

STUDY CASE CONTROL PENGGUNAAN SMARTPHONE BERDASARKAN KARAKTERISTIK ANAK USIA 3-6 TAHUN DI KECAMATAN PEUSANGAN KABUPATEN BIREUEN

STUDY CASE CONTROL OF SMARTPHONE USE BASED ON CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGED 3-6 YEARS IN PEUSANGAN DISTRICT, BIREUEN REGENCY

Agustina^{1*}, Hermansyah²

¹ Peminatan Administrasi Kebijakan Kesehatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh. Jl. Muhammadiyah No. 91, Lueng Bata, Aceh. Indonesia

² Poltekkes Kementerian Kesehatan Aceh.

Jalan Soekarno-Hatta Kampus Terpadu Poltekkes Aceh. Indonesia

*Email : agustina050891@gmail.com

ABSTRACT

Data from the Ministry of Communication and Informatics which categorizes the age composition, the percentage of smartphone users who are categorized as children in Indonesia is quite high, which is around 36% of children aged 3-10 years are projected to use a smartphone in 2018. The Emarketer Digital Marketing research institute estimates that in 2018 the number of active smartphone users in Indonesia is more than 100 million people. This study aims to determine the description of smartphone use based on the characteristics of children aged 3-6 years. The research technique uses the analytical observation method with the case-control study method used as a guide for the direction of data collection from a total of 96 respondents using a 1: 2 ratio divided into 32 respondents as smartphone users and 64 respondents who do not use smartphones, determining smartphone use cases based on the criteria research. The research was conducted at TK Nusa Indah, Peusangan District, Bireuen Regency on November 21, 2018, to April 30, 2019. This data collection used a questionnaire. From the research results, it was found that the majority of respondents were female, both from the case group 16 (50%) and the control group 34 (53%). In terms of the age of the respondents, it is known that the percentage of 32 cases from 64 of the majority of control respondents aged 5 - ≤ 6 years 78 (81%). In terms of the status of children from 96 respondents, it is known that the percentage of 32 cases and 64 control proportions with the status of the majority of children born in the order of the first child (first) both from the case group 18 (56%). Smartphones should not be given to children aged 3-6 years, they should play with their peers. It would be better if children play traditional games or just chat with their friends.

Keywords: Smartphone; Kids Ages 3-6; TK Nusa Indah.

ABSTRAK

Data Keminfo yang mengelompokkan komposisi usia, persentase pengguna *smartphone* yang termasuk kategori usia anak-anak di Indonesia cukup tinggi, yaitu sekitar dari 36 % anak usia 3-10 tahun diproyeksikan menggunakan ponsel pintar pada tahun 2018. Lembaga riset Digital Marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan *smartphone* berdasarkan karakteristik anak pada anak usia 3 - 6 tahun. Teknik penelitian menggunakan metode observasi analitik dengan metode *case control study* digunakan sebagai panduan arah pengumpulan data dari total 96 responden dengan menggunakan perbandingan 1:2 dibagi menjadi 32 responden sebagai pengguna *smartphone* dan 64 responden yang tidak menggunakan *smartphone*, penentuan kasus penggunaan *smartphone* berdasarkan sesuai dengan kriteria penelitian. Penelitian dilakukan di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen pada tanggal 21 November 2018 s/d 30 April 2019. Pengumpulan data ini menggunakan kuesioner. Dari hasil penelitian didapatkan proporsi responden mayoritas adalah berjenis kelamin perempuan baik dari kelompok kasus 16 (50%) maupun kelompok Kontrol 34 (53%). Dari segi umur responden diketahui persentasi dari 32 kasus dari 64 kontrol responden mayoritas dengan umur 5 - ≤ 6 tahun 78 (81%). Dari segi status kedudukan anak dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi dengan status kedudukan anak mayoritas anak lahir dengan urutan anak ke 1 (pertama) baik dari kelompok kasus 18 (56%). Sebaiknya tidak diberikan *smartphone* kepada anak usia 3-6 tahun, seharusnya mereka bermain dengan teman-teman sebayanya. Alangkah lebih baik jika anak-anak bermain permainan tradisional atau sekedar mengobrol bercerita dengan teman-teman mereka.

