

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Motorik pada Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember

Syaifuddin^{1*}, Rizka², Ro'isah³

^{1,2,3} Mahasiswa Program Studi Pofei Ners, Universitas Hafshawaty Pesantren Zainul Hasan, Indonesia

mohammadsyaifuddin13@gmail.com^{1*}

Alamat: Gerojokan, Karangbong, Kec. Pajajaran, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur

Korespondensi penulis: mohammadsyaifuddin13@gmail.com

Abstract: Children who spend their play time playing with gadgets will tend to be lazy and reluctant to move around, so that their motor development process will be hampered. Motoric development in children also goes hand in hand with their physical maturity. Motor development is a physical activity that is centered on the brain, to acquire skills and increase the movement abilities of children to adults which are very necessary for controlling the body. This research aims to determine the correlation between gadget use and motor development in pre-school children aged 4-6 years at Anggrek 97 Kindergarten, Jember. This research method used correlational analysis with a cross sectional approach. The population was 45 students at Kindergarten Angrek 97 Jember, the sample size was 40 respondents, the sampling was determined using a purposive sampling technique. The instruments used questionnaire sheets for using gadgets and observation sheets for motor development. Then analyzed using Spearman rank test. The results of this study showed that 15 respondents (37.5%) had high gadget use and 22 respondents (55%) were starting to develop. The results of the analysis test p value = $0.000 < \alpha 0.05$. This means there is the correlation between gadget use and motor development in pre-school children aged 4-6 years at Anggrek 97 Kindergarten, Jember The role of parents has an important influence on the formation of character and the development of children, especially on their motor development and also to increase awareness of children in applying gadgets.

Keywords: Gadgets, Motor Development, pre school children

Abstrak: Anak yang menghabiskan waktu bermainnya dengan bermain gadget akan cenderung malas bergerak dan malas beraktivitas, sehingga proses perkembangan motoriknya akan terhambat. Perkembangan motorik pada anak juga berjalan bersamaan dengan kematangan fisiknya. Perkembangan motorik merupakan aktivitas fisik yang berpusat dari otak, untuk memperoleh keterampilan dan menambah kemampuan gerak anak hingga dewasa untuk mengendalikan tubuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan motorik pada anak pra-sekolah usia 4-6 tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember. Metode penelitian ini menggunakan analitik korelasional dengan pendekatan cross sectional. Populasi seluruh siswa di TK Angrek 97 Kabupaten Jember 45 responden, jumlah sampel 40 responden, penentuan sampling menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan lembar kuisioner penggunaan gadget dan lembar observasi perkembangan motorik. Selanjutnya dianalisis menggunakan uji spearman rank. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil penggunaan gadget tinggi sebanyak 15 responden (37,5%) dan hasil perkembangan motorik mulai berkembang 22 responden (55%). Hasil uji analisis menunjukkan p value = $0,000 < \alpha 0,05$. Artinya ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan motorik pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember. Peran orang tua memiliki pengaruh penting dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak terlebih pada perkembangan motoriknya dan juga untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam mengaplikasikan gadget.

Kata kunci : Gadget, Perkembangan Motorik, Anak Pra Sekolah

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang ditandai dengan banyaknya kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Ameliola dan Nugraha dalam Syofia (2018), mengungkapkan bahwa Indonesia sebagai suatu bangsa yang hidup dalam lingkungan global juga terlibat atas berkembangnya media informasi dan teknologi dengan tujuan ikut serta dalam menempatkan kedudukan bangsa yang bisa dikatakan menjadi suatu negara yang maju. Anak yang sudah ketergantungan dalam penggunaan *gadget*, akan mengalami keterlambatan pada perkembangan motorik baik motorik kasar ataupun motorik halus. Menurut widia rahayu (2020) perkembangan motorik merupakan aktivitas fisik yang berpusat dari otak, untuk memperoleh keterampilan dan menambah kemampuan gerak anak hingga dewasa yang sangat diperlukan untuk mengendalikan tubuh dan menambah suatu perubahan perilaku yang memperlihatkan interaksi antara lingkungan sekitarnya. Perkembangan fisik juga akan ditandai dengan perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar.

