

POLA INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH TERHADAP PENGUNAAN GADGET

Dwi Retnaningsih¹⁾, Qonita²⁾, Arifianto³⁾

^{1,3)}Dosen Prodi Ners Stikes Widya Husada Semarang

²⁾Mahasiswa Prodi Ners Stikes Widya Husada Semarang

Email: dwiretnaningsih81@yahoo.co.id

ABSTRAK

Latar Belakang: Pengguna *gadget* menjadi malas bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena *gadget* dapat digunakan dengan duduk tanpa beranjak dan meninggalkan aktifitas. Di tempat penelitian ditemukan 5 siswa membawa *gadget* diam-diam saat *ekstrakurikuler*, 3 siswa sedang asyik dengan *gadget* nya dan tidak peduli dengan keadaan sekitar. Dampak negatif penyebab penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi adalah dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari komunikasi secara langsung. **Tujuan Penelitian:** untuk mengetahui ada hubungan penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional* yang mengkorelasikan antara variabel penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial anak sekolah. Populasi sebanyak 120 siswa anak usia sekolah di SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang. Teknik pengambilan sampel dengan *proportional stratified random sampling*. **Hasil:** uji statistik *korelasi rank spearman* hasil *p* value 0,000 (≤ 0.005) dan nilai $\rho = -0.555$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. **Kesimpulan:** Ada Hubungan Penggunaan Gadget dengan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, anak usia sekolah.

ABSTRACT

Background: Use of gadget be lazy socialize with the environment without leaving the seat and leaving activity. In the research found five students carry diam-diam when *ekstrakurikuler* gadgets, three students are was consumed by his gadgets and no matter to the about their environment. The effect negative cause the use of gadgets as a medium communication is to be able to sent down the quality and quantity of of the communication of directly. The purpose of this study is to known a correlation between use of gadget with a pattern social interaction school age child at SDN 03 Purwoyoso Semarang. **Methods:** the method of the sources was quantitative research with cross sectional approach, the variabel correlate use of gadget with a pattern social interaction school age child. . The sampling of this research is taken by *proportional stratified random sampling*. **Results:** The results of statistical analysis rank sperman 0,000 *p* value $\leq 0,05$ and dan nilai $\rho = -0,555$. Show H_0 is rejected and H_a is accepted. **Conclusion:** It means there is a association The Use Of Gadgets With A Pattern Social Interaction School Age Child At SDN 03 Purwoyoso Semarang.

Keywords: Use of gadget, Social interaction, school age child.

PENDAHULUAN

Gadget sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Zaman yang serba teknologi ini, *gadget smartphone* merupakan sebuah alat yang sangat luar biasa. *Gadget smartphone* tidak hanya membantu anda untuk tetap terhubung dengan teman-teman dan

keluarga, mereka juga memiliki banyak aplikasi multimedia seperti *browsing* internet, mendengarkan musik, menonton *video* dan *film* (Derry & Beranda 2014).

Menurut perusahaan survei *eMarketer* penggunaan ponsel pintar di dunia pada tahun 2016 adalah Negara Cina 624,7 juta, Negara India 204,1 juta, Negara AS 198,5 juta, Negara Indonesia 69,4 juta, Negara Jepang 61,2 juta, Negara Rusia 65,1 juta dan Negara Brasil 58,5 juta.

Menurut hasil survei kerja sama Pusat Kajian Komunikasi UI (PUSKAKOM) dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penggunaan ponsel pada tahun 2015 pada daerah dengan jumlah penduduk 252,4 juta. Wilayah Jawa dan Bali menjadi wilayah yang memiliki pengguna terbanyak di Indonesia dengan 52 Juta. Disusul dengan Sumatra yang berjumlah 18,6 Juta dan Sulawesi berjumlah 7,3 Juta. wilayah Nusa Tenggara, Papua dan Maluku berjumlah 5,9 Juta. Dan terakhir wilayah Kalimantan berjumlah 4,2 Juta.

