HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN MEMORI ANAK DI TK X BANJARMASIN

THE RELATIONSHIP BETWEEN INTENSITY OF GADGET USAGE AND MEMORY IN CHILDREN OF TK X BANJARMASIN

Karima Yazi[1], Rika Vira Zwagery[2], Firdha Yuserina[3]

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat, Jalan A Yani KM. 36, Banjarbaru-Kalimantan Selatan, 70714, Indonesia

E-mail: karimayaziii@gmail.com

No. Handphone : 081257732200

ABSTRAK

Masa usia dini merupakan masa dimana anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, semua yang anak dengar dan lihat terserap dalam pikirannya. Anak lebih mudah mengingat sesuatu yang dipelajari dari objek yang mereka lihat dan praktikkan sehingga dapat diterima dalam memori. Salah satu yang memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan anak adalah intensitas penggunaan *gadget.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan memori pada anak di TK X Banjarmasin. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa di TK X Banjarmasin yang berusia 5 tahun. Penelitian ini menggunakan sampel dengan teknik *purposive sampling* yang berjumlah 74 anak dengan kriteria yaitu anak berusia 5 tahun, anak yang menggunakan *gadget* dan bukan anak berkebutuhan khusus. Penelitian ini menggunakan tiga alat ukur yaitu skala intensitas penggunaan *gadget, Children's Memory Questionnaire-Revised* (CMQ-R) yang diadaptasi dari Hedges, Drysdale dan Levick (2015), serta *Marlowe-Crowne Social Desirability Scale* (MCSDS) yang dikembangkan oleh Crowne dan Marlowe (1960) yang telah diadaptasi oleh Widhiarso (2011). Analisis data menggunakan nonparametrik korelasi parsial *spearman's rho* dengan bantuan SPSS versi 24. Berdasarkan hasil analisis korelasi parsial didapatkan hubungan positif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan memori dengan nilai r = 0,373. Hal ini berarti semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin kurang baik memori pada anak, sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin baik memori pada anak. Koefisien determinasi menunjukkan sumbangan efektif intensitas penggunaan *gadget* dengan memori sebesar 13,9% sedangkan 86,1% sisanya adalah sumbangan dari fakor-faktor lain

Kata Kunci: Intensitas Penggunaan Gadget, Memori, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Early childhood is a time when children experience very rapid development, everything that children hear and see is absorbed in their minds. Children find it easier to remember something that is learned from the object they see and practice so that it can be received in memory. One thing that has a positive or negative impact on children's development is the intensity of using gadgets. This study aims to measure the intensity of using gadgets with memory in children at Kindergarten X Banjarmasin. The population in this study were all students at TK X Banjarmasin who were 5 years old. This study used a sample with a purposive sampling technique that refers to 74 children with criteria defined as 5 years old children, children who use gadgets and not children with special needs. This study uses three measuring instruments, namely the intensity scale of gadget use, the Children's Memory Questionnaire-Revised (CMQ-R) adapted from Hedges, Drysdale and Levick (2015), and the Marlowe-Crowne Social Desirability Scale (MCSDS) developed by Crowne and Marlowe (1960) which has been adapted by Widhiarso (2011). Data analysis used nonparametric without partial rho spearman with the help of SPSS version 24. Based on the results of the partial analysis, there is a positive relationship between the intensity of gadget use with a value of r = 0.373.It means that the more the intensity of the use of the device, the less good the child's memory is, on the other hand, the lower the intensity of using the gadget, the better the memory in the child. The coefficient of determination of the effectiveness of using gadgets with memory is 13.9%, while the remaining 86.1% is a contribution from other factor.

Keywords: Intensity of Gadget Usage, Memory, Early Childhood

Anak usia dini menurut Papalia & Feldman (2013) adalah anak yang berusia 3 hingga 6 tahun yaitu saat anak mengalami perkembangan yang pesat dalam perkembangan otot dan koordinasi, kemampuan dalam berpikir, berbicara, dan mengingat. Anak yang berusia lima tahun sudah dapat memecahkan persoalan yang bersifat sederhana dan sudah terarah secara intelektual namun masih berpikir kekanak-kanakan, anak juga mampu mengenal waktu dan mengingat tempat serta mampu menceritakan kembali yang pernah didengar dengan urutan yang benar (Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, 2014). Pada masa ini semua yang anak dengar dan lihat terserap dalam pikirannya karena belum dapat menyaring segala sesuatu yang masuk pada dirinya (Fadlillah, 2012). Anak lebih mudah mengingat sesuatu yang dipelajari dari objek yang mereka lihat dan praktikkan dengan menggunakan alat bantu sehingga memberikan pengalaman langsung pada anak. Seperti suatu benda yang dapat dilihat, dipegang, dan dapat diterima oleh otak dalam memori (Sari, Sasmiati & Riswandi, 2018).

