

HUBUNGAN PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP BAHAYA GADGET DENGAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN MEMBERIKAN GADGET

Agnes Widiastuti, Duryati
Universitas Negeri Padang
E-mail : cunez588@gmail.com

Abstract: Relationship parents' perception dangers of gadget with decision making giving gadgets. The purpose of this study was to determine the relationship between parents' perceptions of the dangers of gadgets with decisions making to giving gadgets in early childhood. The research design used was quantitative correlation. The population in this study were all mothers who had children up to 7 years old who gave gadgets to early childhood by using a sampling technique that was purposive sampling that was in accordance with the research criteria with a sample of 75 people taken using product moment statistical techniques assisted by one of the software for windows. Based on the results of hypothesis testing, the value of $r = -0.710$ and $p = 0.000$ ($p < 0.05$) shows that the results of this study indicate that there is a significant relationship between parents' perceptions of the dangers of gadgets with decision making for gadgets in early childhood.

Keyword: parental perception, gadgets, decision making, early childhood

Abstrak: Hubungan persepsi orang tua terhadap bahaya gadget dengan pengambilan keputusan memberikan gadget. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan antara persepsi orang tua terhadap bahaya gadget dengan pengambilan keputusan memberikan gadget pada anak usia dini. Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah semua ibu yang memiliki anak usia maksimal 7 tahun yang memberikan gadget kepada anak usia dini dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* yang sesuai dengan kriteria penelitian dengan sampel sebanyak 75 orang yang diambil dengan menggunakan teknik statistik *product moment* yang dibantu dengan salah satu perangkat lunak untuk *windows*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $r = -0,710$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) sehingga hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi orang tua terhadap bahaya gadget dengan pengambilan keputusan memberikan gadget pada anak usia dini.

Kata Kunci: persepsi orangtua, gadget, pengambilan keputusan, anak usia dini

PENDAHULUAN

Penggunaan *gadget* pada masa sekarang ini tidak hanya dimainkan oleh orang tua dan remaja saja tetapi juga pada anak-anak, bahkan anak usia dini lebih mahir dalam menggunakan *gadget* dibandingkan orang dewasa (Widiawati & Sugiman dalam Manumpil, Ismanto & Onibala, F, 2015). Menurut survey yang dilakukan oleh *healthy children* dikatakan bahwa sebanyak 92,2% anak berumur 1 tahun sudah dikenalkan dan dibiasakan menggunakan *gadget* dan menonton televisi oleh orang tuanya, bahkan beberapa orang tua telah memperkenalkannya sejak anak umur 4 bulan (Widiyarti, 2017). Sebuah survei dari *Common Sense Media* juga mengungkapkan bahwa tanpa pengawasan dan dampingan orang tua anak-anak di Philadelphia mulai dari usia 4 tahun sudah memiliki perangkat *mobile* sendiri (Nur, 2015). Adapun penelitian lain yang telah dipublikasikan oleh *Uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari seperempat anak-anak di seluruh dunia memiliki *gadget* sebelum usia mereka genap delapan tahun (Murdaningsih, 2014).

Pada tahun 2012 hanya sekitar 27% anak umur 6 bulan sampai 4 tahun yang memiliki tablet dan telpon genggam sendiri, namun pada tahun 2015 meningkat menjadi 73% yang memiliki tablet sendiri pemberian oleh orang tuanya, hal ini telah disurvei ke

1.034 orang tua yang memiliki anak usia 6 bulan hingga 4 tahun (Pinanta, 2015).

Pemberian *gadget* pada anak usia dini menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Novitasari & Khotimah (2016) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Dimana interaksi sosial pada anak usia dini akan tetap berkembang meskipun tanpa difasilitasi *smartphone*, seperti faktor-faktor yang lain diluar variabel prediktor. Penelitian terbaru ini juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Smartphone* berpengaruh signifikan terhadap pola interaksi sosial anak balita. (Marsal & Hidayati, 2017). Menurut SL, Hanakeri, & Aminabhavi (2016) mengatakan bahwa banyak pengguna *gadget* memiliki emosi yang tidak stabil, penyesuaian sosial yang buruk, dan tidak mandiri.