Menurut WHO menyatakan bahwa pada tahun 2020, setidaknya ada sekitar 3,9 miliar anak usia prasekolah yang menggunakan *gadget* di dunia. Pada data disebutkan Indonesia menempati posisi ke 4 sebagai pengguna terbesar di dunia. Indonesia sendiri dijuluki sebagai raksasa teknologi digital Asia. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020, sebanyak 47,7% anak-anak usia prasekolah di Indonesia telah menggunakan *gadget* (Maylina dan Nuri, 2022).

Badan Pusat Statistik (2020), menyatakan bahwa penggunaan *gadget* di daerah Jawa Timur mencapai 76,56%. Pengaksesan internet oleh anak umur demikian yaitu sebesar 53,49% termasuk dengan mengakses *facebook*, *twitter* dan *whatsapp*. Sedangkan pada data yang didapatkan oleh Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember pada tahun (2022), anak pra sekolah (usia 4-6 tahun) yang menggunakan telepon seluler dan komputer sebanyak 71,15% dan yang mengakses internet sebanyak 56,51%.

Menurut jurnal penelitian yang dilakukan oleh Suriati, dkk (2020) menyatakan bahwa tujuan dari perkembangan motorik halus yaitu mampu mengembangkan kemampuan yang berhubungan dengan gerak kedua tangan, gerakan jari dan indra mata. Dampak negatif pada perkembangan motorik halus sebagai akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan maka bisa mengakibatkan ketidak-berkembangan dalam tingkat pencapaiannya. Salah satunya yaitu anak akan malas menulis dan membaca. Hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* yang berlebih misalnya pada saat anak-anak membuka video di aplikasi *youtube*, dimana mereka akan cenderung melihat gambarnya saja tanpa menulis ataupun membaca apa yang mereka cari

(Sejati, 2020). Dampak negatif perkembangan motorik kasar pada anak akibat penggunaan gadget yaitu anak malas dalam beraktivitas serta kurang dalam bergerak karena anak dapat dengan mudah mengakses berbagai aplikasi dan informasi yang ada didalam *gadget* tersebut (Widiana, dkk, 2022).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Mazdalifah (2021) cara untuk meminimalisir anak yang menggunakan *gadget* yakni dengan peranan orang tua yang harus selalu ikut mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dan memberikan batasan waktu bermain *gadget* dan berbagai upaya dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Oleh karena itu dengan adanya fenomena yang ada bahwa penggunaan *gadget* pada anak terutama pada usia dini semakin bertambah cara mengatasi masalah dengan dampak yg akan terjadi apabila anak menggunakan *gadget* tersebut secara efektif diperlukan peran orang tua. Sudah sewajarnya orang tua dan pihak terkait lainnya harus peduli akan hal ini guna meningkatkan kesadaran anak akan penggunaan perangkat elektronik sebagai alat komunikasi atau hiburan.

Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak harus selalu diawasi, diberikan batas waktu, membatasi koneksi internet dan memberi aplikasi yang dapat meningkatkan perkembangan anak (Anggih et al, 2021). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial (Witarsa et al, 2018). Peran orang tua sangat penting dalam hal ini yang bertujuan untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak mereka dalam mengaplikasikan *gadget* baik sebagai media komunikasi ataupun sebagai media bermain. Peran orang tua memiliki pengaruh penting dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak terlebih pada perkembangan motoriknya. Hal ini sudah menjadi tugas orang tua untuk selalu mengontrol setiap fitur-fitur yang terdapat pada *gadget* dan juga memberikan batasan waktu pada saat menggunakan *gadget*.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Motorik Pada Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *analitik korelasional* dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive sampling* dengan jumlah sample sebanyak 40 siswa. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan lembar kuisioner. Hasil uji validitas kuesioner seluruh item pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Uji statistik Bivariat menggunakan uji statistik *Spearman Rank* dengan menggunakan *SPSS for windows* untuk mengetahui ada tidaknya Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan motorik pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember. Nilai kemaknaan yang digunakan adalah 95% ($\alpha = 0.05$) artinya apabila $p \leq 0.05$ maka H_1 diterima yang berarti ada Hubungan peran perawat terhadap Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan motorik pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember.

3. HASIL

Data Umum

Gambaran umum

Gambaran karakteristik responden dikategorikan berdasarkan usia, dan jenis kelamin.

Tabel 1. Distribusi frekuensi

Responden berdasarkan usia, dan jenis kelamin.