Menurut survei Nielsen (2014) melakukan penelitian terhadap pemakaian dan penggunaan ponsel di Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa presentase terbesar pengguna ponsel terbesar berdasarkan usia 10-25 tahun (55%).

Era teknologi yang semakin canggih ini, orang tua menganggap bahwa gadget merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak sehingga memiliki nilai positif (Dokter RSMK Surabaya, 2014). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tara dkk (2014). Mengenai Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial. Hasil pada indikator interaksi langsung diketahui sebagian besar responden (78%) yang artinya sebagian besar responden mengakui bahwa *gadget* mempengaruhi interaksi sosial mereka dengan orang-orang disekitar mereka.

Berdasarkan observasi dilakukan di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang terdapat 120 siswa kelas 5 (5A, 5B dan 5C). Peneliti melakukan observasi saat jadwal ekstrakurikuler sekolah waktu sore. Terdapat 5 siswa yang diam – diam membawa *gadget* saat ekstrakurikuler. 3 anak sedang asyik menggunakan *gadget* cenderung tidak peduli ketika peneliti mengajukan pertanyaan dan 2 siswa sedang asyik menggunakan *gadget* ketika peneliti mengajukan pertanyaan dengan spontan siswa berhenti dan memperhatikan pertanyaan peneliti.

Hasil wawancara dari 2 orang tua mengatakan bahwa sejak menggunakan *gadget* saat diperintahkan mengerjakan sesuatu, anak menjadi asyik sendiri dengan *gadget*nya sehingga respon anak sangat lambat untuk mengerjakannya. Hasil wawancara salah satu guru di SDN Purwoyoso 03 mengatakan pernah mendapati siswa tidur dikelas karena siswa bergadang untuk bermain games di *gadget*.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif *korelasi* untuk mengetahui korelasi antara variabel independent dan variabel dependent. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *proportional stratified random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan cara jumlah populasi penelitian di bagi menjadi beberapa kelompok atau strata, kemudian dilakukan pemilihan sampel secara acak dengan tabel acak (Hidayat A A, 2009). Dengan dilakukan uji statistik *korelasi rank spearman*.

Populasi Penelitian

Responden adalah Anak Usia Sekolah di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang sejumlah 92 orang. Desain penelitian ini adalah *cross sectional* adalah suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi faktor – faktor resiko dengan efek (independen) dengan efek (dependen), dimana melakukan observasi atau pengukuran variabel sekali saja dan sekaligus pada waktu yang sama (Agus Riyanto, 2010). Populasi dalam penelitian

ini adalah siswa siswi SDN 03 Purowoyoso Kota Semarang kelas V yang berusia 10-12 tahun sebanyak 92 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

1. Umur Responden

Tabel 1
Karakteristik Responden berdasarkan Umur
n =92

Umur	Jumlah	Persentase (%)
10	18	19.6
11	63	68.5
12	11	11.9
Jumlah	92	100

Berdasarkan hasil penelitian dari 92 responden menunjukkan bahwa karakteristik usia responden jumlah terbesar pada umur 11 tahun yaitu sebanyak 63 orang (68.5%), jumlah pada umur 10 tahun yaitu sebanyak 18 orang (19.6%), dan jumlah umur 12 tahun sebanyak 11 orang (12.0%).

Menurut pendapat RS.Mitra Keluarga Surabaya (2013). Pada anak usia 10 – 12 tahun, banyak anak yang membutuhkan lebih banyak pengalaman dan kebebasan. Anak - anak mulai mengasah kemampuan dan nalar berpikir mereka sehingga mereka akan membentuk nilai dan norma sendiri. Anak-anak perlu memahami bahwa tidak semua yang dilihatnya di Internet adalah benar dan bermanfaat, sebagaimana belum tentu apa yang disarankan oleh teman-temannya memiliki nilai positif.

2. Jenis Kelamin Responden

Tabel 2
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
n=92

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki – laki	52	56,5
Perempuan	40	43,5
Jumlah	92	100

Hasil penelitian dari 92 responden menunjukkan bahwa jenis kelamin laki-laki sebanyak 52 orang (56.5%), sedangkan responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 40 orang (43.5 %).

