



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI

Mostro Mijoyo Ambarita¹, Nurma Yuni Pary Usemahu², Abdi Sinaga³
^{1,2,3}Akademi Keperawatan Abdi Florensia

Info Artikel :

Diterima : 2 November 2021

Disetujui : 20 November 2021

Dipublikasikan : 30 November 2021

ABSTRAK

Kata Kunci :
Penggunaan gadget, pola asuh, dan tumbuh kembang

Penggunaan gadget dikalangan anak anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. 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 (Ismanto dan Onibala, 2015). Untuk itu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada hubungan atau tidak antara tumbuh kembang dengan pola asuh serta penggunaan gadget. Menggunakan desain penelitian cross sectional dengan tehnik quantum sampling. Sample yang digunakan sebanyak 80 responden. Instrument penelitian menggunakan data primer yaitu dengan pedoman wawancara dan skrining DDST dan hasilnya diolah dengan SPSS versi 22 yang dipresentasikan dalam table. Hasil penelitian ini didapatkan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget (P value 0,004), dan pola asuh orang tua (P value 0,001) dengan tumbuh kembang anak usia dini di Kelurahan Nagapita. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh penggunaan gadget dan pola asuh orang tua masih banyak yang menggunakan gadget lebih dari 1 jam serta penerapan pola asuh orang tua yang mengarah pada pola asuh negative, sehingga perlu adanya uji lebih lanjut untuk anak di kelurahan Nagapita.

ABSTRACT

Keywords :
Gadget use, parenting, and growth and development

The use of gadgets among children is increasingly concerning and certainly has a negative impact on growth and development. It is clear that children adapt more quickly to existing technology. So that children are often complacent with the sophistication of gadgets with the features available in them. Children who often use gadgets often forget about their surroundings. They prefer to play using gadgets rather than playing together with friends in the neighborhood where they live. So that social interaction between children and the community, the surrounding environment is reduced, even increasingly faded (Ismanto and Onibala, 2015). For this reason, a study was conducted that aims to determine whether or not there is a relationship between growth and development with parenting and gadget use. Using cross sectional research design with quantum sampling technique. The sample used was 80 respondents. The research instrument uses primary data, namely interview guidelines and DDST screening and the results are processed with SPSS version 22 which is presented in a table. The results of this study found that there is a significant relationship between the use of gadgets (P value 0.004), and parenting patterns (P value 0.001) with early childhood growth and development in Nagapita Village. From the results of the study, it can be concluded that the influence of gadget use and parenting patterns is still a lot of using gadgets for more than 1 hour and the application of parenting patterns that lead to negative parenting, so further tests are needed for children in Nagapita village..

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan yang semakin berkembang memunculkan banyak teknologi baru yang memiliki ragam, bentuk dan fungsi tertentu. Berkembangnya teknologi yang semakin pesat bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Negara-negara besar yang biasa menciptakan teknologi diantaranya adalah Jepang, Amerika, cina dan masih banyak Negara-negara lainnya. (Agoeng Nugroho, 2010)

Salah satu teknologi yang diciptakan adalah gadget, jenis gadget yang paling akrab dalam kehidupan sehari-hari adalah handphone. Gadget jenis ini mengalami kemajuan dan pertumbuhan yang cukup signifikan. Penemuan baru selalu menjadi daftar spesifikasi yang dihadirkan. Sekarang ini handphone tidak semata-mata hanya digunakan untuk berkomunikasi, teknologi baru ini bisa digunakan sebagai kamera, perekam video, peta digital, pemutar musik, jaringan internet dan lain sebagainya (Iskandar, 2014 dikutip dari Warisyah 2015).

Gadget yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi, hingga hiburan yang disajikan secara online maupun offline kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat. Tentunya barang canggih ini bukan hanya sekedar dijadikan media hiburan semata, tetapi juga digunakan sebagai teman hidup yang selalu mendampingi. Berbagai macam merek, tipe serta harga banyak tersedia pada tempat-tempat penjualan gadget, terkesan memancing pelanggan untuk membeli, ditambah lagi fitur-fitur yang ada pada gadget semua tersedia sehingga dapat memancing masyarakat luas untuk memilikinya. Menurut perusahaan survei eMarketer, pengguna gadget meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna gadget terbesar di dunia pada tahun 2016 (Korantempo, 2015).

