialisasi melalui gadget dibandingkan dengan bertemu langsung.

- d) Anak lebih menyukai konten yang bersifat visual dan ringan.
- e) Anak lebih paham teknologi dibandingkan dengan hal yang berkaitan dengan orang tua mereka.
- f) Anak dapat bekerja efektif, meskipun tidak royal.
- g) Anak lebih senang transaksi online dibandingkan dengan transaksi secara tradisional atau konvensional.

Menurut Kwan (dalam Rahayu, 2021, hlm. 206) memaparkan bahwa kecanduan gadget merupakan perilaku yang *maladaptive* yang memiliki ciri-ciri yaitu menggunakan gadget melebihi batas wajar, kesulitan untuk mengontrol diri sendiri, dan berdampak pada rutinitas sehari-hari menjadi terganggu.

Menurut Wijayanti (dalam Oktaviani dkk, 2019, hlm. 45) memaparkan bahwa anak yang sudah kecanduan gadget memiliki tanda-tanda berikut: bermain gadget dengan durasi lebih dari 1 jam/hari, sangat terobsesi dengan gadget, marah bahkan menangis ketika tidak diberikan izin untuk bermain gadget, waktu tidur menjadi terganggu, tidak tertarik bermain dengan teman sebayanya, sulit fokus saat belajar, dan aktivitas sehari-hari terganggu.

Cara Mengatasi Kecanduan Bermain Gadget

Menurut Fitria (dalam Rizki, 2019, hlm. 47-48) cara untuk mengatasi kecanduan bermain gadget pada anak, sebagai berikut.

- a) Adanya batasan terhadap penggunaan gadget.
- b) Adanya jadwal penggunaan gadget di waktu tertentu.

-
- c) Adanya wilayah-wilayah bebas gadget.
 - d) Tidak memberikan fasilitas gadget untuk anak.
 - e) Adanya edukasi terhadap dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan untuk anak.
 - f) Adanya *modelling* yang benar saat penggunaan gadget didepan anak. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi kecanduan bermain gadget pada anak (dalam Manik dkk, 2022, hlm. 223-224), sebagai berikut.
 - a) Menetapkan batasan penggunaan gadget.
 - b) Mengawasi anak saat sedang bermain gadget.
 - c) Mengajarkan dan menemani anak saat mengerjakan tugas sekolah.
 - d) Meluangkan waktu untuk bermain bersama anak.
 - e) Mengajak anak berlibur ke tempat yang anak suka.
 - f) Melibatkan anak dalam pengerjaan pekerjaan rumah.
 - g) Memantau akun media sosial anak, guna melindungi anak dari dampak negatif penggunaan media sosial.

Cara mengatasi penggunaan gadget juga bisa dilakukan dengan cara mengajak anak untuk bermain permainan tradisional (contohnya permainan sondah) atau permainan konvensional (contohnya permainan ular tangga, lego, puzzle dan lain-lain). Permainan tradisional maupun permainan konvensional dapat memberikan peningkatan kemampuan berinteraksi anak dengan lingkungan sekitar (dalam Nugrahani & Rupa, 2017, hlm. 36).

Metode

Penelitian ini menggunakan kajian pustaka. Cooper (dalam Pebriana, 2017, hlm. 8) mengemukakan bahwa terdapat beberapa tujuan dalam kajian pustaka, yaitu memberitahukan kepada pembaca hasil penelitian lain yang berhubungan dengan penelitian saat itu, dan mengaitkan penelitian dengan literatur yang ada.

Hasil dan Pembahasan

Ketergantungan gadget dapat disebabkan karena durasi penggunaan gadget yang melebihi batas wajar. Durasi yang panjang dan frekuensi yang sering dapat membuat anak menjadi pribadi yang antisosial (dalam Pebriana, 2017, hlm. 8). Hal tersebut terjadi karena anak sangat jarang berinteraksi dengan teman sebayanya ataupun dengan orang lain disebabkan oleh adanya penarikan diri terhadap lingkungan sekitar yang mana anak tersebut lebih tertarik untuk bermain gadget dibandingkan dengan bermain bersama temannya. Penelitian ini memiliki kelebihan yaitu terdapatnya penjelasan yang cukup lengkap mengenai penyebab anak menjadi pribadi yang antisosial dikarenakan penggunaan gadget secara berlebihan. Sehingga waktu yang seharusnya anak pergunakan untuk bermain atau berinteraksi dengan temannya menjadi berkurang juga disebabkan karena kurangnya kontrol dan pengawasan dari orang tua terhadap penggunaan gadget oleh anak dikarenakan kesibukan orang tuanya sehingga anak dibiarkan untuk bermain gadget semaunya. Selain dari

pada itu, penelitian ini juga memiliki kekurangan yaitu pada penelitian ini tidak dijelaskan bagaimana cara untuk menggunakan gadget dengan benar ataupun cara lain untuk mengalihkan kebiasaan penggunaan gadget pada hal yang lebih bermanfaat sehingga tidak menimbulkan dampak negatif terutama terhadap perkembangan sosial anak, sebagai upaya pencegahan supaya anak tidak menjadi pribadi yang antisosial.