Selain dari dampak negatif *gadget* juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Sari dan Mitsalia (2016) pada kelompok kasus anak yang menggunakan *gadget* dengan frekuensi sering dan mendapatkan dampak positif yaitu sebanyak 71%, hal ini disebabkan karena dari *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal alquran, mengeja kosakata bahasa inggris, selain itu *gadget* juga dapat membantu anak dalam

membaca dan menghafal. Selain *gadget* juga dijadikan sarana hiburan bagi anak, dalam memainkan *gadget* kecerdasan anak menjadi terasah setelah menyelesaikan tahapan permainan didalam *game* yang tertinggi dari sebelumnya. Selain dampak positif *gadget* juga memiliki dampak negatif yaitu sebanyak 29%, dimana anak cenderung pendiam didepan orang yang tidak dikenal, sibuk dengan *gadget* dibanding bermain dengan teman-temannya, terkadang ada yang menirukan adegan kekerasan yang ada dalam *game*, dan juga anak bersifat acuh tak acuh bila sedang memainkan *gadgetnya*.

Dalam pemberian gadget kepada anak pengambilan keputusan tidak hanya didasarkan kemauan orang tua saja akan tetapi juga pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahuddin & Suyoto (2014) menyatakan pola asuh orang tua tidak mempengaruhi pengambilan keputusan anak dalam pembelian *gadget*. Pengambilan keputusan menuntut penafsiran terhadap informasi, informasi yang didapat melalui berbagai sumber tersebut diproses dan ditafsirkan melalui persepsi-persepsi individu (Rivai, 2004). Penelitian yang dilakukan oleh De Lima dan Castronuevo (2016) menyatakan bahwa Perspektif orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya lantaran untuk mengembangkan keterampilan sosial anak dan juga mempermudah komunikasi orang tua

dengan anak. Namun orang tua juga mengatakan anak mengalami kemunduran dalam hal perilaku dan juga akademis.

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Simamora (2016) tentang Persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak usia pendidikan dasar menyatakan bahwa *gadget* mempunyai dampak negatif yaitu menghambat komunikasi orang tua dan anak, kemampuan psikomotorik anak berkurang, anak kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran, dan anak kesulitan dalam bersosialisasi.

Hubungan persepsi dan pengambilan keputusan dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Islamadina & Yulianti (2016) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara persepsi terhadap dukungan orang tua dan kesulitan pengambilan keputusan pada remaja. Dan penelitian yang dilakukan yang dilakukan oleh Rahardian (2017) yang menyatakan terdapat hubungan positif yang signifikan antara persepsi dengan pengambilan keputusan.

Dari pemaparan yang telah peneliti jabarkan diatas maka peneliti akan meneliti tentang Persepsi Orang Tua Terhadap bahaya *Gadget* Dengan Pengambilan Keputusan Memberikan *Gadget* Pada Anak Usia Dini.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian analisis korelasional. Menurut (Yusuf, 2005) penelitian korelasional adalah suatu penelitian yang melihat hubungan satu atau beberapa ubahan dengan satu atau beberapa ubahan yang lain. Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana suatu variabel berhubungan dengan variabel lain. Dalam penelitian ini melihat bagaimana hubungan antara persepsi orang tua terhadap bahaya *gadget* dengan pengambilan keputusan memberikan *gadget* pada anak usia dini.

Populasi yang akan diambil dalam penelitian ini adalah orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya, orang tua yang dimaksud disini adalah ibu yang berada dikota Bukittinggi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013) Teknik *purposive sampling*. yaitu teknik pengambilan sampel yang bersumber pada data yang telah ditentukan yang telah memenuhi syarat yang telah ditentukan seperti sifat, karakteristik, ciri dan kriteria tertentu. Dalam penelitian ini sampelnya adalah ibu-ibu yang memberikan gadget kepada anaknya dikota Bukittinggi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen dengan menggunakan angket yang terdiri dari pertanyaan atau skala.