Sebuah penelitian baru saja dikeluarkan American Association of Pediatrics (AAP). Penelitian ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Media yang paling umum digunakan anak adalah gadget, jumlah anakanak yang menggunakan gadget meningkat hampir dua kali lipat (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun (Parents Indonesia.2013).

Penggunaan gadget dikalangan anak usia dini menyita banyak perhatian dari berbagai kalangan, dari fakta di atas terlihat dari tahun ke tahun mengalami peningkatan signifikan. Tentu ini menjadi masalah besar bagi Negara kita selanjutnya. Anak-anak biasa mendapatkan gadget canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan gadget canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain games pada fitur-fitur yang telah disediakan pada gadget tersebut. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai gadget. Bahkan, orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan gadget yang dimilikinya (Ismanto dan Onibala, 2015).

Penggunaan gadget dikalangan anakanak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anakanak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. 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 (Ismanto dan Onibala, 2015).

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Warisyah, 2015)

Menurut Yusmi pada hakekatnya, anak-anak belum saatnya mengenal gadget, mereka masih memerlukan permainan-permainan yang dapat merangsang otak dan menunjang semua aspeknya baik aspek fisik, kognitif, sosialemosional, bahasa dan moral (Harmanto, 2015:135). Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada 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 (Antonius, 2016:2-3)

Sesuai catatan pimpinan penelitian Hilda Kabali, sepertiga orang tua yang anaknya berusia 3-4 tahun mengaku anak-anak mereka doyan menggunakan lebih dari satu perangkat mobile. Kebanyakan orang tua juga menyatakan, anak-anak yang usianya di bawah 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi. Yang jelas, sebanyak 72 persen anak usia 8 tahun ke bawah sudah menggunakan perangkat mobile seperti smartphone, tablet, dan iPod sejak 2013, di mana mayoritas usia 2 tahun lebih suka pakai tablet atau ponsel pintar tiap harinya. Dibandingkan tahun 2011 angka tersebut masih berada di 38 persen. Menurut profesor psikolog Temple University Kathy Hirsh-Pasek yang tidak terlibat dalam penelitian, fenomena ini sungguh membahayakan. (Hani Nur Fajrina, CNN Indonesia, 2015)

Saat ini teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari, bahkan sejak seorang individu masih dalam kandungan telah merasakan manfaat teknologi ini, misalnya pemeriksaan kesehatan janin melalui USG (Ultra Sonografi). Demikian pula saat seseorang mulai dilahirkan sampai menjelang tutup usia pastilah tidak pernah lepas dari terpaan teknologi yang sangat mendukung survival of the fittest. Oleh karena itu telaah tentang efek positif dan negatif teknologi perlu mendapat perhatian secara seksama. Dengan atau tanpa disadari, orang tua dan orang dewasa lain di sekitaranak telah memperkenalkan pada teknologi sejak usia dini, terutama pada teknologielektronik. (Yudiningrum, F, Jurnal FK UNS, 2014).

Interaksi anak dengan teknologi elektronik banyak mengurangi aktivitas gerak karena konsep dari teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan membatasi aktivitas fisiknya. Dalam kegiatan bermain pun anak sudah banyak mengurangi aktivitas geraknya bila permainan tersebut dilakukan dengan perantara teknologi. Misalnya saat anak bermain dengan perangkat game, seperti gameboy, Nintendo, Play Station (PS), Xbox, Wii, dan sebagainya. Walaupun beberapa produsen telah berusaha untuk memasukkan realisme gerak di dalam permainan tersebut, namun tetap saja energi gerak yang dilakukan tidak sebanding dengan aktivitas anak saat bermain di alam bebas. Anak yang kurang bergerak dalam aktivitas kesehariannya mengakibatkan rentan terjangkit obesitas atau kelebihan berat badan, sehingga dapat memicu ketidakseimbangan hormonal dan metabolisme yang bisa menggiring terjadinya serangan jantung premature pada anak. Di samping itu perkembangan fisik anakpun banyak mengalami physical decline. Contohnya adalah problem visual seperti kelelahan mata, sakit kepala atau bahkan penglihatan menjadi kabur. Hal ini disebabkan karena anak lebih rentan daripada orang dewasa terhadap cahaya dan radiasi yang dipancarkan dari perangkat elektronik. (Yudiningrum, F, Jurnal FK UNS, 2014).

