

Edukasi Penggunaan Gadget pada Anak

by Ketut Labir

Submission date: 29-Jun-2020 05:20PM (UTC+0700)

Submission ID: 1351285382

File name: Edukasi_Penggunaan_Gadget_pada_Anak (511.34K)

Word count: 3111

Character count: 19720

EDUKASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

STRATEGI MENJADI ANAK MODERN YANG SEHAT

15

N.L.K Sulisnadewi, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An.

I Ketut Labir, SST., M.Kes

PENDAHULUAN

³ Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Begitu banyak kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dalam penggunaan teknologi. Saat ini komunikasi dapat dilakukan dengan sangat nyata tanpa terhambat oleh ruang dan waktu. Teknologi seperti gadget semakin canggih, tidak hanya dalam mengirim suara, namun untuk mengirim gambar lebih mudah tanpa mengeluarkan biaya yang banyak. Pengguna teknologi saat ini tidak dibatasi usia, mulai dari anak-anak sampai lansia. Yang menjadi perhatian saat ini, kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial (Chusna, 2017)

Saat ini sering kita jumpai fenomena anak usia dini yang sudah pandai menggunakan gadget canggih. Sudah sangat jarang kita bisa melihat anak-anak yang bermain permainan tradisional. Permainan tradisional sudah menjadi pemandangan yang langka bahkan punah dikalangan anak-anak modern. Game di gadget lebih menjadi pilihan dan bahkan menjadi permainan favorit bagi anak-anak zaman sekarang.

Alasan sebagian orangtua memberikan gadget untuk anak adalah supaya mereka tenang dan tidak merepotkan. Gadget memiliki banyak manfaat apabila digunakan sebagaimana mestinya. Namun, perlu ketahui bahwa gadget sebaiknya tidak dikenalkan pada anak usia dini karena memiliki resiko negatif terhadap perkembangan anak. Terlalu dini mengenalkan gadget pada anak maka resikonya semakin besar.

(Fajrina, 2015)menuliskan bahwa sebuah survei oleh *Common Sense Media* pada 350 orang tua di Philadelphia mengungkapkan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah punya perangkat mobile sendiri tanpa pengawasan orang tua. Hasil survey menunjukkan 70 persen orang tua mengaku memang mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain perangkat mobile ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, serta 65 persen melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada di tempat umum. 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.

Survei yang dilakukan oleh Indonesia Hottest Insight di tahun 2013 menunjukkan bahwa 40 persen anak di Indonesia sudah melek teknologi, atau disebut juga dengan *active internet user*. Secara spesifik, 63 persen anak telah memiliki akun facebook, yang digunakan update status, bermain *game online*, serta mengunggah foto-foto; 9 persen anak telah memiliki akun twitter; dan 19 persen anak terlibat secara aktif bermain *game online* di internet dari gadget-nya. Tingkat popularitas gadget di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik gadget yang memang menarik bagi anak-anak. Gadget menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Hal ini tentu saja tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya. Selain itu, materi yang disajikan di dalam gadget sangat variatif. Anak dapat mengakses informasi sekaligus hiburan di dalam gadget-nya, sehingga membuat mereka betah menjalankan gadget-nya berjam-jam. (Wulandari, 2016)

Gadget memiliki banyak dampak positif dan tentu saja akan ada dampak negatifnya. Teknologi ibaratnya seperti pisau bermata dua, menyingkat ada sisi positif dan negatif dari penggunaannya. Adapun dampak positif dari gadget antara lain dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran. Hal ini tidak lepas dari karakteristik gadget yang menyajikan dimensi-dimensi

gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Selain itu, gadget dapat memperlancar kemampuan komunikasi dan berbahasa pada anak. Dampak negative gadget antara lain gangguan kesehatan mata, gangguan tidur, pribadi yang tertutup, bahkan juga gangguan perkembangan. Chusna menyatakan lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya akan mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut. Anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. (Chusna, 2017)

Salah satu gangguan perkembangan dimana terjadi gangguan dalam interaksi sosial anak adalah autisme. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk menyusun modul sebagai salah satu media edukasi untuk mengurangi durasi penggunaan gadget pada anak