Sesuai dengan hasil survei yang dilakukan oleh NIMF (*National Institute on Media and the Family*) bahwa anak laki – laki (44%) menghabiskan waktunya jauh lebih banyak bermain *video games* dibandingkan perempuan (17%).

3. Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Penggunaan *Gadget*

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan *Gadget* (n =92)

Kategori Penggunaan <i>Gadget</i>	Jumlah	Persentase (%)
Ringan	21	22.8
Sedang	44	47.8
Berat	27	29.4
Jumlah	92	100

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap 92 responden menunjukkan bahwa responden dengan penggunaan *gadget* terbesar adalah penggunaan *gadget* sedang sebanyak 44 orang (47.8%), kemudian penggunaan *gadget* berat sebanyak 27 orang (29.3%) dan penggunaan *gadget* ringan sebanyak 21 orang (22.8%).

Menurut teori Andri Priyatna (2012), jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *gadget* bervariasi menurut usia : Anak usia 2 -7 tahun menghabiskan waktu rata – rata 8 menit sehari, Anak usia 8 – 13 tahun menghabiskan waktu rata – rata 32 menit sehari dan Anak usia 14 – 18 tahun menghabiskan waktu rata – rata 20 menit.

Sebagian besar penggunaan *gadget* paling banyak adalah dengan kategori sedang (47.8%). Hal ini bahwa penggunaan *gadget* siswa SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang memanfaatkan fasilitas *gadget* seperti internet, kamera, *games*, *video call*, *mp3*, *telepon*, *email*, *sms*, *Bluetooth*, dan *wifi* selain itu siswa juga untuk dapat terhubung dengan layanan internet membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah dan adanya pengawasan orang tua dengan aturan pemakaian *gadget* membantu anak bersikap disiplin dan mengimbangi antara bermain *gadget* dan belajar.

Menurut pendapat Asep Komaruddin (2015), penggunaan *gadget* tanpa adanya batasan waktu pengaruh sangat bahaya untuk kesehatan dan tumbuh kembang anak seperti: bahaya radiasi *gadget* sangat beresiko mengakibatkan gangguan terhadap perkembangan otak dan sistem imun anak, beresiko mengalami obesitas pada anak – anak yang terlalu asyik bermain *gadget*, gangguan tidur, pemicu penyakit mental dan membuat anak menjadi kecanduan *gadget* sehingga kepribadian anak menjadi cenderung tertutup dan susah bersosialisasi.

Hal ini sejalan dengan teori Anestesia Lovena (2013) perkembangan sosial kemampuan perilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat, belajar hidup bermasyarakat memerlukan tiga proses yaitu: belajar berperilaku yang dapat diterima dimasyarakat, mampu menentukan peran sosial yang dapat diterima dan perkembangan sosial dengan bersosialisasi atau bergaul dengan baik anak harus belajar menyukai orang lain dan aktifitas yang dilakukan oleh orang lain dalam beraktifitas sosial.

4. Gambaran Penggunaan *Gadget* dan Pola Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pola Interaksi (n =92)

Pola Interaksi anak	Jumlah	Persentase (%)
Kurang	29	31.5
Baik	39	42.4
Sangat Baik	24	26.1
Jumlah	92	100

Berdasarkan distribusi pola interaksi pada anak usia sekolah di SDN 3 Purwoyoso Kota Semarang dengan interaksi sosial sangat baik sebanyak 24 orang (29.3%), interaksi sosial kategori baik sebanyak 39 orang (42.4%) dan interaksi sosial pada anak sekolah kategori kurang sebanyak 29 orang (31.5%).

Sebagian besar pola interaksi sosial paling banyak adalah dengan kategori pola interaksi sosial baik (42.4%). Menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang dalam interaksi sosial antara teman sebaya melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol dengan teman sebaya maupun keluarga. Aktifitas seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial.