Seyogyanya, penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. (Fadhilah Ahmad, 2013)

Kesimpulan dari latar belakang ini adalah angka kejadian penggunaan gadget untuk anak usia dini di provinsi Banten khususnya sangatlah tinggi, dan dari data tersebut rata-rata kasusnya adalah anak usia dini. Anak yang aktif menghabiskan harinya dengan menggunakan gadget dapat merusak pertumbuhan dan perkembangannya, baik itu kognitif, maupun psikomotorik. Maka dari itu kita sebagai calon bidan harus turut serta membantu dalam upaya deteksi dini pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin, mengingat waktu terus berjalan dan generasi Indonesia jangan dibiarkan hancur hanya karena pemberian gadget yang belum cukup umur. (Ismanto dan Onibala, 2015)

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak usia dini di PAUD Melati III. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan studi pendahuluan berupa observasi di lingkungan rumah yang rata-rata anak usia dini yang bersekolah di Paud Nurul Imanterlihat banyak anak-anak usia dini menggunakan gadget dan orang tua terkesan membiarkan anak-anak menggunakan gadget tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan *crosssectional* yaitu suatu penelitian yang mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada saat waktu yang bersamaan (Notoadmodjo, 2010). Metode ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Kelurahan Nagapita tahun 2020. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan penilaian DDST, Teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah quantum sampling 80 orang responden. Data penggunaan gadget di peroleh dari kuesioner dengan wawancara, data pola asuh di peroleh dari kuesioner wawancara dan data tumbuh kembang di peroleh dari skrining menggunakan DDST. Hasil penghitungan DDST (Denver development Test) ditentukan sesuai dengan pedoman, jika terdapat 1 caution, anak dikatakan normal, jika < 2 caution anak di katakana suspect (dicurigai adanya penyimpangan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pengaruh Penggunaan Gadget dan Pola Asuh

Variabel	n	%
Penggunaan gadget		
Normal	17	21,3
Lebih lama	63	78,8
Pola asuh orang tua		
Positif	21	26,3
Negative	59	73,8

Variabel	n	%
Tumbuh kembang		
Normal	39	48,8
Suspect	41	51,3
Total	80	100

Tabel 2. Hubungan varieabel terhadap tumbuh kembang anak

Variabel	Tumbuh kembang		Total	P value	OR
	Normal	Suspek			
Penggunaan gadget					
Normal	14	3	17	0,004	7.093 (1.844-
Lebih lama	25	38	63		
Pola asuh					
Positif	17	4	21	0.001	7.148 (2.131-
Negatif	22	37	59		