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat membuat anak menjadi tidak fokus saat belajar. Hal tersebut dipengaruhi oleh durasi, frekuensi juga jenis aplikasi yang ada dalam gadget tersebut baik itu aplikasi *game* ataupun aplikasi video seperti YouTube atau Tiktok yang menarik perhatian anak (dalam Oktaviani dkk, 2019, hlm. 45). Penelitian ini memiliki kelebihan yaitu dengan menggunakan analisis univariat dan bivariat, yang mana analisis univariat tersebut memuat penjelasan yang cukup lengkap mengenai data yang diperlukan untuk penelitian tersebut. Sedangkan analisis bivariat memuat penjelasan melalui tabel, sehingga dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan balita. Selain dari pada itu, penelitian ini juga memiliki kekurangan yang sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Pebriana (2017), yaitu pada penelitian ini tidak dijelaskan bagaimana cara untuk menggunakan gadget dengan benar ataupun cara lain yang dapat mengalihkan kebiasaan penggunaan gadget pada hal yang lebih bermanfaat dan berpengaruh positif pada pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak yang sudah kecanduan bermain gadget memiliki perilaku yang *maladaptive* yang memiliki ciri-ciri yaitu menggunakan gadget melebihi batas wajar, kesulitan untuk mengontrol diri sendiri, dan berdampak pada rutinitas sehari-hari menjadi terganggu (dalam Rahayu, 2021, hlm. 206). Penelitian ini memiliki kelebihan yaitu kajian pustaka dalam penelitian tersebut cukup lengkap juga terdapatnya cara untuk mengalihkan kebiasaan bermain gadget melalui bermain permainan nyata atau permainan tradisional yang mana selain anak terhindar dari dampak negatif penggunaan gadget, anak juga dapat berinteraksi langsung dengan orang lain selain itu juga sebagai sarana mengenalkan permainan tradisional yang sudah sangat jarang dimainkan pada zaman sekarang. Selain dari pada itu, penelitian ini juga memiliki kekurangan yang sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Pebriana (2017) dan Oktaviani (2019), yaitu pada penelitian ini tidak dijelaskan mengenai jenis permainan tradisional dan bagaimana cara atau prosedur untuk bermain permainan tersebut sehingga anak dapat mengurangi atau mengalihkan kebiasaan bermain gadget kepada hal lain yang lebih positif bagi pertumbuhan dan perkembangannya.

Kesimpulan

Gadget memiliki dampak positif, namun ada baiknya orang tua tidak mengizinkan anak usia dini untuk bermain gadget karena mengingat pada usia ini anak sedang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Penggunaan gadget yang tanpa

batasan dan aturan dapat memberikan pengaruh negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama pada perkembangan sosial anak, karena anak yang sudah kecanduan akan menjadi pribadi yang tertutup dan tidak tertarik untuk bermain atau berinteraksi dengan teman sebayanya, juga dapat mengganggu kesehatan baik fisik maupun psikis anak, dan dapat mengganggu aktivitas sehari-hari anak. Oleh karena itu, perlu adanya batasan dan bimbingan juga *modelling* atau contoh yang baik bagi anak terutama dari orang tuanya sebagai orang yang paling dekat dengan anak, supaya anak dapat terhindar dari kecanduan gadget dan dampak negatif yang timbulkannya.

Daftar Acuan

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan ,. *Proceedings*, Vol: 1 No:(November), 1–17. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>
- Ahmad, A. (2020). Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial. *Avant Garde*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1158>
- Aprily, N. M., Purwanti, S. A., & Prehanto, A. (2022). Pola Asuh Demokratis terhadap Karakter Jujur Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 6(1), 123–126.
- Ernawati. (2022). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Fisik Motorik Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun Guntur Kelurahan Gerantung Tahun 2022. (Skripsi). UIN Mataran, Mataram.
- Febriati, L., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1), 1–12.

- Felicia, N. (2021). Modul 1: Pengenalan Teori dan Prinsip Dasar Perkembangan. *Perkembangan Peserta Didik*, 1.1-1.45.
- Khadijah, & Nurul, zahraini jf. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5–20. [http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB II.pdf](http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB%20II.pdf)
- Khoiruddin. (2017). Pengenalan Bahasa Arab melalui Myanyian pada Anak Usia Prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Puncu Kediri Jatim. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.27>
- Mandiri, S., Borong, I. N., Village, B., District, P., & Bell, A. G. (2020). *Binaan Pkbn Surya Mandiri Di Borong Bulu Desa Use of Gadget in Early Children in Tk . Asoka Associated With Pkbn*.
- Manik, D. K., Istiningasih, S., Dasar, G. S., & Mataram, U. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi Covid 19 the Role of Parents in Overcoming Gadget Addiction in Children During the Covid-19 Pandemic*. 2(3).
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Oktaviani, S., Nisa, J., & Baroroh, U. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 3(2), 44. <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Puspaningtyas, C. (2018). Efektivitas *Parent-Child Games* untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* pada Anak. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Rahayu, N. S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 204-207. doi:1031004/obsesi.v1i1.26
- Rizki, H. (2019). Hubungan antara Kecenderungan Adiksi Gadget dengan Empati pada Mahasiswa. (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung, Lampung.

-
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial [Level of Dependence on Users of Social Media and Social Anxiety]. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–10.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730/7798>
- Wiratmo, M. (2003). Berbagai Teori. *Siasat Bisnis*, 1(8), 53–63.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 110-111.
- Yana, M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang). *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 78–93.
<https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>