Kategori KelompokUsia	Frekuensi (F)	Persentase(%)
Anak Usia 4 Tahun	10	25
Anak Usia 5 Tahun	20	50
Anak Usia 6 Tahun	10	25
Total	40	100

Kategori Kelamin	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Laki – Laki	18	45
Perempuan	22	55
Total	40	100

Berdasarkan tabel 1 didapatkan mayoritas kelompok usia adalah anak usia 5 tahun sebanyak 20 responden (50,0%), berdasarkan kelompok jenis kelamin mayoritas responden adalah perempuan sebanyak 22 responden (55%).

Data Khusus

Gambaran khusus

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PEKEMBANGAN MOTORIK PADA ANAK PRA SEKOLAH USIA 4-6 TAHUN DI TK ANGGREK 97 KABUPATEN JEMBER

Gambaran karakteristik responden dikategorikan berdasarkan skor penggunaan gadget, dan skor perkembangan motorik.

Tabel 2. Distribusi frekuensi

Responden berdasarkan skor penggunaan gadget, dan skor perkembangan motorik.

Penggunaan Gadget	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Rendah	11	27,5
Sedang	14	35,0
Tinggi	15	37,5
Total	40	100,0

Perkembangan Motorik	Frekuensi (F)	Persentase (%)
BB	0	0
MB	22	55,0
BSH	14	35,0
BSB	4	10,0
Total	40	100,0

Berdasarkan tabel 2 didapatkan penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember tergolong rendah 11 responden (27,5%), sedang 14 responden (35%) dan tinggi 15 responden (37,5%). Berdasarkan kelompok perkembangan motorik pada anak pra sekolah di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember tergolong belum berkembang 0 responden (0%), mulai berkembang 22 responden (55%), berkembang sesuai harapan 14 responden (35%), dan berkembang sangat baik 4 responden (10%).

Analisa Data

Tabel 3. Distribusi frekuensi

Responden berdasarkan Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Motorik Pada Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember

Penggunaan Gadget	Perkembangan Motorik								p		
	BB		MB		BSH		BSB			Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%			
Rendah	0	0	0	0	7	17,5	4	10	11	27,5	0,000
Sedang	0	0	7	17,5	7	17,5	0	0	14	35	
Tinggi	0	0	15	37,5	0	0	0	0	15	37,5	
Total	0%		55%		35%		10%		100%		

Berdasarkan hasil penelitian ini yang di peroleh pada table 3 didapatkan penggunaan *gadget* dan perkembangan motorik di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember, penggunaan *gadget* tergolong tinggi 15 responden (37,5%). Sedangkan perkembangan motorik tergolong mulai berkembang 22 responden (55%).

Tabel 4. Tujuan umum Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Motorik Pada Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember.

		Penggunaan Gadget	Perkembangan Motorik
Penggunaan Gadget	Correlation coefficient	1,000	-,818
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	40	40
Perkembangan Motorik	Correlation coefficient	-,818	1,000
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	40	40

Berdasarkan tabel 5.6 di atas menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan perkembangan motorik di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember menggunakan media komputer “Windows SPSS 20” dengan *Uji Spearman Rank* dengan nilai $p\text{value} = 0,000$ dengan tingkat signifikan $p\text{value} < \alpha = 0,05$, sehingga dapat dinyatakan H_1 diterima yang artinya Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Motorik Pada Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember.

4. PEMBAHASAN

Analisis Penggunaan *Gadget* Dan Perkembangan Motorik Di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan motorik pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember menggunakan *Uji Spearman Rank* dengan nilai $p\text{value} = 0,000$ dengan tingkat signifikan $p\text{value} < \alpha = 0,05$.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan Ferliana (2020), anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu. Lebih dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Trinika dkk (2020) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per-harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PEKEMBANGAN MOTORIK PADA ANAK PRA SEKOLAH USIA 4-6 TAHUN DI TK ANGGREK 97 KABUPATEN JEMBER

baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian perharinya.

