



ARTIKEL RISET

URL artikel: <http://jurnal.fkm.umi.ac.id/index.php/won/article/view/won/index>

Kebiasaan Penggunaan Gadget Dini dengan Perkembangan Psikososial pada Anak Usia Sekolah

Wawan Adi Saputra Samsul¹, Sunarti², Akbar Asfar³

^{1,2,3} Ilmu Keperawatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

Email Penulis Koresponden (K) : akbar.asfar@umi.ac.id

akbar.asfar@umi.ac.id¹, Saputrawawanadi5@gmail.com², sunarti.sunarti@umi.ac.id³
(085397912504)

ABSTRAK

Salah satu dari teknologi yang berkembang pesat pada saat ini adalah gadget. Penggunaan gadget pada anak usia sekolah mempunyai dampak positif dan negative, salah satu dampak negative dari penggunaan gadget ini ialah terhambatnya perkembangan psikososial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dini terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Adapun pengambilan sampel ialah dengan menggunakan tehnik *stratified random sampling* dengan besar sampel sebanyak 65 responden. Uji hubungan menggunakan uji statistic *chi square* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0.05$. Hasil penelitian menunjukkan siswa yang menggunakan gadget dengan dengan kategori tidak rutin sebanyak 8 (12.3%), kategori Rutin sebanyak 57 (87.7%) Dan perkembangan psikososial anak dengan kategori kurang baik sebanyak 21 (32.3%) dan jumlah siswa dengan kategori baik sebanyak 44 (67.7%). Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial pada anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan $p = 0.226$ lebih besar dari pada $\alpha = 0.05$. kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dini terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan, dan saran dari penelitian ini semoga dapat menjadi bahan informasi bagi orang tua dan guru untuk lebih mengawasi anak dalam menggunakan gadget.

Kata kunci : gadget, psikososial, perkembangan, usia sekolah.

Article history :

PUBLISHED BY :

Pusat Kajian dan Pengelola Jurnal
Fakultas Kesehatan Masyarakat UMI

Address :

Jl. Urip Sumoharjo Km. 5 (Kampus II UMI)
Makassar, Sulawesi Selatan.

Email :

jurnal.won@umi.ac.id

Phone :

+62 85242002916

Received 12 Desember 2020

Received in revised form 14 Desember 2020

Accepted 22 Januari 2021

Available online 23 Januari 2021



licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

ABSTRACT

One of the technologies that are developing rapidly at this time is the gadget. The use of gadgets in school-age children has both positive and negative impacts, one of the negative impacts of using this gadget is the inhibition of psychosocial development. This study aims to determine the relationship between early gadget use and the psychosocial development of school age children at SDN Goto, Tidore Islands City. The method used in this study is to use a cross sectional approach. The sampling technique was stratified random sampling with a sample size of 65 respondents. The relationship test used the chi square statistical test with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results showed students who used gadgets in the non-routine category were 8 (12.3%), the Routine category was 57 (87.7%) and the psychosocial development of the children in the poor category was 21 (32.3%) and the number of students in the good category was 44 (67.7%). The results showed that there was no correlation between the use of gadgets and the psychosocial development of school-age children at SDN Goto, Tidore Islands City, $p = 0.226$, which was greater than $\alpha = 0.05$. The conclusions in this study indicate that there is no relationship between the use of early gadgets on the psychosocial development of school-age children at SDN Goto Kota Tidore Kepulauan, and the suggestions of this study hopefully can be information material for parents and teachers to better supervise children in using gadgets.

Keywords: Gadget, Psychosocial, development, age children.

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang unik, dimana mereka mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapannya masing masing. Anak tumbuh dan berkembang baik secara fisik, mental, emosi dan sosial Anak usia sekolah menurut definisi WHO (World Health Organization) yaitu kelompok anak yang berusia antara 7-15 tahun, sedangkan masa sekolah merupakan tahap tumbuh kembang anak pada usia 6–18 tahun. ⁽¹⁾

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi dan informasi atau yang lebih dikenal dengan “Gadget” mengalami kemajuan yang sangat pesat baik di negara maju maupun di negara berkembang. Penggunaan gadget tidak hanya pada orang dewasa saja, Kebanyakan anak-anak pada umumnya mereka yang berusia 7-11 tahun di berikan gadget oleh orang tuanya guna untuk sarana hiburan atau teman bermain, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi psikososial anak, jika tidak disertai dengan pengawasan orang tua. ⁽²⁾ Anak usia sekolah dasar memiliki kemampuan otak kiri yang mulai berkembang dengan pesat, sehingga dibutuhkan perhatian orang tua dalam penggunaan gadget atau alat elektronik tersebut, termasuk di dalam lingkungan sosial mereka di sekolah. ⁽³⁾