Faktor Terjadinya Interaksi Sosial menurut Sunaryo (2014) ada empat faktor yang mendasari dan perlu diperhatikan dalam interaksi sosial, yaitu: Imitasi proses belajar dengan cara meniru atau mengikuti perilaku orang lain. Imitasi dapat dibedakan menurut sifatnya, yaitu positif dan negatif. Imitasi positif adalah imitasi yang memotivasi individu untuk mematuhi kaidah, nilai, norma yang berlaku dan imitasi negatif yang memotivasi individu untuk mencontoh perilaku menyimpang, tidak sesuai norma, etika, dan moral sosial. Sugesti adalah cara pemberian suatu pandangan atau pengaruh oleh seseorang kepada orang lain dengan cara tertentu sehingga orang tersebut mengikuti pandangan/pengaruh tersebut tanpa berpikir panjang. Sugesti akan lebih berhasil apabila yang memberikan sugesti adalah orang yang berwibawa dan orang yang dipercayai atau orang yang memiliki tipe otoriter, misalnya seorang pasien sudah tersugesti oleh dokter yang sudah dipercaya dan diyakini sehingga apa yang disarankan, diperintahkan dan anjuran selalu dilaksanakan dan identifikasi adalah kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain.

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Kesenjangan antara peserta didik yang memiliki *gadget* dengan peserta didik yang tidak memiliki *gadget* dapat menanamkan sifat hedonis yaitu menganggap hidup hanya untuk senang – senang, asosial pada setiap anak lalu berkembang menjadi pengelompokan dalam pertemanan (Ferliana. J. M, 2014).

5. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang

Tabel 5
Distribusi Uji Statistik Hubungan penggunaan *Gadget* dengan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah
n = 92

<u>Penggunaan <i>Gadget</i></u>	<u>Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah</u>						Total	ρ (Rho)	P (value)
	<u>Kurang Baik</u>		<u>Baik</u>		<u>Sangat Baik</u>				
	n	%	n	%	n	%			
<u>Ringan</u>	0	0,0	10	10,9	11	12,0	22,8		
<u>Sedang</u>	12	13,0	19	20,7	13	14,1	47,8		
<u>Berat</u>	17	18,5	10	10,9	0	0,0	29,3		
Total	29	31,5	39	42,4	24	26,1	100	-	0,0005

Sebagian responden penggunaan *gadget* berat dengan pola interaksi sosial baik sebanyak 10 responden (37.0%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa penggunaan *gadget* siswa SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang cukup efektif dan efisien. Dengan menggunakan *gadget* secara efektif dan efisien dapat memudahkan siswa berinteraksi

sosial / kerja sama dengan orang – orang di lingkungannya terutama teman sebaya dan di sekolah sebagian besar waktu mereka dihabiskan bersama teman – teman. Dan siswa juga mampu beradaptasi menerima bila terdapat perbedaan perilaku atau pendapat diantara mereka dengan lingkungan sekitar sosialnya. Lingkungan sekitarnya mendukung penggunaan *gadget* sehingga mereka sering menyapa dan berkomunikasi.

Tugas dan perkembangan anak usia sekolah seperti Belajar ketangkasan fisik untuk bermain, belajar bergaul yang bersahabat dengan anak-anak sebaya, belajar peranan jenis kelamin, mengembangkan dasar-dasar kecakapan membaca, menulis, dan berhitung, mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan guna keperluan kehidupan sehari-hari, mengembangkan kata hati moralitas dan skala nilai-nilai, mengembangkan sikap sehat terhadap kelompok (Havighurst, 2013). Oleh karena anak terlalu sering menggunakan *gadget* dan anak sudah merasa asyik bermain dengan orang yang ada didekatnya dan ketika sedang berjalan pun asyik memainkan *gadget*nya. Siswa hanya menunduk memainkan *gadget*nya tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga tegur sapa, saling bercanda dengan teman berkurang.