Skala yang digunakan adalah skala *Likert* yang dikembangkan oleh Rensis Likert yang berupa butiran soal atau series item (Yusuf, 2005). Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Dimana dalam penelitian ini terdapat dua skala yaitu skala persepsi dengan pengambilan keputusan. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui proses *judgement*.

Koefisien validitas pengukuran pada penelitian ini dilihat berdasarkan Koefisien Korelasi Item Total (*Corrected Item Total Correlation*). Menurut Azwar (2011) batas minimum koefisien korelasi sudah dianggap memuaskan jika nilai $r = 0,30$, dalam penelitian ini peneliti menggunakan atau lebih (Azwar, 2011). Berdasarkan uji coba alat ukur penelitian terdapat beberapa item yang gugur karena memiliki $r < 0,30$, pada skala pengambilan keputusan ditemukan item yang gugur sebanyak 13 butir item dan sebanyak 27 butir item Yang valid, nilai item bergerak dari 0,310 sampai 0,614. Pada skala persepsi orang tua ditemukan sebanyak 19 butir item yang gugur dan sebanyak 25 butir item yang valid, nilai item bergerak dari 0,305 sampai 0,545.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pengolahan data mengenai pengambilan keputusan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria kategori skala pengambilan keputusan

Standar Deviasi	Skor	Kategorisasi	Subjek	
			F	(%)
$(\mu+1,5\sigma) < X$	$87,75 \leq X$	Sangat Tinggi	0	0
$(\mu+0,5\sigma) < X \leq (\mu+1,5\sigma)$	$74,25 \leq X < 87,75$	Tinggi	3	4%
$(\mu-0,5\sigma) < X \leq (\mu+0,5\sigma)$	$60,75 \leq X < 74,25$	Sedang	40	53,3%
$(\mu-1,5\sigma) < X \leq (\mu-0,5\sigma)$	$47,25 \leq X < 60,75$	Rendah	27	36%
$X < (\mu-1,5\sigma)$	$X \leq 47,25$	Sangat Rendah	5	6,7%
Jumlah			75	100%

Berdasarkan tabel di atas, skala pengambilan keputusan pada pengkategorian sangat tinggi tidak terdapat subjek dalam pengambilan keputusan, pada kategori tinggi terdapat 3 orang subjek (4%). Kategori sedang sebanyak 40 orang subjek (54,1%), pada kategori rendah sebanyak 27 orang subjek (36%) dan pada kategori sangat rendah terdapat 5 orang subjek (6,7%). Jadi dapat disimpulkan bahwa dari sebanyak 75 orang subjek penelitian yang lebih banyak berada pada kategori sedang.

Tabel 2. Kriteria Kategori Skala Persepsi Orang Tua

Standar Deviasi	Skor	Kategorisasi	Subjek	
			F	(%)
$(\mu+1,5\sigma) < X$	$81,25 \leq X$	Sangat Tinggi	10	13%
$(\mu+0,5\sigma) < X \leq (\mu+1,5\sigma)$	$68,75 \leq X < 81,25$	Tinggi	37	50%
$(\mu-0,5\sigma) < X \leq (\mu+0,5\sigma)$	$56,25 \leq X < 68,75$	Sedang	24	32%
$(\mu-1,5\sigma) < X \leq (\mu-0,5\sigma)$	$43,75 \leq X < 56,25$	Rendah	3	4%
$X < (\mu-1,5\sigma)$	$X \leq 43,75$	Sangat Rendah	1	1%
Jumlah			75	100%

Berdasarkan tabel katogeri diatas, terdapat 10 orang subjek (13%) dalam kategori yang sangat tinggi, 37 orang subjek (50%) dalam kategori tinggi, 24 orang subjek (32%) dalam kategori sedang, 3 orang subjek (4%) dalam kategori rendah dan sebanyak 1 orang subjek (1%) dalam kategori sangat rendah. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua

terhadap bahaya gadget di Kota Bukittinggi berada dalam kategori tinggi.