Maka dari itu Orang tua mempunyai peran penting dalam perkembangan psikososial anaknya, Ayah dan ibu berperan sebagai pengasuh dan pendidik anak-anak, baik secara fisik, mental, spritual, dan perkembangan psikososial. ⁽⁴⁾ Perkembangan psikososial merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan terutama pada anak, karena aspek ini sangat berpesran penting untuk kehidupan anak dimasa yang akan datang. Segala sesuatu yang dipelajari anak pada tahun-tahun pertama kehidupan akan berpengaruh besar terhadap keberhasilan anak pada tahap perkembangan selanjutnya. ⁽⁵⁾

Anak-anak yang pada dasarnya suka bermain bersama dengan teman-teman yang seusianya, akan tetapi hal tersebut berubah ketika anak-anak sudah mengenal gadget. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada dalam gadget tersebut. Bahkan, akibat yang lebih besar lagi adalah habisnya waktu di depan gadget membuat psikososialnya anak mengalami gangguan dikarenakan lebih suka menyendiri dibandingkan dengan bermain dengan teman-temannya. Kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. ⁽⁶⁾

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan yang diakibatkan oleh gadget. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan psikososial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. ⁽⁷⁾

Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Di Indonesia penggunaan media gadget pada anak usia sekolah yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak usia sekolah mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan gadget. ⁽⁸⁾ Bahkan menurut survei di Sulawesi selatan sudah 92% menggunakan handphone, Komputer dan Internet. Penggunaan gadget bukan hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas) dan remaja (12-21 tahun), akan tetapi pada anak-anak usia sekolah juga sdh diberikan gadget sebagai sarana bermain. Akhirnya Sebanyak 33,3% mayoritas anak usia sekolah memiliki perkembangan psikososial yang menyimpang seperti jarang bersosialisasi dengan teman sebaya dan tidak mau bersosial dengan teman-temannya. ⁽⁹⁾

Dari hasil wawancara pada wali kelas murid III, IV, dan V di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan Provinsi Maluku Utara, dan dari 10 orang tua siswa mengatakan bahwasanya siswa atau anak mereka gemar menggunakan gadget. Anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton youtube. Dari 78 siswa, siswa yang mempunyai gadget (smartphone) sendiri sebanyak 45 siswa dan yang bermain gadget milik orang tua atau kakaknya sebanyak 20 siswa. Jadi total anak yang bermain gadget baik milik sendiri ataupun milik orang tuanya sebanyak 65 siswa atau responden.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian survey analitik yaitu mengidentifikasi hubungan penggunaan gadget dini dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian koperatif (*cross sectional*). Penelitian ini merupakan penelitian survey analitik yang menelaah hubungan penggunaan gadget dini dengan psikososial anak usia sekolah. ⁽¹⁰⁾

Lokasi penelitian bertempat di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan Kecamatan Tidore dengan populasi siswa kelas III, IV dan V sebanyak 75, sampel penelitian sebanyak 65 siswa, pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang di isi siswa dan dalam proses pengisian kuesioner didampingi oleh guru wali kelas. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan data primer yang didapat dari tempat atau lokasi peneliti, sedangkan data sekunder diperoleh dari jurnal-jurnal penelitian yang telah ada. Tahapan pada proses pengolahan data dalam penelitian ini dengan menggunakan perangkat lunak diantaranya SPSS.

HASIL

Hasil penelitian ini dilakukan di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan dengan menggunakan rancangan penelitian *crosssectional* untuk melihat adanya hubungan penggunaan gadget dini terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan. Penelitian ini dilakukan selama 25 hari mulai dari tanggal 5 agustus – 1 september 2020 di SDN Goto Kota Tidore. Hasil penelitian ini didapatkan melalui *uji chi square*. Dimana sampel yang diperoleh sebanyak 65 siswa(i). Data yang didapatkan akan di olah dan di uji *chi square* dengan bantuan komputerisasi yang sesuai dengan nilai kemaknaan $\alpha = 0,05$ berdasarkan hasil pengolah data yang dilakukan maka dapat di peroleh karakteristik responden (analisis univariat) dan melihat hubungan variabel independent dan dependen (analisis bivariat).

Tabel 1 tentang karakteristik responden menunjukkan sebagian siswa berusia 8 tahun yaitu 23 siswa (35,4%) Sebagian besar berjenis kelamin perempuan yaitu 35 siswi (53,8%) dan Sebagian besar duduk di kelas III 26 siswa/I (40,0%).

Tabel 1 Karakteristik Siswa

Karakteristik umum siswa dalam penelitian ini adalah umur, kelas, jenis kelamin.