Memori meupakan proses mental yang meliputi pengkodean, penyimpanan, dan pemangilan kembali informasi dan pengetahuan yang eluruhnya terpusat diotak (Syah, 2015). Memori sangat penting untuk proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari (Almomani, Al-sheyab, Al-momami & Alqhazo, 2018). Selain itu, penyimpanan memori menurut Santrock (2015) terdapat tiga jenis memori yaitu *Sensory memory, short term memory, dan long term memory.* Santrock menjelaskan bahwa s*ensory memory* dapat mempertahankan informasi dari dunia dalam bentuk sensoris yang sebenarnya hanya beberapa saat. Sedangkan pada *short term memory* merupakan sistem memori berkapasitas terbatas yaitu informasi dipertahankan selama 30 detik kecuali informasi tersebut diulangi atau diproses lebih lanjut. Durasi dalam kapasitas penyimpanan *Short term memory* relatif lebih panjang jika dibandingkan dengan *sensory memory*. Tipe memori yang paling banyak menyimpan informasi selama jangka waktu yang lama secara permanen yaitu disebut dengan *long term memory* (Santrock, 2015).

Pada anak usia dini, memori jarang dibentuk melalui ketidaksengajaan, dikarenakan anak usia dini hanya mengingat kejadian yang menurut anak tersebut berkesan kuat baginya (Ningtyas, 2018). Keterampilan ingatan membantu anak-anak untuk berpikir, merencanakan, mengikuti arahan, membayangkan dan belajar keterampilan membaca serta menulis dengan benar (Almomani dkk, 2018). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aryadi, Ariawati dan Suwarba (2019) menunjukkan bahwa anak laki-laki cenderung lebih banyak tergolong dalam tingkat memori yang rendah, sedangkan pada anak perempuan sebaliknya. Masalah pada memori anak dapat menyebabkan keterlambatan bahasa, masalah perkembangan motorik, dan kinerja akademik yang buruk (Almomani dkk, 2018). Memori anak yang sulit mengingat kembali hal yang dilihat dan didengar menjadi unsur penting yang harus diperhatikan (Aziz, 2006). Morin (2013) menyimpulkan bahwa ketergantungan pada *smartphone* memiliki dampak negatif pada kemampuan untuk mengingat (dalam Wilmer, Sherman & Chein, 2017).

Smartphone, komputer, laptop, tablet, merupakan teknologi dari *gadget* (Subarkah, 2019). *Gadget* adalah suatu perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wijanarko & Setiawati, 2016). Saat ini *gadget* bukan lagi sekedar alat untuk berkomunikasi tetapi juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video (Marpaung, 2018). Di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua, muda bahkan anak-anak sudah banyak yang menggunakannya (Sapardi, 2018). Survei yang dilakukan oleh Indonesia *Hottest Insight* menunjukkan 40% anak di Indonesia sudah menggunakan *gadget*, dan 72% anak usia 8 tahun ke bawah sudah menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, tablet, *iPod*, dan cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video serta animasi (Fajrina, 2015 dalam Ayuningsih, Fajarini & Hermawati, 2018). *American Academi Of Pediatric* (2013) dan *Canadian Pediatric Society* (2010) membatasi penggunaan *gadget* waktu didepan layar baik ponsel maupun televisi untuk anak usia 5 tahun keatas yaitu maksimum 2 jam per hari sebagai hiburan (Lusy, Vina, Yuni & Pramono, 2019).

Penggunaan *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi apabila menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dalam sehari pemakaiannya berkisar > 75 menit, dengan intensitas lebih dari 3 kali penggunaan (Sari, 2016 dalam Dewi, Sitaresmi & Dewi, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Hidasari (2019) mengenai intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun menunjukkan hasil 36,8% anak-anak menggunakan *gadget* rutin setiap hari dengan intensiatas lebih dari 1 jam dan sebanyak 82,9% anak menggunakan *gadget* untuk menonton video di channel *youtube*. Internet menyebabkan pelepasan neurotransmiter dopamin yang lebih mengarah ke gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) yang dapat menyebabkan kerja memori menjadi lemah (Setianingsih, 2018). Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif maupun negatif (Rahmalah, Astuti, Pramessetyaningrum & Susan, 2019).

Dampak positif dari *gadget* salah satunya yaitu anak dapat belajar melalui media audio visual yang menarik sehingga dapat lebih mudah memahami apa

yang anak ingin tahu (Rahmalah dkk, 2019). Hasil penelitian di TK IT Al-Mukmin Surakarta, sebanyak 71% responden cenderung memiliki pengaruh kearah yang positif. Hal tersebut karena dengan *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal, memudahkan dalam membaca, serta mengasah kecerdasan anak (Sari & Mitsalia, 2016). Jika dalam penggunaan *gadget* orang tua tidak menyeleksi konten yang ada pada *gadget*, maka *gadget* akan berdampak negatif (Jinan, 2015 dalam Ayuningsih dkk, 2018). Akibat jika terlalu sering menggunakan *gadget* yaitu menurunkan kemampuan daya ingat, cenderung sering lupa jika terlalu memperhatikan *smartphone* (Nurrohmad, 2018). *Gadget* memberikan rangsangan dengan indera visual dan pendengaran yang dapat menyebabkan mental anak menjadi tidak stabil dan kurangnya perhatian terhadap hal lain (Nurmasari, 2016 dalam Setianingsih, 2018). Penggunaan *gadget* membawa dampak yang cukup besar bagi perkembangan anak. Penggunaan ini dapat mempengaruhi kesehatan dan perkembangan tubuh anak terutama otak dan psikologis anak. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan anak dengan teman sebaya, lingkungannya bahkan dengan orang tua (Sapardi, 2018).