Berdasarkan uji asumsi yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa distribusi data persepsi orang tua dengan pengambilan keputusan memberikan gadget pada anak usia dini berdistribusi normal dan linear. Uji hipotesis dilakukan dengan Menggunakan Teknik Analisis Statistik

Product Moment. Berdasarkan hasil analisis korelasi mengenai hubungan persepsi orang tua terhadap bahaya gadget dengan pengambilan keputusan memberikan gadget pada anak usia dini diperoleh koefisien r sebesar $-0,710$ dan $p < 0,05$ ($p = 0,000$), menandakan hipotesis diterima atau terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Pada koefisien ini korelasi menunjukkan arah korelasi yang negatif, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi orang tua semakin rendah pengambilan keputusan yang diambil. Sehingga dari hasil analisis dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan negatif antara persepsi orang tua terhadap bahaya *gadget* dengan pengambilan keputusan memberikan *gadget* pada anak usia dini.

Pembahasan

Menurut Rowe dan Boulgarides (dalam Sarwono & Meinarno, 2009) terdapat dua dimensi dalam gaya pengambilan keputusan, yaitu orientasi nilai dan toleransi terhadap ambiguitas. Berdasarkan hasil analisis variabel pengambilan keputusan dideskripsikan bahwa secara umum subjek penelitian memiliki pengambilan keputusan berada pada kategori sedang, yang artinya masih ada sebagian orang tua yang dengan mudah memberikan gadget kepada anaknya. Hal ini dilihat dari banyaknya anak-anak yang telah

bisa mengoperasikan *gadget*. Menurut survey yang dilakukan oleh *healthy children* bahwa sebanyak 92,2% anak berumur 1 tahun sudah dikenalkan dan dibiasakan menggunakan *gadget* dan menonton televisi oleh orang tuanya, bahkan beberapa orang tua telah memperkenalkannya sejak anak umur 4 bulan (Widiyarti, 2017).

Dimensi yang pertama pada pengambilan keputusan yaitu orientasi nilai, meliputi berfokus pada diri sendiri dan berfokus pada orang lain. Pada dimensi orientasi nilai berada pada kategori sedang. Artinya sebagian yang dengan mudah memberikan gadget kepada anaknya, entah itu atas kemauan sendiri atau dari orang lain atau lingkungan. Berbagai faktor yang dapat mempengaruhi seseorang pengambilan keputusan adalah faktor kebudayaan, sosial, pribadi, dan psikologis. Simamora (dalam Alfiah & Santi, 2014).

Dimensi yang kedua adalah toleransi terhadap ambiguitas, dimensi ini berada dalam kategori sedang. Artinya bahwa sebagian subjek merasa membutuhkan kendali terhadap pemberian gadget terhadap anaknya, dimana subjek memiliki kebutuhan terhadap gadget sehingga membutuhkan kendali terhadap gadget tersebut. Diketahui bahwa ibu-ibu dikota bukittinggi merasa membutuhkan gadget untuk membantu anak dalam tumbuh kembang dan membutuhkan

pengendalian atau kontrol ibu terhadap pemberian gadget pada anak.

Berdasarkan kategorisasi data dalam penelitian persepsi orang tua, dilihat dari hasil presentase kategori masing-masing aspek yaitu pada aspek afektif dan konatif berada pada kategori tinggi, sedangkan pada aspek kognitif berada dalam kategori sedang. Secara umum persepsi orang tua berada pada kategori tinggi. Artinya bahwa ibu-ibu yang berada di kota Bukittinggi memiliki pengetahuan dan pemahaman yang tinggi terhadap bahaya yang ditimbulkan gadget. Menurut Walgito (2010) aspek persepsi terdiri atas komponen kognitif, afektif, dan konatif (perilaku). Aspek yang pertama adalah aspek kognitif. Pada aspek kognitif berada pada kategori sedang, artinya sebagian dari ibu di kota Bukittinggi ada yang memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai bahaya dari gadget dan ada sebagian tidak mengetahui dan memahami. Pengetahuan ibu merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku dalam perkembangan anak, ibu yang mempunyai tingkat pengetahuan yang kurang maka tidak akan memberikan dorongan pada perkembangan anak sehingga perkembangannya terhambat. Sedangkan ibu yang mempunyai tingkat pengetahuan yang baik akan memberikan dorongan pada perkembangan anak (Anis, 2013)