Berdasarkan hasil penelitian widiana (2022), Penggunaan *gadget* tanpa arahan dan batasan secara terus menerus maka akan berdampak pada perkembangan anak, serta menimbulkan kecanduan bagi anak. Anak yang sudah kecanduan menggunakan *gadget* akan mengalami keterlambatan dalam proses perkembangannya khususnya dalam proses perkembangan motorik (Magfiroh et al., 2019). Selain menghambat proses perkembangan motorik, penggunaan *gadget* yang berlebihan akan dapat menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas, karena anak lebih memilih untuk bermain *gadget* dibanding bermain dengan teman-temannya (Puspitasari et al., 2021; Sahriana, 2019).

Penyesuaian sistem motorik menyebabkan masalah bagi anak, karena menurut Winarsih, (2021) penyesuaian sistem motorik yang belum sempurna dan anak tidak dapat mengontrol total kemampuan motoriknya. Anak-anak membutuhkan kemampuan motorik kasar dan motorik halus mereka untuk mempersiapkan diri pada kegiatan kesehariannya. Menurut hasil penelitian sejati (2020) Melatih perkembangan motorik anak tidak hanya dilakukan di sekolah akan tetapi keluarga dan lingkungan juga harus turut serta dalam melatih pengembangan motorik anak (Chikmah & Fitriainingsih, 2018; Ismail et al., 2019). Sehingga orang tua berperan penting dalam mengawasi dan mendampingi anaknya saat menggunakan *gadget* agar menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Orang tua juga harus memberikan contoh pada anak untuk tidak menggunakan *gadget* saat berada didepan anak. Selain itu, orangtua sebaiknya memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak dan lebih selektif dalam memilih aplikasi atau game yang sesuai dengan tingkatan usia anak.

Menurut asumsi peneliti di lapangan, orang tua harusnya memberikan batasan dan arahan kepada anak ketika bermain *gadget*, baik arahan dengan mengontrol fitur aplikasi yang ada pada *gadget* dengan fitur pembelajaran yang bisa meningkatkan pada perkembangan anak, atau dengan fitur aplikasi yang memberikan edukasi agar anak dapat mendapatkan dampak positif dari penggunaan *gadget* tersebut. Selain itu, orang tua juga memberikan batasan waktu kepada anak dalam menggunakan *gadget* serta memberikan waktu kepada anak untuk bermain dengan teman sekitarnya.

Menurut hasil peneliti tersebut, tentu sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mazdalifah (2021) cara untuk meminimalisir anak yang menggunakan *gadget* yakni

dengan peranan orang tua yang harus selalu ikut mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dan memberikan batasan waktu bermain *gadget* dan berbagai upaya dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Oleh karena itu, cara mengatasi secara efektif masalah dengan dampak yang akan terjadi diperlukan peran orang tua.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Motorik Pada Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember”, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember tergolong tinggi 15 responden (37,5%).
- b. Perkembangan motorik pada anak pra sekolah di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember tergolong mulai berkembang 22 responden (55%).
- c. Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Motorik Pada Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember dengan nilai $pvalue = 0,000 < \alpha = 0,05$.

Saran

- a. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua responden penelitian disarankan hasil penelitian ini dijadikan sebagai bentuk wawasan, bahan pembelajaran, dan untuk pengetahuan yang lebih luas mengenai penggunaan *gadget* pada anak dengan pengawasan orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak usia pra sekolah.

- b. Bagi Institusi Pendidikan

Bagi profesi keperawatan disarankan hasil penelitian ini dapat di aplikasikan untuk pengetahuan tambahan dalam membuat intervensi dan implementasi keperawatan sebagai salah satu pilihan dalam menganalisis penggunaan *gadget* dengan perkembangan motorik pada anak usia pra sekolah.

- c. Bagi Lahan Penelitian

Bagi lahan penelitian disarankan hasil penelitian ini dapat diterapkan di TK Anggrek 97 Kabupaten Jember sebagai informasi baru dalam pembelajaran dan pengetahuan serta masukan dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan motorik pada anak usia pra sekolah.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti disarankan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan serta mampu mengidentifikasi dan menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan motorik pada anak usia pra sekolah.