Dari table 2 diatas dapat dilihat hubungan antara lama penggunaan gadget dengan tumbuh kembang anak usia dini bahwa dari 80 murid usia PAUD yang menggunakan gadget 0 jam sampai < 1 jam yang tumbuh kembangnya masuk dalam kategori normal sebanyak 14 murid (82,4 %) sedangkan murid yang termasuk dalam kategori suspect (di curigai ada penyimpangan) terdapat 3 orang saja (17,6%) dan murid yang menggunakan gadget >1 jam perhari yang masuk kategori normal terdapat 25 murid (39,7 %) sedangkan yang masuk dalam kategori suspect (di curigai ada penyimpangan) terdapat 38 murid (60,3%). Hubungan antara pola asuh orang tua dengan tumbuh kembang anak usia dini bahwa dari 80 murid. Murid PAUD yang di asuh dengan pola asuh positif dan tumbuh kembangnya masuk dalam kategori normal sebanyak 17 murid (81,0 %) sedangkan murid yang termasuk dalam kategori suspect terdapat 4 orang saja (19,0 %) dan murid yang diasuh dengan pola asuh negative oleh orang tuanya yang masuk kategori normal terdapat 22 murid (37,3 %) sedangkan yang masuk dalam kategori suspect (di curigai ada penyimpangan) terdapat 37 murid (62,7%).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai Hubungan antara penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak usia dini menunjukkan bahwa responden yang memberikan batasan penggunaan gadget 0-< 1 jam dan tumbuh kembangnya normal sebanyak 14 murid (82,4 %) dan dengan tumbuh kembang yang masuk dalam kategori suspect sebanyak 3 murid (17,6%) sangat tidak sebanding dengan pemberian gadget secara normal dengan tumbuh kembang yang normal yaitu 25 murid (39,7%) dan pemberian lama tapi tumbuh kembangnya masuk ke dalam kategori suspect (di curigai ada penyimpangan) terdapat 38 murid (60,3%). P : 0,004 Mengenai hubungan antara penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak usia dini menunjukkan bahwa responden yang menerapkan pola asuh positif dan tumbuh kembangnya normal sebanyak 17 murid (81,0%). Pola asuh positif dan tumbuh kembangnya dalam katagori suspect sebanyak 4 murid (19,0%) sangat tidak sebanding dengan pola asuh negative dan tumbuh kembang normal sebanyak 22 murid (37,3%) sedangkan pola asuh negative dengan tumbuh kembang dalam kategori suspect terdapat 37 murid (62,7%). P : 0,001.

Pada hakikatnya, penggunaan gadget disini sangat berpengaruh dengan tumbuh kembang anak. Fakta dilapangan menurut penuturan orang tua menggambarkan bahwa anak yang cenderung menggunakan gadget lebih dari 1 jam perhari, anak menjadi lupa makan, lebih banyak bermain gadget sendiri ataupun dengan temantemannya, lebih sensitive dan pemarah, sulit untuk diberikan perintah oleh orang tua dan cenderung menolak, terobsesi untuk banyak mendownload (mengunduh) aplikasi-aplikasi game offline (tidak membutuhkan akses internet) maupun game online (membutuhkan akses internet), game ini diperoleh dari aplikasi share it yang dimana fungsi aplikasi ini mempermudah mentransfer file game. Menariknya, dari kecanduan gadget ini banyak anak yang menjadi suspect (dicurigai ada penyimpangan) dalam tumbuh kembangnya, ini merupakan informasi yang sangat serius, lebih cepat anak terdeteksi sedini mungkin, lebih cepat dan tepatlah penanganannya.

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 gadgetnya, 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).

Dalam pengamatan serta wawancara secara langsung dengan orang tua, ada beberapa point yang harus di garis bawahi oleh peneliti, diantaranya yaitu pola asuh orang tua yang selalu menuruti kehendak anak. Kontras sekali terlihat dalam pemberian gadget, dan rata-rata memberikannya tanpa ada batasan waktu, dalam arti lebih dari 1 jam perhari. Orang tua menerapkan pola asuh seperti ini tidak dibenarkan akan tetapi tidak juga di salahkan, mengingat orang tua memiliki hak prerogratif dalam mendidik anaknya masing-masing, tapi sangat disayangkan hanya karena wujud cinta kasih yang tidak tepat takarannya dapat berdampak pada pertumbuhan dan perkembangannya. Seyogyanya dalam usia dini, ada banyak peluang untuk membentuk karakter anak agar anak mengisi 1000 hari pertama (golden age) untuk mendukung tumbuh kembangnya yang optimal.