Kedua adalah aspek afektif, Pada aspek afektif berada dalam kategori tinggi,

artinya banyak subjek yang merasa tidak senang atau terganggu dengan pemakaian gadget apalagi terhadap anak. Hasil tinggi didapatkan dilihat dari subjek yang memilih item pada skala afeksi. Pada subjek penelitian ini ibu-ibu yang berada di Bukittinggi yang memiliki pengetahuan tentang bahaya gadget memiliki rasa takut yang cukup tinggi terhadap bahaya yang ditimbulkan pemakaian gadget apalagi terhadap anak-anak.

Ketiga adalah aspek konatif (perilaku), menurut Walgito (2010) aspek konatif adalah aspek yang berhubungan dengan kecenderungan individu bertindak terhadap objek. Komponen ini menunjukkan intensitas sikap dengan menunjukkan seberapa besar atau kecilnya individu berperilaku atau bertindak terhadap objek sikap. Dilihat dari subjek yang memilih item pada skala konatif yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Artinya, orang tua bertindak terhadap bahaya yang ditimbulkan *gadget* dengan membatasi pemakaian gadget, tidak memperkenalkan gadget kepada anak terutama pada anak-anak, dan berupaya mengantisipasi terhadap bahaya yang ditimbulkannya.

Jika dilihat secara keseluruhan, pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi orang tua terhadap bahaya *gadget* berada pada kategori tinggi, dan pengambilan keputusan berada pada kategori sedang. Hal ini menggambarkan

bahwa pengetahuan dan pemahaman orang tua terhadap bahaya *gadget* sangat berdampak pada pengambilan keputusan orang tua dalam memberikan *gadget* kepada anaknya. Banyak faktor yang mendukung pengambilan keputusan orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahuddin & Suyoto (2014) menyatakan pola asuh orang tua tidak mempengaruhi pengambilan keputusan anak dalam pembelian *gadget*. Menurut Harmaini, Anastasia, Agung, & Munthe (2016) terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam mengambil suatu keputusan yaitu gender, persepsi dan nilai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis yang dilakukan mengenai hubungan antara persepsi orang tua terhadap bahaya *gadget* dengan pengambilan keputusan memberikan *gadget* pada anak usia dini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Secara umum persepsi orang tua terhadap bahaya *gadget* berada pada taraf tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua memiliki pemahaman dan pengetahuan orang tua terhadap bahaya *gadget*.
2. Secara umum pengambilan keputusan memberikan *gadget* pada anak usia

dini berada pada taraf sedang. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada sebagian orang tua yang mau memberikan *gadget* kepada anaknya.

3. Terdapat hubungan yang signifikan negatif antara persepsi orang tua terhadap bahaya *gadget* dengan pengambilan keputusan memberikan *gadget* dengan anak usia dini. Dimana semakin tinggi persepsi orang tua terhadap bahaya *gadget* maka semakin rendah pengambilan keputusan orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak usia dini. Begitupun sebaliknya, semakin rendah persepsi orang tua terhadap bahaya *gadget* maka semakin tinggi pengambilan keputusan orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka didapat dikemukakan berbagai saran, sebagai berikut:

1. Bagi subjek penelitian, diharapkan untuk tidak mudah memutuskan memberikan *gadget* pada anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan pengambilan keputusan berada pada kategori sedang, yang artinya sebagian subjek dalam penelitian ini masih dengan mudah memberikan *gadget* kepada anak. Untuk itu diharapkan kepada

subjek untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan mengajak anak bermain bersama atau melakukan suatu hal yang disenangi anak .