Tujuan

1. Tujuan Pembuatan Modul ini adalah
Sebagai sumber informasi dalam melakukan edukasi dalam penggunaan gadget pada anak oleh orang tua.
2. Tujuan Khusus
 - a. Orang tua dan keluarga tahu pengertian gadget
 - b. Orang tua dan keluarga tahu manfaat gadget
 - c. Orang tua dan keluarga tahu akibat penggunaan gadget
 - d. Orang tua dan keluarga tahu waktu penengnalan gadget
 - e. Orang tua dan keluarga tahu cara mendidik anak untuk menggunakan gadget yang sehat

APAKAH GADGET ITU

Apa itu gadget?

Gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris , yang dalam Bahasa Indonesia disebut “Gawai” . Namun istilah yang lebih populer di masyarakat adalah Gadget. Gadget adalah instrument atau perangkat yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis yang dari hari ke hari selalu muncul dengan teknologi terbaru sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih mudah dan praktis. (Wijanako, J, Setiawati, 2016)



Sumber : <https://www.kaskus.co.id/thread/5601ed22e05227705e8b4567>

Apa saja jenis Gadget itu ?

Menurut (Hermawan, 2019), gadget sebagai perangkat dikenal dengan berbagai macam bentuk, nama dan fungsinya. Jenis gadget yang umum digunakan antara lain:

1. Handphone/Smartphone

Perangkat ini sangat populer di kalangan masyarakat dari berbagai tingkat usia, mulai dari anak-anak sampai lansia. Handphone/smartphone mempunyai fungsi sebagai alat telekomunikasi, namun seiring perkembangan zaman dan teknologi, fungsi perangkat ini menjadi sangat banyak seperti untuk mencari informasi, game, kamera, social media, video call bahkan bisa digunakan untuk mengolah dokumen.

2. Laptop

Gadget yang satu ini merupakan bentuk modifikasi dari komputer PC sehingga menjadi lebih simple dan mudah dibawa kemana – mana. Sama halnya pada handphone, perkembangan di laptop juga semakin digencarkan sehingga banyak bermunculan merk – merk baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan.

3. Camera Digital

Perangkat yang satu ini memiliki fungsi utama untuk melakukan potret ke objek yang diinginkan. Terdapat beberapa upgrade juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemuculan istilah *Action Cam*.

4. Tablet

Jika laptop merupakan bentuk modifikasi dari komputer PC, maka pada Tablet bisa dibilang menjadi bentuk modifikasi dari Laptop. Bentuknya yang sangat mini dan simple serta mudah dibawa kemana – mana namun memiliki peran yang sangat kompleks seperti Laptop.



Sumber ¹³ <https://www.kaskus.co.id/thread/5601ed22e05227705e8b4567>

APAKAH MANFAAT **GADGET**



<https://www.google.com/search?q=manfaat+gadget&safe=strict&client>

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaanya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

2. Sosial

Menurut Cusna (2017), gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanyaterfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengaksesberbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentangpendidikan, politik, ilmupengetahuan umum, agama, tanpa harusrepot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

8 Belakangan ini, penggunaan *gadget* tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. *Smartphone, tablet, notebook* dan aneka *gadget* lainnya juga sudah jamak digunakan anak-anak kita di era modern ini.

5 Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu, tentunya sangat senang ketika diberi kesempatan bermain-main dengan *gadget* dan beberapa aplikasi yang ada di dalamnya. **5** Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi di belakangnya.

6 Memang di satu sisi, ada beberapa manfaat bagi anak yang sejak dini sudah berkenalan dengan *gadget*. Paling tidak sejak awal anak sudah familiar dengan teknologi. Kemudian beberapa vendor sudah membuat aplikasi game khusus untuk mengasah daya pikir anak Seperti: *puzzle*, game kata, dan game sejenis. Anak-anak yang senang bermain gadget juga akan betah di rumah, ini adalah keuntungan buat orang tua yang sibuk. Jika anak berada di rumah, orang tua akan lebih leluasa melakukan kegiatannya.