Karakteristik	Jumlah	
	n	%
Usia		
8 Tahun	23	35.4
9 Tahun	17	26.2
10 Tahun	9	13.8
11 Tahun	3	4.6
12 Tahun	13	20.0
Total		100.0
	65	
Jenis Kelamin		
Perempuan	30	46.2
Laki-laki	35	53.8
Total		100,0
	65	
Kelas		
Kelas III	26	40.0
Kelas IV	23	35.4
Kelas V	16	24.6
Total		100,0
	65	

Sumber ; Data Primer

- a. Penggunaan gadget pada anak usia sekolah di SDN Goto kota Tidore Kepulauan.

Tabel 2
Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan
Kecamatan Tidore

Penggunaan Gadget	Jumlah	
	n	%
Tidak Rutin	8	12.3
Rutin	57	87.7
Total		100,0
	65	

Sumber.Data Primer 2020.

Table 2. tentang penggunaan gadget di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan menunjukkan jumlah responden yang rutin menggunakan gadget sebanyak 57 responden (87.7%) dan

jumlah responden yang tidak rutin menggunakan gadget sebanyak 8 responden (12,3%).

b. Perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan

Table 3
Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan
Kecamatan Tidore

Perkembangan Psikososial	Jumlah	
	N	%
Kurang baik	21	32.3%
Baik	44	67,7%
Total	65	100,0

Sumber. Data primer 2020

Tabel 3. menunjukkan sebagian besar anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan memiliki perkembangan psikososial yang baik. menunjukkan jumlah siswa (i) dengan kategori kurang baik sebanyak 21 (32.3%) dan jumlah siswa (i) kategori baik sebanyak 44 responden (67.7%).

c. Hubungan penggunaan gadget dini terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan.

Tabel 4
hubungan Penggunaan Gadget Dini Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Di Sdn Goto Kota Tidore Kepulauan Kecamatan Tidore

Penggunaan gadget	Perkembangan psikososial				Total	$\rho = value$
	Kurang Baik		Baik			
	n	%	N	%		
Tidak rutin	4	50,0	4	50,0	8	100,0
Rutin	17	29,8	40	70,2	57	100,0
Total	21	32,30	44	67,7	65	100,0

Tabel 4. menunjukkan hasil uji statistik *Chi-Square* didapatkan nilai $\rho = 0,226$ lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan.

PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti penggunaan gadget pada anak

usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan, menunjukkan jumlah siswa (i) yang rutin menggunakan gadget sebanyak 57 siswa (i), (87.7%) dan jumlah siswa (i) yang tidak rutin menggunakan gadget sebanyak 8 siswa (i) (12,3%).

Dimana siswa yang rutin menggunakan gadget lebih banyak dibandingkan dengan tidak rutin menggunakan gadget. Di mana hasil wawancara dari siswa (i) yang rutin menggunakan gadget tidak semuanya siswa (i) menggunakan gadget milik pribadi, ada yang menggunakan gadget milik orang tuanya dan ada yang menggunakan gadget milik kakaknya. 12 siswa (i) mengatakan bahwa mereka dibatasi waktu atau durasi dalam penggunaan gadget yang mereka miliki. Semua ini terkontrol karena adanya fungsi pengawasan orang tua dalam memberikan atau batasan untuk anak menggunakan gadget sehingga tidak menimbulkan dampak negative dari penggunaan gadget.

Penggunaan gadget pada anak-anak usia sekolah akan berdampak positif dan negatif pada perkembangannya, salah satu diantaranya ialah perkembangan psikososial. Fungsi Pengawasan harus tetap dilakukan oleh orang tua Ketika anak menggunakan gadget, guna menghindari atau mencegah dari kecanduan gadget.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ⁽¹¹⁾ dengan judul hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di TK gugus ix kecamatan depok sleman yogyakarta. Dimana peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan anak di TK Gugus IX kecamatan depok sleman sebanyak 87% dalam kategori baik. Sebanyak 86,4% perkembangan anak di TK Gugus IX dalam kategori normal. Hubungan peran orang tua dan dalam penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan *p value* 0,0008 dan hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan *p value* 0,0005. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak prasekolah. Durasi penggunaan gadget dominan mempengaruhi perkembangan anak prasekolah.

Peneliti berasumsi bahwa gadget dapat berdampak buruk bagi kesehatan anak terutama pada aspek perkembangan psikososialnya, gadget memiliki dua dampak yaitu dampak negatif dan dampak positif. Maka dari itu orang tua harus menjalankan peran sebagai fungsi pengawasan terhadap anak guna untuk memantau perkembangan anak, terutama dalam anak Ketika menggunakan gadget.

Perkembangan Psikososial

Perkembangan psikososial adalah perkembangan yang berkaitan dengan emosi atau mental seseorang dalam berhubungan satu dengan yang lain. Psikososial adalah suatu kondisi yang

terjadi pada individu yang mencakup aspek psikis dan sosial atau sebaliknya. Psikososial menunjuk pada hubungan yang dinamis antara faktor psikis dan sosial, yang saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain. Psikososial sendiri berasal dari kata psiko dan sosial. Kata psiko mengacu pada aspek psikologis dari individu (pikiran, perasaan dan perilaku) sedangkan sosial mengacu pada hubungan eksternal individu dengan orang-orang di sekitarnya.