REFERENSI

- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Adefiani, Syarifah Fatimah. “Faktor-faktor yang Berhubungan Dengan Perkembangan Anak Usia Dini di Wilayah Kerja UPTD Puskesmas Pontianak Selatan Tahun 2018”. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Pontianak) 2018
- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. “Psikologi Perkembangan”. Jakarta : Rineka Cipta. 2005
- Anggraeni, S., & Pembahasan, H. (2019). *Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. 6(2), 64–68.
- Boiliu, F. M. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan *Gadget* Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 1(1), 25–38. <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>
- Coelho R, Ferreira JP, Sukiennik R, Halpern R. Child Development in Primary Care : A Surveillance. *J Pediatr (Rio J)*. 2016;92(5):505–11. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jped.2015.12.006>
- Dini Makrufiyani. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Status Perkembangan Balita Usia 1-3 Tahun di Wilayah Puskesmas Gamping II Sleman Tahun 2018. (Skripsi, Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Yogyakarta) 2018
- Dr. Irjus (C) Indrawan, S.Pd.I., M.Pd.I, Hadion Wijoyo, S.E.,S.H.,S.Sos.,S.Pd. (2020). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jawa Tengah: Pena Persada.http://www.researchgate.net/publication/342121687_PENDIDIKAN_ANAK_PRA_SEKOLAH
- Eritriana, R. E., & . P. (2022). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah (10-12 tahun) di SDN Bintoyo Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi. *E-Journal Cakra Medika*, 9(2), 44. <https://doi.org/10.55313/ojs.v9i2.117>
- Fatimah, Enung. “Psikologi Perkembangan :Perkembangan Peserta Didik”. Bandung Pustaka Setia. 2006

- Fitri, D. E., Sagita, M. D., & Wahyuni, F. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pustaka Keperawatan (Pusat Akses Kajian Keperawatan)*, 1(2), 8–12.
- Indriani, R., Sendra, E., Wijayanti, L. A., Yani, E. R., Mediawati, M., & Hardjito, K. (2022). *Kebutuhan Dasar Manusia (KDM)*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Nilai, H., & Herlia, S. N. (2020). The Relationship Between the Habit of Playing Online Games in School Age Children with. *Kesehatan Global*, 3(3), 116–22
- Nugroho, R., Atmaja, I. K., Artha, J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., Yayang, M., & Patrama, P. (2022). *Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget*. 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Dengan Perilaku Sosial Anak Prasekolah di TK Negeri Pembima 3 Pekanbaru. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80.
- Reza, R. R., Berawi, K., Karima, N., & Budiarto, A. (2019). Fungsi Tidur dalam Manajemen Kesehatan. *Medical Journal Of Lampung University*, 8(2), 247–253. <https://joke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/view/2479>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Salsabil, R. (2022). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Di Tk Remyangsari Kelurahan Cirendang 2022 Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan.
- Soetjiningsih dan Ranuh. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC; 2015.
- Solicha, Isnainia dan Na'imah. "Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini". <https://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelita/pau> 2020
- Sudarsana, dkk (2020). COVID-19: Perspektif Pendidikan. Bali: Yayasan Kita Menulis. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mPvrDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA79&dq=televisi+adalah&ots=JusWn8y-7V&sig=zEXlGaE0CKB7KzWTTXtZVkpDBY8&redir_esc=y#v=onepage&q=televisi%20adalah&f=false
- Syaroh, A. U. (2019). Faktor Kontrol Diri Dalam Penggunaan *Gadget* (Smartphone) Pada Siswa. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 69-78.
- Wika Widiana, Isti Rudsiyani, Ratih Kusumawardani. (2022). Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. Volume 10, Nomor 3, Tahun 2022, pp. 440-448 P-ISSN: 2613-9669 E-ISSN: 2613-9650 Open Access: <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51352>
- Witantri, A. A. A., Putri, S., Lestari, P., & Tangking, I. K. (2022). *Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Gangguan Pola Tidur pada Anak Sekolah Dasar Kelas 4 Sampai 6 di Denpasar Data yang Didapat Asosiasi Dokter Etik Berdasarkan Surat Kelaikan Etik Selain itu penelitian ini juga memakai kuesioner Sleep Disturbance Scale*.

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PEKEMBANGAN MOTORIK PADA ANAK PRA SEKOLAH USIA 4-6 TAHUN DI TK ANGGREK 97 KABUPATEN JEMBER

2(2), 105–110.

Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i1.2889>

Zulfajri, dkk (2021) Pendidikan Anak Prasekolah. Tasikmalaya: Edu Publisher https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=dyEqEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pendidikan+anak+pra+sekolah&ots=eYo9Z4kZP_&sig=0zKJuK