2. Bagi pemerintah kota Bukittinggi, diharapkan untuk mensosialisasikan bahaya dari *gadget* atau mengadakan seminar tentang bahaya *gadget* untuk ibu atau orang tua, agar orang tua

lebih memahami bagaimana dampak *gadget* untuk anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mengambil sampel penelitian pada ruang lingkup yang lebih besar. Penelitian selanjutnya juga diharapkan menambah data penelitian sehingga nantinya dapat memperkaya riset tentang penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiah, I. & Santi, M., B. (2014). Harga Diri Dan Konformitas Dengan Pengambilan Keputusan Pembelian Produk *Smartphone* Pada Siswa Di SMAN “X” Surabaya. *Ejurnal Psikologi Teori Dan Terapan*. 5(1).
- Anis, K. (2013). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan*. Dikutip dari (irulanis.blogspot.co.id: <http://irulanis.blogspot.co.id/2013/04/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>).
- Azwar, S. (2011). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- De Lima, L., & Castronuevo, E. (2016). Perception of parents on children's use of gadgets. *The Bedan Journal of Psychology*. II, 26–34.
- Harmaini, Anastasia, Agung, & Munthe, (2016). *Psikologi Kelompok. Integrasi Psikologi dan Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Islamadina, E. F., & Yulianti, A. (2016). Persepsi Terhadap Dukungan Orang Tua dan Kesulitan Pengambilan Keputusan Karir Pada Remaja. *Ejournal psikologi*. 12(1).
- Manumpil, B., Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad. *Ejournal Keperawata* 3(2). FK Unsrat Manado.
- Marsal, A., Hidayati, F., (2017). Pengaruh *smartphone* terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*. UIN Sultan Syarif Kasim Riau 3(1), 78–84.
- Miftahuddin, M. A., & Suyoto. (2014). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Keterlibatan Anak Dalam Keputusan Pembelian Gadget (Studi Kasus Pelajar SMP di Kota Purwokerto). *Proceeding Seminar LPPM UMP Tahun 2014*. Program Studi Manajemen , Fakultas Ekonomi, (September), 81–86.
- Murdaningsih, D. (2014). Survei: Jutaan Anak Usia Sekolah Kecanduan *Gadget*. Diunduh Dari (<http://www.republika.co.id/berita/tren-dtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei->

- jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget)
- Journal of Applied Research, 2(3), 749–755.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Nur, H. F. (2015). Tingkat Kecanduan Usia Dini Semakin Mengawatirkan. Diunduh dari (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan/>)
- Pinanta, A. (2015). Membelikan Gadget Untuk Anak Balita? Pahami Dulu Resikonya. Diunduh Dari (<https://sains.kompas.com/read/2015/09/22/081500323/Membelikan.Gadget.untuk.Anak.Balita.Pahami.Dulu.Risikonya>)
- Rivai, V. (2004). *Kepemimpinan dan perilaku organisasi* (edisi kedua) jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial the Effect of the Use of Gadgets To Personal Social (Tkit) of Al Mukmin, 13, 72–78.
- Sarwono, S. W., & Meinarno E. A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Simamora, A. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai. *Digilib.Unila.Ac.Id*.
- SL, M., Hanakeri, P. A., & Aminabhavi, V. A. (2016). Impact of gadgets on emotional maturity, reasoning ability of college students. *International*
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Widiyarti, Y. (2017). Manfaat Membatasi Gadget pada Anak di Bawah 2 Tahun. Diunduh dari HYPERLINK "https://cantik.tempo.co/read/1034130/manfaat-membatasi-gadget-pada-anak-di-bawah-2-tahun" <https://cantik.tempo.co/read/1034130/manfaat-membatasi-gadget-pada-anak-di-bawah-2-tahun> .
- Yusuf, A. M. (2005). *Metodologi Penelitian (dasar-dasar penyelidikan ilmiah)*. Padang: UNP Press.