Sebagian besar anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan memiliki perkembangan psikososial yang baik. Jumlah siswa (i) dengan kategori kurang baik sebanyak 21 (32.3%) dan jumlah siswa (i) kategori baik sebanyak 44 siswa(i) (67.7%).

Hal ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh (Taufik & Susanti, 2019) dimana hasil distribusi frekuensi berdasarkan kejadian child abuse yaitu lebih dari setengah responden pernah mengalami child abuse sebanyak 31 orang (63,3%).

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Di SDN Goto Tota Tidore Kepulauan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan Kecamatan Tidore, dimana penggunaan gadget pada anak usia sekolah tidak menyebabkan perkembangan psikososial anak terganggu, anak-anak masih bermain, belajar bersama teman-temannya sebagaimana biasanya. Ini disebabkan karena fungsi pengawasan dari orang tua yang tinggi terhadap penggunaan gadget pada anak-anak.

Berdasarkan *uji statistic chi square* dengan menggunakan *uji statistic chi square* dengan tingkat kemaknaan 95% (0.05), hasil analisis yaitu 0,266 maka nilai $p > 0,05$ yang berarti tidak ada hubungan penggunaan gadget ini terhadap perkembangan psikososial pada anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan, sehingga dalam penelitian ini H_1 hubungan penggunaan gadget ini terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah SDN Goto Kota Tidore Kepulauan ditolak, dan H_0 diterima bahwa tidak ada hubungan penggunaan gadget ini terhadap perkembangan psikosasia anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang hubungan penggunaan gadget ini terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan. Dimana siswa (i) Menunjukkan psikososial yang baik meskipun mereka bermain gadget mereka tetap bersosialisasi dengan teman-temannya, membuat tugas yang diberikan oleh gurunya dan bersosial sebagaimana mestinya. Ini semua tidak luput dari pengawasan orang tua kepada anak terhadap penggunaan gadget.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ⁽⁹⁾ bahwa dari 40 responden yang memiliki perkembangan psikososial baik terdapat hanya sebanyak 24 responden (60%) yang

menggunakan gadget dan yang tidak menggunakan gadget sebanyak 16 responden (40%), sedangkan dari 35 responden yang memiliki perkembangan psikososial kurang terdapat sebanyak 30 responden (85,7%) menggunakan gadget dan yang tidak menggunakan gadget hanya 5 responden (14,3%). Analisis selanjutnya didapatkan nilai p-value adalah 0,027. Ini berarti bahwa p-value tersebut $< \alpha = 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa ada hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dini terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Goto Kota Tidore Kepulauan, dan saran dari penelitian ini semoga dapat menjadi bahan informasi bagi orang tua dan guru untuk lebih mengawasi anak dalam menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

1. Jauhari T, Santoso, Anantanyu S. Asupan protein dan kalsium serta aktivitas fisik pada anak usia sekolah dasar Protein and calcium intake and physical activity in school-aged children. Ilmu Gizi Indones. 2019;02(02):79–88.
2. Munawar, Dan Amsal Amiri M pd. Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini Di Gampong Rumpet Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar. J Ilm Mhs FISIP Unsyiah. 2018;3(3):5–6.
3. Prayuda RA, Munir Z, Siam WN, Bondowoso T, Jadid UN. Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. 2020;8.
4. Eka Irmilia, Herlina YH. Hubungan Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah. Jom. 2015;2(1):551–7.
5. Taufik M, Susanti T. Child Abuse , Sibling Rivalry , Dan Paparan Media Elektronik Terhadap Perkembangan Psikososial. 2019;2(1):1–14.
6. Sumarni T, Sofiani IK. Pengaruh Gawai Dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua dari Anak Usia 5 Tahun di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis). 2019;11(1):96–113.
7. Manumpil B, Ismanto A, Onibala F. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. J Keperawatan UNSRAT. 2015;3(2):112721.
8. Gunawan MAA. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Hub Durasi Pengguna Gadget Terhadap Perkemb Sos Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyunyamik. 2017;1–127.
9. Masthura S, Iqbal M, Renila AS. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDNegeri 1 Kota Banda Aceh. Aceh Med [Internet]. 2018;2(1):171–5. Available from : [http : // jurnal .abulyatama. ac. id/acehmedika / article/view/237/234](http://jurnal.abulyatama.ac.id/acehmedika/article/view/237/234)

10. Nursalam. Metodologi penelitian ilmu keperawatan. In Jakarta: Salemba Medika; 2017.
11. Yogyakarta DS. Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Correlation Of Parent ' S Role And Duration Of Gadget Use. 2018;3:101–9.