<https://www.google.com/search?q=manfaat+gadget&safe=strict&client>

DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

Beberapa orang tua juga membelikan anak-anaknya handphone, agar mudah memonitor keberadaan anak mereka. Di daerah-daerah yang rawan terjadi penculikan anak, membiasakan anak untuk berkomunikasi dengan HP akan cukup membantu orang tua mengawasi anak-anaknya. Tapi di sisi lain, pemakaian gadget sejak usia dini juga dapat membawa dampak negatif bagi anak-anak, baik bahaya yang langsung kelihatan maupun bahaya yang dampaknya jangka panjang.

1. Resiko radiasi elektromagnetik.

Dr. Gisela Mercada-Deana, ketua radiologi dari American Academy OF Pediatrics menjelaskan bahwa anak-anak bukanlah orang dewasa kecil sehingga dampak radiasi akan sangat buruk pada anak karena tengkorak anak lebih tipis dan bisa menyerap radiasi lebih banyak. Smartphone saat ini memiliki beberapa antenna di dalam. Saat digunakan, ponsel-ponsel pintar itu akan mengeluarkan radiasi oven microwave bertenaga rendah. Ponsel akan terus mengeluarkan radiasi selama mereka terkoneksi dengan internet atau Wi-Fi (Wulandari, 2017)

2. Perkembangan terhambat.

Keasyikan bermain gadget akan membuat anak-anak malas komunikasi dan kurang bergerak. Akibatnya perkembangan mereka akan terhambat. Tidak hanya perkembangan fisik, perkembangan psikologi, komunikasi dan kecerdasan anak pun akan turut tergerus oleh kebiasaan bermain *gadget*. (Jesica, 2018)

1

3. Kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran.

Aplikasi-aplikasi dan sistem operasi pada gadget menyajikan interaksi multimedia yang memikat. Permainan warna, animasi ditambah suara membuat anak betah berlama-lama di depan layar gadget. Pada saat masa sekolah tiba, anak yang terbiasa berinteraksi dengan gadget akan menemui kesulitan untuk menyerap materi pelajaran sekolah yang cenderung statis. Teks hitam putih, tanpa animasi, tanpa suara. Apalagi berhadapan dengan guru yang kurang lihai mengemas mata pelajaran menjadi menarik. Ini bisa menurunkan minat belajar anak.

4. Mengganggu pertumbuhan otak anak

Paparan gadget terlalu dini dapat berpengaruh terhadap perkembangan otak anak. Tengkorak otak yang masih tipis lebih rentan terhadap bahaya radiasi tv, ponsel atau jenis gadget lainnya, oleh karena itu sebaiknya dibatasi penggunaannya

5. Obesitas

Karena punya mainan yang asyik dan tidak menguras tenaga fisik, maka anak-anak akan cenderung berdiam diri di rumah atau di kamar. Hal itu tentu ¹²ja mengakibatkan tumpukan lemak dan berpotensi menjadi obesitas.(Jesica, 2018) Alat elektronik yang dipasang di kamar anak dan bisa diakses secara pribadi dapat meningkatkan risiko obesitas sebanyak 30%.

6. Kurang tidur

Kebanyakan orang tua tidak mengawasi anaknya yang menyalakan *gadget* di kamar saat menjelang tidur. Ada sebuah studi yang menemukan fakta bahwa anak usia 9 sampai 10 tahun yang menggunakan *gadget* di kamar tidur, 75 persennya mengalami gangguan tidur. Akibatnya, di sekolah mereka mengantuk dan kurang konsentrasi belajar. Hal ini akhirnya mengakibatkan nilai dan prestasinya menurun drastis. Bukannya membuat cerdas, justru ponsel cerdas bisa menyita kecerdasan.(Jesica, 2018)

7. Kelainan mental

Penelitian di Bristol University tahun 2010 mengungkapkan, bahaya penggunaan gadget pada anak dapat meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang atensi, autisme, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya.

8. Sifat agresif

Konten di media yang bisa diakses anak, dapat menimbulkan sifat agresif pada anak. Kekerasan fisik dan seksual banyak tersebar di internet, dan jika tidak dilakukan pengawasan, anak bisa terpapar itu semua. Sehingga memicu timbulnya perilaku agresif dan cenderung menyerang orang lain pada anak.

9. Kecanduan

Ketika orangtua terlalu bergantung pada teknologi, mereka akan semakin jauh dari anak. Untuk mengisi kekosongan ikatan dengan orangtua, anak juga mulai mencari penghiburan dari gadget, yang pada akhirnya membuat mereka kecanduan teknologi, dan tidak bisa lepas darinya.

10. Digital demensia (Pikun digital)

Kecepatan konten di media, membuat anak memiliki *attention span* yang pendek yang membuat anak tidak focus pada satu hal dan mudah berganti focus. Kecanduan pada gadget membuat mereka sulit mengingat berbagai hal detail dalam kehidupan sehari-sehari. Kondisi ini disebut pikun digital, karena anak yang terpapar teknologi terlalu banyak, tidak bisa memusatkan perhatian, imbasnya dia menjadi kesulitan belajar.

11. Edukasi dari gadget cenderung tidak berkelanjutan

Gadget bisa dipakai sebagai media pembelajaran adalah salah satu sebab banyak orang tua yang memberikan gawai kepada anak. Namun, menurut peneliti yang juga dokter anak dari Amerika Serikat, Cris Rowan, edukasi dari gawai tak akan lama dalam memori anak-anak.

KAPAN SEBAIKNYA ANAK DIBERIKAN GADGET



Sumber : <https://asianparent-assets-id.dexecure.net/wp-content/uploads/sites/24/2017/08/anak-pegang-gadget.jpg>

Banyak orang tua bertanya, pada usia berapa idealnya orang tua mengizinkan anak-anaknya menggunakan gadget?

¹⁰ Menurut asisten Deputi (Asdep) Pemenuhan Hak Sipil, Informasi, dan Partisipasi Anak pada Deputi Bidang Tumbuh Kembang Anak, Kementerian PPPA, Dermawan "Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun"(Sicca, 2018) Menurut (dr Jolinda Johary, 2018), panduan penggunaan gadget pada anak sebagai berikut :

1. Usia 0-2 tahun

Menurut penelitian, anak usia 0-2 tahun tidak boleh diperkenalkan dengan gadget, karena sinar biru yang dihasilkan layar gadget dapat membahayakan otak anak. Ada baiknya, di 2 tahun pertama tumbuh kembang anak, orang tua lebih sering mengajak anak berinteraksi langsung dengan lingkungan

sekitarnya. Ini bertujuan untuk membentuk serta mengembangkan potensi, rasa percaya diri, serta inisiatif anak di kemudian hari.

17
2. **Usia 2-4 tahun**

Anak pada **usia 2-4 tahun** sudah mulai boleh dikenalkan dengan gadget, tetapi sesuaikan konten yang diberi agar tetap mengandung nilai edukasi. Orang tua harus memilih aplikasi atau permainan yang mengenalkan serta mengajarkan ragam bentuk, warna, hingga suara, sehingga kemampuan visiomotorik anak akan terasah. Orang tua juga wajib membatasi waktu penggunaan gadget pada anak maksimal 1 jam per hari, karena gadget dapat menstimulus produksi hormon endorphin di otak anak. Jika penggunaannya tidak diawasi, anak akan cenderung mengalami kecanduan.

3. **Usia 4-7 tahun**

Anak usia ini mulai berinisiatif mengeksplor segala sesuatu secara mandiri. Orang tua bisa memberi gadget untuk mengetahui bakat anak yang bisa dikembangkan. Namun, tetap kita mesti memberi peraturan dan batasan yang jelas tentang seberapa lama gadget boleh digunakan. Jangan biarkan anak bermain gadget lebih dari 2 jam setiap hari karena selain dapat memengaruhi perkembangannya emosinya, radiasi dari layar smartphone atau tablet juga akan mengganggu perkembangan saraf neuron anak.

18
4. **Usia 7-10 tahun**

Anak usia ini, mulai memiliki komunitasnya sendiri dan cenderung akan meminta waktu lebih untuk menggunakan tablet atau komputer pribadi. Meskipun begitu, orang tua tetap harus bersikap tegas dengan terus membatasi waktu penggunaan gadget. Jika anak menolak peraturan pemakaian gadget, beri penjelasan logis agar anak tidak tumbuh jadi sosok pemberontak. Jangan lupa terapkan sistem reward setiap anak mematuhi jadwal yang ditetapkan. Misalnya, jika anak bisa nggak main gadget lebih dari dua jam sehari dia bisa main gadget lebih lama di akhir pekan.



Sumber : ⁵ <http://www.rumahumbuhdaycare.com/bahaya-gadget-bagi-anak-usia-dini/>

BAGAIMANA CARANYA AGAR ANAK MENGUNAKAN GADGET SECARA SEHAT

Cara menggunakan Gadget secara benar perlu diajarkan sejak dini dengan cara yang sesuai dengan kondisi anak-anak.

Bagaimana caranya ?



Sumber : <https://blog.hemat.id/manfaat-gadget-untuk-anak-anak>

Dikutif dari artikel hallodoc.com disebutkan beberapa strategi untuk membantu anak bisa menggunakan gadget dengan baik antara lain:

1. Berikan Jadwal Penggunaan Gadget

¹⁶Orang tua harus bisa membuat jadwal kapan anak boleh bermain gadget dan kapan ia tidak boleh menyentuh benda tipis tersebut. Saat sedang makan dan berkumpul bersama keluarga adalah waktu yang tepat untuk tidak memberikan ponsel pada anak, sehingga ia bisa menghabiskan waktu sepenuhnya bersama keluarga.

Supaya anak tidak merengek, orang tua bisa mengalihkan perhatiannya dengan mengajaknya bermain bersama. Temani ia bermain, sehingga ia tidak merasa bosan. Ciptakan permainan yang seru dan menarik, seperti bermain *puzzle* atau membaca cerita. Sembari bermain, ibu juga bisa mengajaknya bicara seputar kesehariannya.



Sumber : <https://www.halodoc.com/tips-bijak-mengatur-penggunaan-gadget>

2. Orang Tua Juga Perlu Melek Teknologi

Nyatanya, anak lebih paham teknologi daripada orang tuanya. Inilah mengapa ibu dan ayah harus turut mengikuti perkembangan teknologi terkini, alias melek teknologi. Ibu bisa mulai dari mencari tahu apa saja media sosial yang sedang digandrungi oleh anak-anak. Lalu, hal-hal apa saja yang sedang sering dicari oleh si kecil. Tak ketinggalan pula aplikasi yang paling sering diunduh.



Sumber : <https://helohehat.com/parenting/tips-parenting/kapan-seharusnya-mengenalkan-teknologi-pada-anak>

3. Tunjukkan Bagaimana Cara Menggunakan Gadget yang Baik

Perilaku orang tua selalu menjadi cerminan utama yang akan ditiru oleh anak. Inilah mengapa ibu dan ayah perlu selalu bersikap bijak serta menjadi teladan yang baik untuk sang buah hati, termasuk saat menggunakan ponsel. Sebaiknya, hindari memegang *gadget* ketika ibu atau ayah sedang bersama anak, karena ini akan membuat mereka jadi kecanduan ponsel pada akhirnya.



9

Sumber : <https://bebeclub.co.id/article/tips-advice/tips-memaksimalkan-gadget-untuk-sarana-belajar-si-kecil>

4. Isi Waktu dengan Kegiatan Bebas Gadget Lainnya

Tips mengatur penggunaan *gadget* selanjutnya adalah membuat waktu bebas *gadget* untuk anak. Terlalu banyak menghabiskan waktu dengan berjibaku dengan *gadget* akan membuat anak tidak tahu apa yang harus dilakukan jika benda kecil tersebut tidak berada dalam genggamannya. Oleh karena itu, cobalah jauhkan anak dari ketergantungan gawai dengan mengajarkannya melakukan aktivitas lainnya.



Ajaklah anak untuk mengunjungi toko buku dan membaca buku favorit mereka. Ibu juga bisa mengikutsertakan anak dalam berbagai klub yang ia sukai, seperti misalnya sepakbola, basket, atau musik. Jangan lupa, ajari juga anak untuk bersosialisasi dengan tetangga atau teman-temannya.

5. Beritahukan Bahaya Kecanduan Gadget pada Anak

Tak hanya asal memberikan ponsel untuk anak dengan alasan untuk memudahkan komunikasi, ibu dan ayah pun membekali anak tentang bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan. Selain menjadikan mereka kecanduan, terlalu lama bermain gawai atau benda elektronik lainnya bisa membahayakan kesehatan mata. Terlebih jika anak memainkannya sembari tiduran. Selain itu, beritahukan juga pada si kecil bahwa gawai akan membuat ia menjadi pribadi antisosial nantinya. Anak tidak akan suka bersosialisasi karena perhatiannya selalu terfokus pada layar di hadapannya. Ini tentu saja tak baik untuk pertumbuhan dan perkembangannya.



Sumber : <https://www.suara.com/lifestyle/2016/02/16/155217/ini-batasan-penggunaan-gadget-sesuai-usia-anak>

KESIMPULAN

Kita tidak bisa menutup diri dari perkembangan teknologi, namun setiap teknologi pasti memiliki dampak positif dan negatif. Gadget dapat membantu dalam mempercepat anak mengenal dunia luar, namun, penggunaan gadget yang tidak dikontrol dan tidak dilakukan dengan baik sangat berbahaya bagi anak.

Oleh karena itu orang tua dan khususnya ibu hendaknya memiliki kemampuan, sikap dan ketrampilan yang baik agar bisa membantu anak dalam menggunakan Gadget dengan baik, benar dan sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget terhadap perkembangan anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 2(2), 315–330.
- dr Jolinda Johary. (2018). Aturan Pemakaian Gadget untuk Anak. Retrieved from <https://www.haibunda.com/parenting/20181006125118-61-25872/aturan-pemakaian-gadget-untuk-anak>
- Fajrina, H. . (2015). Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini semakin mengkhawatirkan. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>
- Hermawan. (2019). Pengertian Gadget Beserta Fungsi dan Macam-macam Gadget. Retrieved from <https://www.nesabamedia.com/pengertian-gadget/>
- Jesica. (2018). BUKAN MAIN-MAIN, INI 10 PENGARUH BURUK GADGET PADA ANAK. Retrieved from <https://www.educenter.id/pengaruh-buruk-gadget-pada-anak/>
- Sicca, S. P. (2018). Usia Ideal Anak Akses Gadget KemenPPPA: Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun". Retrieved from <https://tirto.id/kemenpppa-usia-ideal-anak-akses-gadget-adalah-13-tahun-cKJV>
- Suryawan, A.(2019) “Mengasah Kecerdasan Anak Bisa di Mulai Dari Dalam Kandungan” Artikel Seminar.Tidak Dipublikasikan. FK UNAIR.
- Wijanako, J, Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik, Parenting di Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wulandari. (2016). Anak Asuhan Gadget. Retrieved from <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>
- <https://www.halodoc.com/tips-bijak-mengatur-penggunaan-gadget-pada-anak>
- <https://hellosehat.com/parenting/tips-parenting/kapan-seharusnya-mengenalkan-teknologi-pada-anak>
- <https://bebeclub.co.id/article/tips-advice/tips-memaksimalkan-gadget-untuk-sarana-belajar-si-kecil/?AspxAutoDetectCookieSupport=1>
- <https://www.suara.com/lifestyle/2016/02/16/155217/ini-batasan-penggunaan-gadget-sesuai-usia-anak>.

Edukasi Penggunaan Gadget pada Anak

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	3%
2	eprints.undip.ac.id Internet Source	3%
3	ninikhariati.wordpress.com Internet Source	2%
4	qurothaayun.blogspot.com Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Ibn Khaldun Student Paper	1%
6	www.portalmujahidin.com Internet Source	1%
7	jkqh.uniqhba.ac.id Internet Source	1%
8	virawidi.wordpress.com Internet Source	1%
9	bebeclub.co.id Internet Source	1%

10	tirto.id Internet Source	1%
11	iaera-n.blogspot.com Internet Source	1%
12	www.globuya.com Internet Source	1%
13	www.kaskus.co.id Internet Source	1%
14	ml.scribd.com Internet Source	<1%
15	issuu.com Internet Source	<1%
16	pantunirwanprayitno.com Internet Source	<1%
17	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
18	shobarwiganda115.blogspot.com Internet Source	<1%
19	Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper	<1%
20	es.scribd.com Internet Source	<1%
21	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	<1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches Off