Kata Kunci: Smartphone; Anak Usia 3-6; TK Nusa Indah

PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia 3-5 tahun yang terpapar *smartphone* menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat (1). Brauner dan Stephens, mengemukakan bahwa sekitar 9,5% sampai 14,2% anak usia 3-5 tahun memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (2). Di Asia, sebagai benua terbanyak populasinya di dunia memiliki pengguna internet pada *smartphone* sebanyak 1,08 milyar (1).

Smartphone atau yang sering disebut telepon pintar merupakan alat elektronik yang sangat terkenal pada zaman modern ini, selain itu ditambah lagi dengan hadirnya gadget, seperti iPad, tablet, komputer, dan televisi, karena dapat memudahkan segalanya. Untuk itu supaya orangtua tidak kesulitan dalam mengasuh anak, maka dipilihlah *smartphone* yang saat ini sedang melambung agar anak belajar tanpa andil orangtua didalamnya (3).

Smartphone adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. *Smartphone* diklasifikasikan sebagai high end mobile phone yang dilengkapi dengan kemampuan mobile computing. Dengan kemampuan mobile computing tersebut, *smartphone* memiliki kemampuan yang tak bisa dibandingkan dengan ponsel biasa. *Smartphone* yang pertama kali muncul merupakan kombinasi dari fungsi suatu personal digital assistant (PDA) dengan telepon genggam ataupun telepon dengan kamera. Seiring dengan perkembangannya, kini *smartphone* juga mempunyai fungsi sebagai media player portable, low end digital compact camera, pocket video camera dan GPS. *Smartphone* modern juga dilengkapi dengan layar touchscreen resolusi tinggi, browser yang mampu menampilkan full web seperti pada PC, serta akses data WiFi dan internet broadband (4).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* pada anak usia 3-6 tahun seperti fitur yang menarik, canggih, harga terjangkau, lingkungan dan faktor budaya (5). *Smartphone* menampilkan fitur-fitur yang menarik fitur-fitur yang ada didalam *smartphone* membuat ketertarikan pada anak. Sehingga hal itu membuat anak penasaran untuk mengoperasikan *smartphone*.

Kecanggihan dari *smartphone* kecanggihan dari *smartphone* dapat memudahkan semua kebutuhan. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain game dan juga menonton video kartun secara online. Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *smartphone* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *smartphone*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orangtua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *smartphone* untuk anaknya. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *smartphone*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *smartphone*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *smartphone*. Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *smartphone* (6).

Orangtua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia 3-6 tahun dalam bermain *smartphone*, karena total lama penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Strasburger, berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya (7). Pendapat tersebut didukung oleh Sigman, yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *smartphone* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari (8). Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *smartphone*, sedangkan anak usia 3-6 tahun diberikan batasan durasi bermain *smartphone* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 7-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *smartphone* 4 - 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

Anak usia 3-6 tahun adalah anak yang sudah mengalami pertumbuhan biologis, psikososial, kognitif dan spiritual yang sangat signifikan. Kemampuan anak pada usia ini dalam mengontrol diri, berinteraksi dengan orang lain, dan dalam mempersiapkan tahap perkembangan berikutnya,

yaitu tahap sekolah (9). Perkembangan anak dipengaruhi oleh dua faktor utama yang meliputi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor lingkungan terdiri atas lingkungan biologi, lingkungan fisik, lingkungan psikososial, dan karakteristik keluarga. Keadaan lingkungan sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Lingkungan yang baik akan mendukung anak untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, sedangkan lingkungan yang tidak baik dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak (10).

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan design *case control study* dengan metode observasi analitik digunakan sebagai panduan arah pengumpulan data dari total 96 responden dengan menggunakan perbandingan 1:2 dibagi menjadi 32 responden sebagai pengguna *smartphone* dan 64 responden yang tidak menggunakan *smartphone*, penentuan kasus penggunaan *smartphone* berdasarkan sesuai dengan kriteria penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orangtua/wali murid yang berjumlah 96 orang di TK Nusa Indah. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah semua orangtua/wali murid yang anaknya sekolah di TK Nusa Indah yang berjumlah 96 orang. Metode Sampling menggunakan *Total Sampling*. Analisis yang digunakan analisis Univariat Regresi Logistik Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner, daftar pertanyaannya dibuat secara berstruktur dengan bentuk pertanyaan pertanyaan terbuka (*open question*). Penelitian dilakukan di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen pada tanggal 21 November 2018 s/d 30 April 2019 pada seluruh murid sebanyak 96 Responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang penggunaan *smartphone* ditinjau dari segi karakteristik anak pada anak usia 3-6 tahun di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen

Tabel 1. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Umur dan Status Kedudukan anak 3-6 Tahun di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen (n=96).