KESIMPULAN

Dilihat dari frekuensi dalam Analisa univariat, terlihat frekuensi yang sangat mencolok dari yang diharapkan. Hasil penelitian membuktikan, bahwa penggunaan gadget dan pola asuh orang tua memang sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak usia dini, hal ini dapat dilihat dari hasil uji kai-kuadrat, keduanya berhubungan sangat bermakna dengan tumbuh kembang anak. Berdasarkan hasil penelitian ini, masih banyak anak usia dini yang tumbuh kembangnya tidak sesuai atau mengalami suspect, sebaiknya pemeriksaan tumbuh kembang anak dilakukan secara periodik, sehingga dapat diketahui secara periodic, sehingga dapat diketahui adanya gangguan secara dini dan tindakan apa yang dapat terjadi gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Untuk mengatasi hal ini disarankan agar ada kerjasama antara orang tua, sekolah dan institusi kesehatan terdekat, missal puskesmas setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. 2013. Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Anak-edisi revisi. Jakarta: Salemba Medika
- Adriana, Dian. 2011. Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada anak. Salemba Medika, Jakarta.
- Agoeng Noegroho. 2010. Teknologi Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu, Agoes Dariyo. 2004. Psikologi Perkembangan remaja, Bogor selatan, Ghalia Indonesia
- Ahmad. 2013. Guru dan Gadget. [Online]. Tersedia: <http://www.plasagadget.com/841-guru-dan-gadget/>. [1 Oktober 2020].
- Aisyah, 2010. Pengaruh pola asuh orang tua terhadap Tingkat agresivitas anak. Jurnal MEDTEK, Volume 2, Nomor 1, April, 2010 7.
- Alisjahbana, Iskandar. 2013. Teknologi dan Perkembangan, Yayasan Idayu, Jakarta
- Ameliola, S, Nugraha. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Malang : Universitas Brawijaya.
- Anonim. 2010. Denver II Pelatihan. FK UWKS. Surabaya. Di download pada 29 Maret 2015 dari <http://ebookbrowse.com/denveriipelatihan-pdf-d18478531/>.
- Dariyo, Agoes. 2007. Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama.. DEPKES RI IDAI. 2012. Tumbuh Kembang Anak dan Remaja. Sagung Seto, Jakarta.
- Fauziddin, 2016. Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Curricula. Vol 1 No 3 Glascoe FP, Dworkin PH. Surveillance and screening for development and behaviour. Dalam: Wolraich ML, Drotar D, Dworkin PH, Perrin EC, penyunting. Developmental – behavioral pediatrics: evidence and practice. Philadelphia: Mosby Elsevier; 2008.h.130- 44.
- Greenwood, B. (2013). The Baumrind theory of parenting styles. Global Post International News. Retrieved December 15, 2013 from everyday.globalpost.com/baumrindtheory-parenting-styles-6147.html.
- Harlimsyah. 2007. Aspek aspek pertumbuhan dan perkembangan. Jakarta: EGC.
- Harlock. 1998. Perkembangan Anak. Erlangga, Jakarta.
- Hertanto M, Shihab N, Ririmasse MP, Ihsan N, Rachmasari M, Wijaya MT,dkk. 2009. Penilaian perkembangan anak usia 0-36 bulan menggunakan metode Capute Scales.Sari Pediatric.
- Hidayat, 2008. Pengantar Ilmu Keserhatan Anak Untuk Pendidikan Dini dan Kebidanan. Jakarta: Salemba Medika
- Hidayat, A. Aziz Alimul. 2008. Pengantar Ilmu Keperawatan Anak. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, E B. 2012. Perkembangan Anak, Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- IDAI. 2005. Pedoman Pelaksanaan Stimulasi deteksi Dini dan Intervensi Tumbuh Kembang Anak. Jakarta

- Irmawati. 2007. Analisis hubungan fungsi manajemen pelaksana kegiatan stimulasi deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang (SDIDTK) dengan cakupan SDIDTK balita dan anak pra sekolah di puskesmas kota Semarang [Tesis]. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang.
- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. Ejournal Keperawata Volume 3(2). Manado: FK Unsrat Mana.do
- Izzaty, R. E.(2005), Permasalahan Anak Usia Taman Kanak-kanak). Jakarta: Depdiknas 27.
- Maulida, Hidayah. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang
- Moch. Shochib. 2010 Pola Asuh Orang Tua untuk Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri Jakarta: Rineka Cipta
- Notoatmodjo, S. 2010. Metode Penelitian Kesehatan. Jakarta: RinekaCipta.
- Novitasari, Wahyu. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS