

HUBUNGAN PERAN KELUARGA DALAM MENGHINDARI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK DENGAN PERILAKU ANAK DALAM PENGGUNAAN *GADGET* DI DESA KIAWA 2 BARAT KECAMATAN KAWANGKOAN UTARA

Jordan Efraim Palar
Franly Onibala
Wenda Oroh

Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran
Universitas Sam Ratulangi
Email : jordanpalar03@yahoo.com

Abstract: *Gadgets are a very popular technology nowadays, adults and children are using gadgets. Where many of the gadget products that make children their target market and children have now become an active consumer of gadget. Gadgets have a major influence on human life, as well as against children. If the childhood is already addicted and negatively affected by the gadget, then the development of the child will be hampered. The Purpose of the Study:* This study to determine the role of families in avoiding the negative impact of the use of gadgets in children with children's behavior in the use of gadgets. **Research method:** using descriptive analytic method with cross sectional study approach. **Sample:** using total sampling method that is 34 families who have children with age 12-14 years. This study used questionnaire and data analysis using Chi-Square test. **Result of research:** based on Chi-Square test show result of relation between two variables with value $p = 0,000$ less than $\alpha = 0,05$. **Conclusion:** From this research is there is relationship between family role in avoiding negative impact of usage of gadget in child with child behavior in usage of gadget. **Keyword:** Family Roles, Child Behavior, Gadgets.

Abstrak: *Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat. Tujuan Penelitian:* penelitian ini untuk mengetahui peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget*. **Metode penelitian:** menggunakan metode deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional study*. **Sampel:** menggunakan metode pengambilan total sampling yaitu 34 keluarga yang memiliki anak dengan umur 12-14 tahun. Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner dan analisa data menggunakan uji *Chi-Square*. **Hasil penelitian:** berdasarkan uji *Chi-Square* menunjukkan hasil adanya hubungan antara kedua variabel dengan nilai $p=0,000$ kurang dari $\alpha=0,05$. **Kesimpulan:** dari penelitian ini adalah ada hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget*.

Kata Kunci : Peran Keluarga, Perilaku Anak, *Gadget*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013). *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget* (Fathoni, 2017).

Hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*, faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia. Di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas), tapi pada anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016).

Survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) terkait pengguna internet pada 2016 anak-anak Indonesia mulai bersentuhan dengan internet. Berdasarkan statistic pengguna internet Indonesia, APJII mengklasifikasikan Sembilan kategori usia dari anak-anak hingga orang tua. Hasilnya, generasi produktif dengan umur 25-29 tahun menjadi yang teratas dengan jumlah 24 juta. Angka 24 juta tersebut disaingi oleh pengguna internet pada kisaran 35-39 tahun. Kemudian disusul di belakangnya 30-34 tahun yang mencapai 23,3 juta. Lalu, dibawahnya secara berurutan diikuti oleh 20-24 tahun (22,3 juta), 40-44 tahun (16,9 juta), 15-19 tahun (12,5 juta), 45-49 (7,2 juta), 50 tahun ke atas (1,5 juta), dan 10-14 tahun dengan 768 ribu. Statistik pengguna internet Indonesia dilihat dari usia itu merupakan dari jumlah total pengguna internet Indonesia 132,7 juta. Angka pengguna internet tersebut mengalami pertumbuhan 51,8% dari *survey* APJII 2014

dengan mencatat 88 juta pengguna (Viva, 2016).

Survey awal yang peneliti lakukan, tujuh dari sepuluh anak mengatakan pengawasan orang tua pada anak dalam penggunaan *gadget* masih kurang di karenakan orang tua mereka juga menggunakan *gadget*. Sedangkan tiga anak lain mengatakan mendapat pengawasan dalam penggunaan *gadget* karena berdampak negatif terhadap kesehatan dan prestasi jika digunakan tidak benar dan berlebihan. Dan yang peneliti lihat bahwa hampir semua anak-anak di Desa Kiawa 2 Barat menggunakan *gadget* karena sekarang *gadget* harganya terjangkau, dan alasan mereka menggunakan *gadget* karena memiliki berbagai fungsi seperti *audio*, *video*, gambar, *game* dan lain-lain. Peneliti tertarik melakukan penelitian di Desa Kiawa 2 Barat karena anak-anak di desa tersebut hampir semua menggunakan *gadget* dan peneliti juga tinggal di desa tersebut. Berdasarkan hasil *survey* yang peneliti lakukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap peran keluarga dengan perilaku anak dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget*.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti merumuskan “Apakah hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget* di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara?”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional* atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (Notoatmodjo, 2010). Penelitian ini dilaksanakan di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara pada bulan April 2018. Populasi dalam penelitian ini adalah keluarga yang memiliki anak dengan umur 12-14 tahun. Dengan populasi sebanyak 34 Kepala Keluarga. Dengan pengambilan sampel

dalam penelitian ini menggunakan metode *total sampling* yaitu berjumlah 34 Kepala Keluarga. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner dengan menggunakan uji *chi-square*. Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data (Notoatmodjo, 2010). Instrumen dalam lembar penelitian ini adalah kuesioner dan data demografi responden berupa nama responden, jenis kelamin responden dan usia responden. Kuesioner yang digunakan yaitu jenis kuesioner skala Linkert dan Gutman yang terdiri dari kuesioner peran keluarga 15 pertanyaan dan perilaku anak 23 pertanyaan

HASIL dan PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	n	%
Laki-Laki	18	52.9
Perempuan	16	47.1
Total	34	100

Sumber: Data Primer, 2018

Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden terbanyak berada pada jenis kelamin laki-laki dengan jumlah 18 responden (52.9%) dan responden paling sedikit berada pada jenis kelamin perempuan yaitu 16 responden (47.1%).

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Umur

Umur	n	%
12	16	47.1
13	7	20.6
14	11	32.4
Total	34	100

Sumber: Data Primer, 2018

Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden terbanyak berada pada umur 12 tahun dengan jumlah 16 responden (47.1%) dan responden paling sedikit berada pada umur 13 tahun yaitu 7 responden (20.6%).

Analisa Univariat

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Peran Keluarga

Peran Keluarga	n	%
Kurang Baik	3	8.8
Baik	31	91.2
Total	34	100

Sumber: Data Primer, 2018

Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden dengan peran keluarga kurang baik sebanyak 3 responden (8.8%) dan responden dengan peran keluarga baik sebanyak 31 responden (91.2%)

Tabel 4. Distribusi Responden Berdasarkan Berdasarkan Perilaku Anak

Perilaku Anak	n	%
Kurang Baik	2	5.9
Baik	32	94.1
Total	34	100

Sumber: Data Primer, 2018

Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden dengan perilaku anak kurang baik sebanyak 2 responden (5.9%) dan responden dengan perilaku anak baik sebanyak 32 responden (94.1%).

Analisa Bivariat

Tabel 5. Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara

Peran Keluarga	Perilaku Anak				Total	P Value
	Kurang Baik		Baik			
	n	%	n	%		
Kurang Baik	2	5.6	1	2.7	3	8.3
Baik	0	0	31	91.7	31	91.7
Total	2	5.6	32	94.4	34	100

Sumber: Data Primer, 2018

Tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang peran keluarga kurang baik dengan perilaku anak kurang baik ada 2 responden (5,6%) dan peran keluarga kurang baik dengan perilaku anak baik ada 1 responden (2,7%) dan peran keluarga baik dengan perilaku anak kurang baik

tidak ada responden dan peran keluarga baik dengan perilaku anak baik ada 31 responden (91,7%).

Hasil tabel silang antara variabel peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget* diperoleh hasil : responden dengan peran keluarga kurang baik dan perilaku anak kurang baik yaitu sebanyak 2 responden, peran keluarga kurang baik dan perilaku anak baik sebanyak 1 responden, peran keluarga baik dan perilaku anak kurang baik sebanyak 0 responden dan peran keluarga baik dan perilaku anak baik sebanyak 31 responden.

Berdasarkan hasil analisis *chi-square* hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget* diperoleh nilai signifikan (*p-value*) sebesar 0,000 ($<0,05$) dan kesimpulan yang diperoleh adalah H_0 ditolak. Maka, interpretasi dari analisa ini adalah ada hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget* di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara, dimana hubungan tersebut terdapat korelasi negatif yang signifikan, hal itu dapat dilihat bahwa semakin baik peran keluarga maka semakin baik pula perilaku anak dalam penggunaan *gadget*.

Dalam penelitian ini terdapat 1 responden yang mendapat peran keluarga kurang baik namun memiliki perilaku yang baik, hal ini bisa disebabkan karena berbagai faktor antara lain karena faktor kemandirian anak dan lingkungan sekitar. Dengan demikian anak mampu memenuhi kebutuhannya, baik berupa kebutuhan naluri maupun kebutuhan fisik oleh dirinya sendiri secara bertanggung jawab tanpa bergantung pada orang lain. Dengan kemandirian anak mampu memilih pilihan yang dianggapnya benar. Hal inilah yang mengakibatkan anak mampu berperilaku baik walaupun peran yang keluarga berikan

kurang baik. Faktor berikutnya adalah faktor lingkungan, dalam proses perkembangan anak, lingkungan merupakan faktor yang sangat penting. Tanpa adanya dukungan dari lingkungan maka proses perkembangan tidak akan berjalan dengan baik. Ketika lingkungan dapat memberikan dampak yang baik maka besar kemungkinan perilaku anak dapat terpengaruh oleh lingkungan tersebut.

Peran keluarga bagi anak di zaman modern ini sangat penting. Keluarga, khususnya orang tua adalah cermin bagi anak untuk berperilaku, berbicara, serta bersosialisasi dengan dunia luar. Disamping itu, seiring berkembangnya kemajuan teknologi peran orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak juga terbantu. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya *gadget* yang meliputi bermacam-macam bentuk yaitu *smartphone*, laptop, kamera, tablet dan sebagainya. Melalui kecanggihan *gadget* orang tua menjadi lebih efektif dalam memberikan pembelajaran terhadap anak dalam segala aspek kehidupan. Tetapi dewasa ini, kebanyakan orang tua realitanya telah keliru menggunakan *gadget* dalam membantu mereka mendidik anak. Mereka memberikan penguasaan penuh atas *gadget* kepada anak tanpa adanya batasan dan pengawasan. Secara langsung maupun tidak langsung, orang tua menanggung porsi kesalahan ketika anak mereka terlampaui sering menghabiskan waktunya dengan *gadget* dari pada berinteraksi sosial dengan masyarakat.

Walaupun mempunyai dampak positif yang besar khususnya dalam bidang pendidikan dan komunikasi, penggunaan *gadget* yang berlebihan bagi anak juga menimbulkan beberapa dampak negatif. Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan, dalam tulisannya di *Huffington Post*, mengatakan perlu ada larangan penggunaan *gadget* pada usia anak di bawah 12 tahun karena dapat mengakibatkan pertumbuhan otak terlalu cepat, gangguan tidur, obesitas, penyakit mental, agresif serta pikun digital. Tingkat popularitas *gadget* di kalangan

anak-anak tidak terlepas dari karakteristiknya yang memang menarik. *Gadget* mampu 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 dalam *gadget* sangat variatif. Anak dapat mengakses informasi beserta hiburan di dalam *gadget*, yang memiliki akses tak terbatas. Sehingga hal tersebut membuat anak-anak menjadi betah berdiam diri di rumah dan melupakan pentingnya kesehatan dan bersosialisasi dengan dunia luar.

Orang tua juga terkadang terlampau sering berpaling pada ponsel mereka, membaca pesan, sosial media dan menonton video. Sebagian lagi gagal dalam membangun dan memelihara dengan baik aturan-aturan yang mereka buat sendiri bagi anak-anak dalam keluarga, salah satunya penggunaan *gadget* dan media elektronik. Disamping itu, sesungguhnya anak-anak lebih sering meniru perilaku orang dewasa, terlebih orang tuanya sendiri. Orang tua juga kerap lebih fokus menggunakan *gadget*-nya daripada berbincang dengan anak mereka. (Fathoni, 2017)

Oleh karena itu, orang tua seharusnya menjadi cermin bagi anak mereka. Hal ini dimulai dari usia dini, dimana orang tua harus menjauhkan jangkauan anak dari *gadget*. Kemudian sampai pada usia yang sewajarnya, orang tua baru dapat memberikan kepercayaan pada mereka untuk menggunakan *gadget* dalam keadaan dan waktu tertentu, dengan adanya pengawasan dan bimbingan penuh. Jika anak sudah terlanjur dengan *gadget*-nya, orang tua dapat melakukan pendekatan dengan memberikan hiburan kebersamaan yang sekiranya membuat dia lupa dengan *gadget*-nya. Orang tua juga harus seperti *gadget* bagi anak dalam membiasakan diri menjadi jawaban atas semua pertanyaan dan masalah yang dialami anak mereka. Lebih sering berbincang dan menemani

anak dalam belajar, berlibur, berolahraga, serta memilihkan permainan dan hiburan yang mendidik tetapi tidak membosankan bagi mereka. (Nureda, 2016)

Hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget* ini memperoleh hasil yang sama dengan penelitian Markustianto (2017) Apabila peran keluarga baik maka besar perilaku anak dalam menggunakan *gadget* juga baik, hal itu dikarenakan orang tua banyak memberikan pengarahan bagaimana menggunakan *gadget* yang tepat dan baik. Namun sebaliknya bila peran keluarga kurang baik maka perilaku anakpun akan kurang baik karena kurangnya penjelasan tentang bagaimana menggunakan teknologi dalam hal ini *gadget* untuk hal-hal yang baik.

SIMPULAN

Hasil kesimpulan dari penelitian hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget*, adalah :

1. Peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara lebih banyak peran keluarga baik.
2. Perilaku anak dalam penggunaan *gadget* di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara lebih banyak berperilaku baik.
3. Ada hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget*

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., Nugraha, D.H. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Malang : Universitas Brawijaya. <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-02-29.pdf>. Diakses 5 Desember 2017.
- Anas Tamsuri (2013). *Hubungan Peran Keluarga dengan Perilaku Penggunaan Gadget Pada Anak di SMPN 5 Yogyakarta*. Kalimantan : Universitas Lambung Mangkurat. <https://www.slideshare.net/PrasetyoBondan1/laporan-tahap-akhir-pengaruh-penggunaan-gadget-pada-mahasiswa-dan-hubungannya-dengan-prestasi-mahasiswa-studi-kasus-mahasiswa-fmipa-unlam>. Diakses 21 April 2018
- Ardian, R. (2017). *Bagaimana Cara Melakukan Pengukuran Sikap Seseorang?*. Artikel. <http://www.dictio.id/t/bagaimana-cara-melakukan-pengukuran-sikap-seseorang/4400>. Diakses 8 Februari 2018
- Avianti, Y (2017). *Pengaruh Kemajuan Teknologi dalam Kehidupan Keluarga*. Artikel. <https://keluarga.com/173/pengaruh-kemajuan-teknologi-dalam-kehidupan-keluarga>. Diakses 19 Desember 2017
- Fahriantini, E. (2016) *Peranan Orang Tua Dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan BlackBerry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda*. [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/10/eJournal%20fix%20\(10-26-16-03-01-25\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/10/eJournal%20fix%20(10-26-16-03-01-25).pdf). Diakses 22 Februari 2018
- Fajrina, N.H. (2015). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>. Diakses 5 Maret 2018
- Fathoni, A.R. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. <http://www.artikelcakep.top/2017/10/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak-artikelcakep.html>. Diakses 14 Desember 2017
- Harmoko (2012), *Asuhan Keperawatan Keluarga*. Pustaka Pelajar.
- Handrianto, P. (2013). *Dampak Smartphone*. Artikel. <http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel-detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html>. Diakses 26 Januari 2018
- Hidayat, A.A. (2007). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Penerbit Salemba medika
- Lestari, T. (2015). *Kumpulan Teori Untuk Kajian Pustaka Penelitian Kesehatan*. Nuha Medika.
- Manumpil, B. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Jurnal Universitas Sam Ratulangi. <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/viewFile/7646/7211>. Diakses 14 Desember 2017
- Markustianto, D (2017). *Keluarga Sebagai Gadget Bagi Anak*. Artikel. <https://indonesiana.tempo.co/read/>