Studi pendahuluan mengenai siswa di TK X Banjarmasin dilaksanakan pada tanggal 09 Juni 2020. Metode yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur via telepon dengan kepala sekolah TK X. Hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah tersebut disimpulkan bahwa terdapat sekitar 3 orang anak yang perlu bimbingan lebih. Untuk kendala yang dialami oleh 3 orang anak tersebut yaitu dalam hal mengingat huruf dan angka serta mengulang hafalan yang di lakukan di TK X Banjarmasin.. Sedangkan dalam penggunaan *gadget* yang dilakukan wawancara dengan salah satu orang tua siswa yaitu sebelum masa belajar di rumah anak menggunakan *gadget* sekitar 30 menit/hari sedangkan pada saat anak belajar di rumah karena adanya pandemik virus corona ini anak menjadi lebih sering dalam menggunakan *gadget*. Pada saat menggunakan *gadget* anak bermain *game* dan mengakses internet untuk menonton video di *youtube*. TK X merupakan sekolah yang memiliki siswa dengan rata-rata status sosial ekonomi menengah keatas yang mungkin memiliki *gadget.* Melalui uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui "Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Memori Pada Anak di TK X Banjarmasin".

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian berupa skala. Metode tersebut memiliki data penelitian berupa angka-angka yang kemudian dianalisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2019). Menurut Azwar (2017) penelitian yang menggunakan metode kuantitatif, hubungan diantara variabel-variabel yang diteliti dinyatakan secara korelasional atau struktural dan diuji secara empirik.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa di TK X Banjarmasin. Sampel sampel penelitian ditargetkan berjumlah 133 siswa yang telah memenuhi kriteria subjek penelitian. Namun pada kenyataannya di TK X Banjarmasin, peneliti hanya mendapatkan 74 siswa dikarenakan kondisi lapangan berubah dan beberapa orang tua tidak bersedia dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. *Sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak berusia 5 tahun
2. Anak yang menggunakan *gadget*
3. Bukan merupakan anak yang berkebutuhan khusus

Instrumen pada penelitian ini menggunakan skala intensitas penggunaan *gadget*, skala memori dan skala *social desirability.* Penelitian ini dilakukan secara *online* menggunakan *google form* dikarenakan situasi pandemi Covid-19. Pada skala intensitas penggunaan *gadget* menggunakan aspek dari Horringan (2002) yaitu frekuensi, dan durasi (lama waktu), berbentuk *rating scale.*

Pada skala memori menggunakan adaptasi dari *Children's Memory Questionnaire-Revised* (CMQ-R) yang dikembangkan oleh Hedges dkk. (2015) dengan koefisien reliabilitas *cronbach alpha* 0,97. Kuesioner ini dirancang untuk mencari informasi dari orang tua mengenai memori pada anaknya dengan 36 aitem. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui masalah memori yang terjadi pada anak khususnya memori keseharian. CMQ-R mengukur memori secara umum pada anak dengan melihat dari tiga faktor yaitu faktor pertama yaitu memori episodik, yang kedua yaitu memori visual dan faktor ketiga adalah *working memory* dan perhatian. Skor yang tinggi menunjukkan subjek memiliki memori yang kurang baik. Sedangkan skor yang rendah menunjukkan memori subjek yang baik.

Pada skala *social desirability* menggunakan skala *Marlowe-Crowne Social Desirability Scale* (MCSDS) yang dikembangkan oleh Crowne dan Marlowe (1960) adaptasi dari Widhiarso (2011). Skala ini memiliki koefisien reliabilitas 0,82. Digunakan untuk melihat responden penelitian memiliki kecenderungan untuk menjawab kuesioner dengan mengikuti norma sosial yang ada disekitarnya. Pada penelitian ini skala *social desirability* digunakan untuk mengetahui adanya

ketidakjujuran orang tua subjek dalam mengisi kuesioner penelitian. Skala ini sebagai variabel kontrol sehingga hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan memori tidak terpengaruh oleh faktor luar yang tidak diteliti. Pengukuran skala *social desirability* ini disusun dengan menggunakan dua alternatif jawaban yaitu YA dan TIDAK. Semakin tinggi skor maka semakin tinggi pula kecenderungan responden menjawab berdasarkan norma sosial. Semakin rendah skor, maka semakin rendah pula responden untuk menjawab berdasarkan norma sosial.

Seleksi aitem dan reliabilitas pada skala intensitas penggunaan *gadget* dan skala memori dilakukan dengan menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation*. Sedangkan pada skala *social desirability* menggunakan teknik point biserial. Uji reliabilitas pada skala intensitas penggunaan *gadget* dan skala memori menggunakan teknik koefisien *Cronbach Alpha* dan KR-20 untuk menguji reliabilitas pada *social desirability.* Dibantu dengan komputer SPSS versi 24 dan *Microsoft office excel*. Skala intensitas penggunaan *gadget* memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,799. Skala memori (CMQ-R) memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,919, sedangkan pada skala *social desirability* sebesar 0,79. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan untuk melihat hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan memori anak menggunakan korelasi parsial *Spearman rho* dengan bantuan computer SPSS versi 24.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan pada adalah anak yang berusia 5 tahun di TK X Banjarmasin yang berjumlah 74 anak yang dilakukan pada tanggal 26 September-12 Oktober 2020. Hasil penelitian dikategorisasikan dengan 3 kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Adapun hasil kategorisasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategorisasi Intensitas Penggunaan *Gadget*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
X < 9,33	Rendah	35	47,30%
9,33 ≤ X < 14,67	Sedang	29	39,19%
14,67 ≤ X	Tinggi	10	13,51%