Uji analisa statistik menggunakan uji *Korelasi Rank Spearman spearman* dengan hasil p value 0,000 dan nilai $\rho = -0.555$ dengan taraf signifikan 5 % dapat disimpulkan $0.000 \leq 0.05$ maka H_0 ditolak H_a diterima yang menunjukkan ada hubungan penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil tersebut bahwa ada hubungan Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Pola Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 3 Purwoyoso Kota Semarang.

Sebagian responden penggunaan *gadget* berat dengan pola interaksi sosial kurang baik sebanyak 17 responden (63.0%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang *gadget* sebagai alat komunikasi digunakan siswa dalam berkomunikasi tanpa ada batasan waktu dan tempat menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka lebih asyik dengan *gadget*nya untuk membicarakan suatu hal, mereka lebih asyik dengan *gadget*nya daripada dengan *gadget*-nya merasa itu adalah segalanya, ia tidak peduli dengan apapun yang ada disekitarnya karena yang dibutuhkan hanya bermain *gadget* dan menganggap perangkat itu adalah hidupnya (Lianti & Siska, 2013).

Bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya. Penggunaan aplikasi *gadget* perkembangan psikologi anak usia *gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* menyebabkan kesenjangan sosial dalam masyarakat (Maulida, 2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Iis Widiawati dkk (2014), mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan pada anak. Diketahui bahwa *gadget* memiliki dampak positif adalah membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, membangun kreatifitas anak. Dan dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak adalah ketergantungan pada *gadget* sehingga dalam menjalankan aktivitas hari-hari tidak lepas dari *gadget*, anak menjadi malas bergerak dan aktivitas tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak terutama otak dan psikologis anak, anak menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya hal ini menjadikan kemampuan sosialisasinya buruk, anak juga menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata.

Usia 10 tahun – 12 tahun, pada masa pra remaja ini banyak anak yang membutuhkan lebih dari pengalaman dan kebebasan. Pada usia ini, anak-anak mulai mengasah kemampuan dan nalar berpikir mereka sehingga mereka akan membentuk nilai dan norma sendiri. Anak-anak perlu memahami bahwa tidak semua yang dilihatnya di

internet adalah benar dan bermanfaat, sebagaimana belum tentu apa yang disarankan oleh teman – temannya.

KESIMPULAN

1. Gambaran penggunaan *gadget* anak usia sekolah di SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang dalam kategori ringan sebanyak 21 orang (22.8%), kemudian dalam kategori sedang sebanyak 44 rang (47.8%), dan penggunaan *gadget* dalam kategori berat sebanyak 27 orang (29.3).
2. Gambaran pola interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang dengan interaksi sosial sangat baik sebanyak 24 orang (29.3%), interaksi sosial kategori baik sebanyak 39 orang (42.4%) dan interaksi sosial pada anak sekolah kategori kurang sebanyak 29 orang (31.5%).
3. Hubungan penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 03 Kota Semarang, didapatkan uji analisa statistika terhadap penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang dengan menggunakan uji *korelasi rank spearman* hasil p value $0,000 \leq 0,05$ dan nilai $\rho = -0,555$ dengan taraf signifikan 5 % maka H_0 ditolak H_a diterima yang menunjukkan ada hubungan dengan penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 03 Purwoyoso Kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Riyanto. 2010. *Statistika Deskriptif Untuk Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Andri Priyatna. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta : Gramedia
- Anestesya Lovena. 2013. *Hubungan antara Perkembangan Sosial Anak terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV/B SD Negeri 65 Kota Bengkulu*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Bengkulu.
- Assosiasi penyelenggaraan jasa internet indoneisa APJI. 2014. *Profil Penggunaan Internet di Indonesia*. Jakarta: Assosiasi penyelenggaraan jasa internet indoneisa APJI di unduh tanggal 21 Januari 2016
- Derry dan Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Ferliana, J. M. (2014). *Anak Dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. Diunduh dari (<http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>) tanggal 10 juli
- Hidayat A A . 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika
- Maulida H. O. 2013. *Menelisik Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini*. Universitas Negeri Semarang
- Suryono. 2014. *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta : EGC
- Tara, dkk. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial SMPN 29 Bandar Lampung*