- [113655/2017/07/17/deasmarkustianto/keluarga-sebagai-gadget-bagi-anak](https://doi.org/10.113655/2017/07/17/deasmarkustianto/keluarga-sebagai-gadget-bagi-anak). Diakses 14 Desember 2017
- Mitsalia A.A. (2013) *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosialisasi Anak*. *Jurnal Profesi* 13 (2):73-77.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta. Rineke Cipta
- Novitasari, W., Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Anak Usia 5-6 tahun*. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*.
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/21231/19/article.pdf>. Diakses 14 Desember 2017
- Nurchayati, Z. (2013), *Hubungan Peran Keluarga dengan Perilaku Anak dalam Menggunakan gadget di Wilayah Kelurahan Sumpersari Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember..*
<http://www.unmermadiun.ac.id/ejurnal/index.php/sosial/article/download/172/335>. Diakses 21 April 2018
- Nureda (2016) , *Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Pang, F. (2015). *Kenali Tanda dan Bahaya Anak Kecanduan Gadget*. Artikel.
<http://health.kompas.com/read/2015/07/05/161600023/Kenali.Tanda.dan.Bahaya.Anak.Kecanduan.Gadget>. Diakses 22 Februari 2018
- Prakoso, P. (2013). *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Mahasiswa dan Hubungannya dengan Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa FMIPA UNLAM)*. Kalimantan : Universitas Lambung Mangkurat.
<https://www.slideshare.net/PrasetyoBondan1/laporan-tahap-akhir-pengaruh-penggunaan-gadget-pada-mahasiswa-dan-hubungannya-dengan-prestasi-mahasiswa-studi-kasus-mahasiswa-fmipa-unlam>. Diakses 24 Januari 2018
- Rahmayani, I. (2015). *Indonesia Teknologi Digital Asia*.
https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media. Diakses 5 Maret 2018
- Republik Indonesia. (2002). *Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak*. Lembaran Negara RI Tahun 2002.
- Rustam, Q. (2017). *Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak di Era Digital*. Artikel.
<http://makassar.tribunnews.com/2017/07/07/peran-keluarga-dalam-pendidikan-anak-di-era-digital?page=2>. Diakses 19 Desember 2017
- Sanjaya, R., Wibhowo, C. (2011). *Menyiasati Tren Digital pada Anak & Remaja*. Jakarta. : PT Elex Media Komputindo.
- Setiadi. (2013). *Konsep dan Praktik Penulisan Riset Keperawatan*, Ed. 2 . Graha Ilmu. Yogyakarta
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Suryani, E., Badi'ah, A. (2012). *Asuhan Keperawatan Anak Sehat*

Berkebutuhan Khusus.
Yogyakarta. PT. Pustaka Baru

Viva. (2016) *Data Internet Indonesia, Pengguna Anak-Anak Mengejutkan.*
<https://www.viva.co.id/digital/digitalife/838794-data-internet-indonesia-pengguna-anak-anak-mengejutkan>. Diakses 5 Maret 2018

Yudiningrum, F.R. (2011) *Efek teknologi komunikasi elektronik bagi tumbuh kembang anak.* Jurnal Komunikasi Massa 4(1) : 1-15.