Berdasarkan hasil kategori pada tabel 1 tersebut, dapat diketahui 29 anak (39,19%) memiliki intensitas penggunaan *gadget* dalam kategori rendah, 35 anak (47,30%) memiliki intensitas penggunaan *gadget* dalam kategori sedang, dan 10 anak (13,51%) memiliki intensitas penggunaan *gadget* dalam kategori tinggi.

Tabel 2. Kategorisasi Memori

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
X < 65,33	Rendah	58	78,4%
65,33 ≤ X < 102,67	Sedang	16	21,6%
102,67 ≤ X	Tinggi	0	0%

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 2, dapat diketahui 58 anak (78,4%) memiliki memori dalam kategori rendah, 16 anak (21,6%) memiliki memori dalam kategori sedang dan 0 anak (0%) yang termasuk dalam kategori tinggi. Dalam hal ini yang dimaksud dalam kategori rendah yaitu memori berkembang dengan baik, sedangkan memori dalam kategori tinggi yaitu memori berkembang dengan kurang baik.

Tabel 3. Kategorisasi *Social Desirability*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
X < 4,33	Rendah	6	8,11%
4,33 ≤ X < 7,67	Sedang	25	33,78%
7,67 ≤ X	Tinggi	43	58,11%

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 3, dapat diketahui 6 orang tua (8,11%) memiliki *social desirability* dalam kategori rendah, 25 orang tua (33,78%) memiliki *social desirability* dalam kategori sedang dan 43 orang tua (58,11%) memiliki *social desirability* dalam kategori tinggi.

Tabel 4. Hasil uji normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	**df**	**Taraf Signifikansi**
Intensitas Penggunaan *Gadget*	0,120	74	.010
Memori	0,0085	74	.200*
Social Desirability	0,139	74	.001

Pada tabel hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada data intensitas penggunaan *gadget* sebesar 0,010 dalam hal ini data

intensitas penggunaan *gadget* tidak berdistribusi dengan normal karena p < 0,05. Pada nilai signifikansi pada data memori sebesar 0,200 dalam hal ini data memori berdistribusi dengan normal karena nilai p > 0,05. Kemudian diketahui bahwa nilai signifikansi pada data *social desirability* sebesar 0,001 dalam hal ini data *social desirability* tidak berdistribusi dengan normal karena p < 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Variabel	F	Taraf Signifikansi
Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Memori	7,340	.009

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh bahwa antara variabel intensitas penggunaan *gadget* dan memori menunjukkan adanya hubungan linear dengan F = 7,340 dan taraf signifikan (*linearity*) (p) = 0,009 (p < 0,05). Analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel intensitas penggunaan *gadget* dan memori.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Parsial variabel intensitas penggunaan *gadget,* memori dan *social desirability*

Variabel	r	Taraf Signifikansi
Intensitas Penggunaan *Gadget* Memori	0,373	0,003

Hasil analisis data korelasi parsial untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan memori, dimana *social desirability* sebagai variabel kontrol sehingga besarnya hubungan dapat diketahui lebih pasti yaitu korelasi r = 0,373 dari taraf signinfikansi 0,001 (p < 0,05). Nilai ini menunjukkan bahwa adanya hubungan signifikan antara kedua variabel. Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis diterima dengan menyatakan bahwa adanya hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan memori pada anak di TK X Banjarmasin.

Berdasarkan pedoman interpretasi hubungan korelasi Sugiyono (2019) diketahui bahwa nilai korelasi r = 0,373 yang menunjukkan signifikansi hubungan korelasi antara intensitas penggunaan *gadget* dengan memori pada anak termasuk dalam kategori rendah. Nilai positif pada r (0,373) menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel adalah positif, sehingga dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin kurang baik memori pada anak di TK X Banjarmasin. Sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin baik pula memori pada anak.

Koefisien determinasi yang diperoleh (r^2) adalah sebesar 0,139. Sesuai dengan hasil demikian, dapat dilihat bahwa sumbangan efektif intensitas penggunaan *gadget* dengan memori sebesar 13,9% dengan menghilangkan pengaruh dari *social desirability* dalam penelitian sedangkan 86,1% merupakan sumbangan dari faktor lainnya.

Adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan memori sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rahmalah dkk. (2019) anak yang intensif menggunakan *gadget,* maka kognitifnya akan terbentuk pada apa yang dilihat dan didengarnya pada *gadget.* Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Sundus (2018) menyatakan bahwa paparan *smartphone* terkait dengan keterampilan kognitif, dimana keterampilan ini terkait langsung dengan memori. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Canale, Vieno, Doro, Mineo, Marino dan Billieux (2019) bahwa efek gangguan kognitif dari adanya *smartphone* memiliki pengaruh pada memori khususnya bagian *working memor*y. Sage dan Burnio (2017) menyatakan bahwa radiasi elektromagnetik dari *gadget* dapat mengakibatkan berkurangnya kapasitas untuk mengembangkan fungsi saraf yang merupakan faktor dalam gangguan memori dan pembelajaran pada anak prasekolah.

Berdasarkan hasil analisis korelasi juga diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,373 yang bernilai positif. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan memori. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin kurang baik memori pada anak. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin baik memori pada anak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Fazree dan Zakaria (2018) bahwa penggunaan *gadget* pada anak yang berusia 5 tahun memberi pengaruh kepada kemampuan kognitif, dimana apabila penggunaan *gadget* pada durasi waktu yang lama dapat mempengaruhi kemahiran membaca, memori dan fokus pada anak. Sejalan juga dengan hasil temuan Setianingsih (2018) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan resiko pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah. Pada penelitian tersebut penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berada pada batasan yang normal sehingga tidak memicu resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas yang dapat menyebabkan kerja memori menjadi lemah. Wilmer dkk. (2017) juga menyatakan bahwa kebiasaan yang terkait dengan

smartphone dapat merusak memori pada pengguna. Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Alobaid, Jadeed, Alkhamis, Alotaibi, Gosadi dan Gad (2018) yang menyatakan bahwa ukuran keterampilan kognisi seperti memori pada anak yang menggunakan *smartphone* selama berjam-jam memiliki pengaruh terhadap kinerja mereka.

Hasil dari penelitian ini dalam hal intensitas penggunaan *gadget* menunjukkan 47,3% anak memiliki intensitas penggunaan *gadget* rendah, 39,2% anak memiliki intensitas penggunaan *gadget* sedang, dan 13,5% anak memiliki intensitas penggunaan *gadget* tinggi. Berdasarkan hasil penelitian terdapat lebih banyak anak yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang rendah sebanyak 47,3% anak. Dibandingkan dengan anak yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi yaitu 13,5% anak. Hal ini menunjukkan bahwa anak di TK X Banjarmasin mampu mengontrol frekuensi dan durasi penggunaan *gadget* serta memenuhi saran dari asosiasi dokter anak Amerika dan Canada yang menyatakan penggunaan *gadget* pada anak usia 5 tahun dibatasi 1 jam perhari.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat 13,5% anak yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, dimana terdapat 5 anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 4 jam perhari, 1 anak yang menggunakan *gadget* 3-4 jam perhari, 4 anak menggunakan *gadget* 2-3 jam perhari. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sari (2016) dalam Dewi dkk. (2020) intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi yaitu dengan durasi lebih dari 120 menit perharinya. Sejak berlakunya kebijakan *work from home* dan pembelajaran berbasis online membuat intensitas anak menggunakan *gadget* lebih sering dan lama (Wiresti, 2020). Hal ini dipaparkan juga dalam penelitian yang dilakukan oleh Rohayani (2020) menunjukkan bahwa selama pandemi Covid-19 terdapat masalah yang tampak salah satunya yaitu ketika anak merasa bosan, maka orang tua mencari cara aman dan mudah dalam mengatasi hal tersebut dengan memberikan *gadget* sehingga memberikan efek kecanduan pada anak. Proses belajar dari rumah pada masa pandemi membuat anak sering berinteraksi dengan *gadget* karena pembelajaran dilakukan secara daring, meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* dikhawatirkan anak akan meningkatkan angka kecanduan pada *gadget* yang dapat meningkatkan prevelensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas serta menurunkan daya konsentrasi anak (Maria & Novianti, 2020).

Hasil penelitian pada intensitas penggunaan *gadget* secara keseluruhan data yang didapatkan dari 64 anak memiliki kategori yang rendah dan sedang, hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak di TK X Banjarmasin cukup baik, yaitu berkisar 30-60 menit perhari dengan intensitas 2-3 kali pemakaian perharinya. Pada penelitian didapatkan hasil bahwa saat menggunakan *gadget* 87,84% anak dalam pengawasan orang tua, 5,41% anak dalam pengawasan orang terdekat, 4,05% anak dalam pengawasan saudara, dan 2,70% anak dalam pengawasan pengasuh. Sebagian besar anak dalam penelitian menggunakan *gadget* dalam pengawasan orang tua mereka dan hal tersebut yang membuat intensitas penggunaan *gadget* pada anak dalam kategori rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Pradevi (2020) yang mengatakan bahwa orang tua yang mempertahankan pengawasan *gadget* pada anak dapat memberikan pengaruh positif. Intensitas serta durasi penggunaan *gadget* tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua (Vitrianingsih, Khadijah & Ceria, 2018). Diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak yang tergolong rendah dikarenakan adanya pengawasan dari orang tua terhadap anak.

Dalam penelitian menunjukkan mayoritas anak menggunakan *gadget* jenis *smartphone*. Untuk aplikasi yang digunakan sebagian besar anak menggunakan untuk menonton kartun dan bermain *game*. Sesuai yang dikemukakan oleh Sari dan Mitsalia (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak berkisar antara *smartphone*, *tablet* ataupun laptop dan sebagian besar anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. Hal ini dijelaskan juga oleh Rozalia (2017) pemakaian *gadget* pada anak usia dini biasanya digunakan sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton video animasi. Sebagian dari orang tua beralasan bahwa dengan *gadget* anak akan lebih aman berada di rumah (Sari & Mitsalia, 2016). Sesuai dengan penelitian tersebut, adapun alasan dari mayoritas orang tua memberikan *gadget* pada anak dalam penelitian ini yaitu agar anak tidak rewel dan tidak bermain di luar. Selain itu, beberapa orang tua beralasan memberikan *gadget* pada anaknya agar dapat mengetahui teknologi. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Imron (2017) menunjukkan bahwa pada anak prasekolah sudah menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah dan tinggi disebabkan karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada cara pengasuhan orang tua, selain itu alasan lain dari penggunaan *gadget* yaitu takut anaknya ketinggalan perkembangan teknologi dan agar dapat belajar selama masa tumbuh kembangnya.

Hasil penelitian ini dalam hal memori menunjukkan bahwa anak di TK X Banjarmasin memiliki memori yang dikategorikan baik sebanyak 78,4% anak, 21,6% anak memiliki memori yang sedang dan 0% anak memiliki memori yang kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa memori pada anak di TK X Banjarmasin tergolong cukup baik, dikarenakan berdasarkan hasil penelitian dimana 100% anak cenderung memiliki memori yang baik dan sedang, tidak ada anak yang memiliki memori yang kurang baik

mereka dapat memenuhi faktor yang terdapat dalam pengukuran memori yaitu memori episodik, memori visual serta *working memory* dan perhatian sehingga mereka dapat memiliki memori yang baik. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Scharft dkk (2016) bahwa anak berusia lima tahun mampu mengingat nomor telepon, alamat dan dapat mengulang kembali cerita. Sejalan dengan Alloway dkk. (2006) mengatakan bahwa memori pada anak usia dini lebih mengandalkan visual mereka. Hal ini yang terjadi pada anak di TK X Banjarmasin mereka dapat mengingat seperti tempat, dapat mengenali seseorang dengan mengandalkan memori visual, mempelajari hal baru dengan arahan, namun ada beberapa anak yang belum mampu mengingat dengan baik sehingga faktor dalam memori belum terpenuhi.

Nurrohmad (2018) mengatakan bahwa penurunan memori diakibatkan terlalu seringnya menggunakan *gadget* dan cenderung sering lupa karena terlalu memperhatikan *gadget.* Hal ini dijelaskan juga dalam penelitian yang dilakukan oleh Sundus (2018) bahwa memori terkait dengan paparan dari *smartphone*. Pebria (2019) menyebutkan bahwa penting bagi anak untuk tidak bermain *gadget* atau *game* selama berjam-jam karena dapat merusak perkembangan memori, perilaku, dan konsentrasinya dalam mengembangkan potensi diri. Diketahui dalam penelitian di TK X Banjarmasin terlihat bahwa sebagian besar anak memiliki memori yang baik karena intensitas penggunaan *gadget* pada mereka yang rendah sehingga dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang terlalu sering tidak berakibat kepada memori mereka. Pada penelitian yang dilakukan oleh Khoiriyati dan Saripah (2018) menyatakan bahwa pemberian stimulus dengan video anak dapat melatih daya ingatnya. Pada penelitian yang dilakukan pada anak di TK X Banjarmasin menunjukkan bahwa lebih banyak anak yang menonton video seperti kartun saat membuka aplikasi pada *gadget*, ini dapat memberikan stimulus yang berdampak positif pada memori anak.

Menurut Gunawan (2005) ada anak secara naluriah mampu mengingat namun ada juga anak yang tidak mampu, ini tergantung oleh orang tua dan guru yang membantunya dalam mengingat sehingga baik otak kiri maupun kanan bersamaan memasukkan informasi ke dalam memori. Sejalan dengan Susianti (2016) kemampuan anak dalam menghafal dapat dipengaruhi oleh bimbingan dari guru, pendampingan orang tua, dan lingkungan. Mengaktifkan kembali memori dapat dilakukan dengan cara mengingat, menghafal, belajar atau membangun pengalaman baru (Susianti, 2016). Apriastuti (2013) menyatakan bahwa dalam perkembangan anak usia dini terjadi peningkatan mental, memori, daya nalar, serta otak anak yang lebih terbuka untuk belajar dan lebih peka terhadap lingkungan maka anak harus mendapat perhatian yang serius pada awal kehidupan. Hal ini yang dapat mempengaruhi memori pada anak di TK X Banjarmasin, karena adanya peran dari pendampingan orang tua, dan lingkungan seperti guru.

Pada penelitian yang diteliti oleh Aryadi dkk. (2019) menunjukkan bahwa anak laki-laki cenderung lebih banyak dalam tingkat memori yang rendah, sedangkan pada anak perempuan sebaliknya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astina dan Tanziha (2012) menyatakan bahwa pada siswa yang berjenis kelamin perempuan cenderung memiliki skor daya ingat yang tinggi dibandingkan dengan skor daya ingat pada laki-laki. Berdasarkan data pada penelitian terdapat 56,25% anak yang memiliki memori sedang adalah laki-laki. Dan secara keseluruhan memori pada anak termasuk baik dikarenakan lebih banyak anak perempuan (64,86%) dibanding laki-laki (35,14%) dalam penelitian.

Pada penelitian ini untuk menghindari bias dalam interpretasi penelitian, peneliti menggunakan variabel kontrol yaitu dengan *social desirability* sehingga dapat diketahui hubungan yang lebih pasti antara intensitas pengggunaan *gadget* dan memori. Dikarenakan kedua skala pada penelitian merupakan *self report* yang diisi oleh orang tua subjek maka diprediksi memiliki bias dalam penelitian. Sesuai dengan Juneman (2013) *self report* memiliki kelemahan yaitu rentan terhadap bias penelitian. Penelitian dapat diandalkan dengan dilakukan kontrol statistik seperti menerapkan korelasi partial untuk meningkatkan validitas penelitian dengan skala *social desirability* (Mortel, 2008 dalam Jaya, Hartana & Mangundjaya, 2011).

Berdasarkan hasil korelasi tanpa adanya variabel kontrol *social desirability* ketika dibandingkan dengan setelah menggunakan skala *social desirability* sebagai variabel kontrol, nilai koefisien hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan memori bertambah. Hal ini bermakna bahwa terdapat pengaruh *sosial desirability* sebelum melakukan kontrol terhadap penelitian yang dapat memperlemah hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan memori pada anak di TK X Banjarmasin. Mortel (2008) dalam Jaya dkk. (2011) menunjukkan dampak negatif *social desirability* dalam penelitian yaitu dapat membentuk hubungan semu atau menghilangkan hubungan antara kedua variabel. Dengan demikian kehadiran *social desirability* akan memberikan pengaruh terhadap hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan memori apabila tidak dilakukan kontrol.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai intensitas penggunaan *gadget* dan memori, bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan memori pada anak di TK X Banjarmasin. Arah hubungan bersifat positif yang artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* semakin

kurang baik memori pada anak. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin baik pula memori pada anak. Pada anak berusia 5 tahun di TK X Banjarmasin sebagian besar memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang rendah dan memori yang baik. Hal ini dikarenakan peran orang tua yang mampu membatasi dan mengontrol intensitas pengunaan *gadget* pada anak sehingga dapat menjaga memori tetap baik dan terhindar dari dampak negatif yang tidak diinginkan.

Berdasarkan pemaparan di atas sumbangan efektif intensitas penggunaan *gadget* dengan memori adalah sebesar 13,9% dalam penelitian sedangkan 86,1% sisanya merupakan sumbangan dari variabel-variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini yang memungkinkan memiliki hubungan dengan memori seperti yang disebutkan oleh Siboro (2016) tentang faktor emosi, atensi, umur, metamemory, keadaan mental dan fisik, lingkungan sosial serta keterbatasan mental. Selain itu Gunawan (2005) menyebutkan adanya faktor dari orang tua dan guru yang membantunya dalam mengingat merupakan faktor yang penting.

Penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan yaitu terkendala dalam hal teknis di lapangan karena adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan peneliti untuk menggunakan system penelitian secara *online.* Hal ini membuat peneliti kesulitan dalam menemukan alat ukur yang cocok digunakan di masa pandemi, sehingga pengambilan data pada penelitian ini menggunakan bantuan dari orang tua bukan langsung kepada anak. pandemi Covid-19 juga membuat banyak dari orang tua yang tidak bersedia mengisi skala penelitian karena sibuk bekerja. Selain itu, waktu penelitian yang sempat tertunda akibat pengambilan data yang terhambat sehingga memakan waktu yang lama. Keterbatasan lainnya yaitu dalamproses analisis data di dapatkan data yang tidak berdistribusi dengan normal sehingga peneliti tidak dapat menggunakan analisis parametrik dan menggantinya dengan nonparametrk.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan memori pada anak di TK Xbanjarmasin menunjukkan bahwa ada hubungan yang rendah dengan arah positif. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin kurang baik memori pada anak. sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin baik pula memori pada anak. hubungan antar variabel ini mengartikan bahwa anak yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang rendah mampu membatasi dan mengontrol intensitas penggunaan *gadget*nya sehingga memori berkembang dengan baik. Dengan membatasi dan mengontrol intensitas penggunaan *gadget* pada anak, membantu anak juga untuk menjaga memori pada dirinya. Oleh karena itu, peran dari orang tua dan lingkungan sangat penting agar anak terhindar dari dampak negatif yang tidak diinginkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan seperti perkembangan memori yang kurang baik.

Daftar Pustaka

Almomani, F., Al-Syehab,N. A., Al-Momani, M. O & Alqhazo, M. (2018). *Memory And Potential Correlates Among Children In Jordan*. *BMC psychiatry*, 18(1), 1-9.

Alobaid, L., BinJadeed, H., Alkhamis, A., Alotaibi, R., Tharkar, S., GOSADİ, İ., & Ashry, G. A. D. (2018). Burgeoning Rise In Smartphone Usage among School Children In Saudi Arabia: Baseline Assessment of Recognition and Attention Skills Among Users and Non-Users Using CANTAB Tests. *The Ulutas Medical Journal (UMJ)*, *4*(1), 4-11.

Aryadi, I. P. H., Ariawati, K., & Suwarba, I. G. N. M. (2019). Hubungan antara Kebiasaan Sarapan dengan Tingkat Memori pada Siswa Sekolah Dasar Negeri di Kota Denpasar. *Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*, *29*(3), 197-204.

Aziz. (2006). *Jangan Biarkan Anak Kesulitan Belajar*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Ayuningsih, R., Fajarini, Y. I., & Hermawati, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Aplikasi Game Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. *Stikes Dutagama Klaten*, *10*(2), 20-30.

Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Canale, N., Vieno, A., Doro, M., Mineo, E. R., Marino, C., & Billieux, J. (2019). Emotion-related impulsivity moderates the cognitive interference effect of smartphone availability on working memory. *Scientific reports*, *9*(1), 1-10.

Dewi, V. N., Sitaresmi, M. N., & Dewi, F. S. T. (2020). *Modul Save D'Kids Untuk Non-guru*. Yogyakarta*:* Salam Camp.

Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoritik & Praktik.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Fazree, S. D. M., & Zakaria, S. M. (2018). Kesan Penggunaan Gajet Kepada Perkembangan Kognitif dan Sosial Kanak-Kanak Prasekolah. *Jurnal Wacana Sarjana*, *2*(4), 1-6.

Gunawan, A. W. (2005). *Apakah IQ anak bisa ditingkatkan? Dan masalah-masalah lain seputar pendidikan anak yang sering dihadapi orang tua*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hidasari, F. P. (2019). Intensitas Penggunaan Gadget Dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun Di Kota Pontianak. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, *8*(2), 85-91.

Hedges, R., Drysdale, K., & Levick, W. R. (2015). The Children's Memory Questionnaire-Revised. *Applied Neuropsychology: Child*, *4*(4), 285-296.

Horrigan, J.B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Don‟t, and Implications for the Net's Future. *Pew Internet and American Life Project*. 1-27.

Imron, R. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, *13*(2), 148-154.

Jaya, E.S., Hartana., G.TB., & Mangundjaya, W. G. (2011). Menyidik Keberadaan Social Desirability (SD) pada Variabel Penelitian Perilaku. *Jurnal Psikologi Indonesia*, *8*(1), 54-62.

Juneman. (2013). *Common method variance & bias* dalam penelitian psikologis. *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia, 2*(5), 364-381.

Lusy, Vina, Yuni & Pramono, C. M. (2019). *Parenting No Drama: Mengasuh dengan Ilmu, Bukan Sekadar Nalur*. Visi Media.

Maria, I., & Novianti, R. (2020). The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour. *Aṭfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *3*(2), 74-81.

Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, *5*(2), 55-64.

Ningtyas, D. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(2), 180-194.

Nurrohmad, M. A. (2018). Konseling *Cognitive Behavior* Teknik *Self Intructions Training* Untuk Meminimalkan Tingkat Ketergantungan Gadget. *Proceeding Humanities: Teacher Training and Education*, *1*(1), 62-70.

Papalia, D.E., & Feldman, R.D. (2013). *Menyelami Perkembangan Manusia. Experience Human Development*. Edisi 12, Buku 1. Jakarta: *Salemba Humanika.*

_____. Peraturan Mentri Kesehatan Republik Indonesia No.66 Tahun 2014.

Pebria, A. (2019). *How Maximizingchild Potential*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.

Pradevi, A. P. (2020). Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan empati anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 49-56.

Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramessetyaningrum, L., & Susan, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*. 3(1), 302-310.

Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Qawwam*, *14*(1), 29-50.

Sage, C., & Burgio, E. (2018). Electromagnetic fields, pulsed radiofrequency radiation, and epigenetics: how wireless technologies may affect childhood development. *Child development*, *89*(1), 129-136.

Santrock, J,W. (2015) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sari, H. Y., Sasmiati, S., & Riswandi, R. (2018). Media Dan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(1), 1-10.

Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, *12*(80), 137-145.

Scharf, R. J., Scharf, G. J., & Stroustrup, A. (2016). Developmental Milestones. *Pediatrics in review*, *37*(1), 25-37.

Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, *16*(2), 191-205.

Siboro, B. A. H. (2016). Pengaruh Jenis Musik Terhadap Short Term Memory Pada Mahasiswa Pekerja (Studi Kasus Mahasiswa Teknik Industri Universitas Riau Kepulauan) The Influence Of Music Toward Short Term Memory On Workers Student. *Profisiensi*, *4*(1), 30-36.

Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr*, *15*(1), 125-144.

Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of depression and anxiety*, *7*(1), 1-3.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Alfabeta.

Syah, M. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.

Vitrianingsih, K. S., & Ceria, I. (2018). Hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah di TK gugus ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Formil*, *3*(2), 101-109.

Widhiarso, W. (2011). Evaluasi Properti Psikometris Skala Kepatutan Sosial Adaptasi dari Marlowe-Crowne Social Desirability Scale. INSANI, 13(03), 138-148.

Wilmer, H. H., Sherman, L. E., & Chein, J. M. (2017). Smartphones And Cognition: A Review Of Research Exploring The Links Between Mobile Technology Habits And Cognitive Functioning. *Frontiers in psychology*, *8*, 605, 1-16.

Wiresti, R. D. (2020). Analisis Dampak Work From Home pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 641-653