Variabel	n	%
Jenis Kelamin		
Perempuan	50	52
Laki-laki	46	48
Umur Anak		
3 - < 4 Tahun	4	4
4 - < 5 tahun	14	15
5- ≤ 6 Tahun	78	81
Status Kedudukan Anak		
Anak ke 1	37	39
Anak Ke 2	34	35
Anak Ke 3	20	21
Anak > 3	5	5

Sumber: Data Primer tahun 2019

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa, Untuk kategori jenis kelamin mayoritas responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 50 orang (52%) lebih besar dari pada jenis kelamin laki-laki yaitu 46 orang (48), Sedangkan untuk variabel umur anak, menunjukkan proporsi dari seluruh responden berdasarkan umur anak berusia 5 - ≤6 tahun yaitu sebanyak 78 orang (81%) lebih besar dibandingkan dengan umur anak 3 - <4 tahun (4%), umur anak berusia 4 - <5 tahun(15%). %).

Tabel 2. Proporsi dan Analisis Bivariat Regresi Logistik Penggunaan *Smartphone* berdasarkan Jenis Kelamin, umur dan status kedudukan anak Pada Anak Usia 3-6 Tahun di TK. Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen

Variabel	Penggunaan <i>Smartphone</i>				Total	
	Kasus		Kontrol		n(96)	%
	n(32)	%	n(64)	%		
Jenis Kelamin Anak						
Laki-laki	16	50	30	47	46	48
Perempuan	16	50	34	53	50	52
Umur Anak						
3 - <4 tahun	3	9	1	1	4	4
4 - < 5 tahun	4	13	10	16	14	15
5 - ≤ 6 tahun	25	78	53	83	78	81
Status Kedudukan Anak						
Anak ke 1	18	56	19	30	37	39
Anak Ke 2	9	28	25	39	34	35
Anak Ke 3	3	9	17	26	20	21
Anak > 3	2	6	3	5	5	5

Sumber: Data Primer tahun 2019

Dari Tabel 2 dapat diketahui Jumlah responden dengan umur 5 - ≤ 6 tahun pada kelompok kasus sebanyak 25 orang (78%) pada kelompok kontrol sebanyak 53 orang (83%). Responden dengan umur 4 - < 5 tahun pada kelompok kasus sebanyak 4 orang (13%) dan pada kelompok kontrol sebanyak 10 orang (16%). Pada responden umur 3- < 4 tahun yang berada pada kelompok kasus hanya 3 orang (9%) dan pada kelompok kontrol 1 orang (1%). Pada penelitian ini responden didominasi oleh anak berumur 5 - ≤ 6 tahun yaitu sebanyak 78 orang (81%). Pada Responden dengan status kedudukan anak ke 1 (pertama) lebih tinggi pada kasus yaitu sebesar 56% dibandingkan pada kelompok kontrol 30%. Responden dengan status kedudukan anak kedua pada kasus lebih sedikit hanya 28% dibandingkan dengan pada kontrol yaitu mencapai 39%. Responden dengan status kedudukan anak ketiga lebih tinggi pada kelompok kontrol yaitu 26% dibandingkan dengan kelompok kasus yaitu 9%. Dapat disimpulkan pada penelitian ini mayoritas responden pada status kedudukan anak ke 1 yaitu mencapai 39%

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang Penggunaan *Smartphone* dari segi karakteristik Anak Usia 3-6 Tahun di TK. Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Dari segi

karakteristik Anak Usia 3-6 Tahun di TK. Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen dengan total 96 responden yang dibagi dengan kelompok kasus 32 responden dan kelompok kontrol 64 responden dari tanggal 21 November 2018 s/d 30 April 2019 , dapat disimpulkan bahwa: Hasil penelitian pada jenis kelamin anak dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi responden mayoritas adalah berjenis kelamin perempuan baik dari kelompok kasus 16 (50%) maupun kelompok Kontrol 34 (53%). Begitupula secara keseluruhan, Jenis kelamin anak mayoritas adalah perempuan 50 (52%), selebihnya adalah laki-laki 46 (48%). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan *The Joan Ganz Cooney Center* melakukan survey kepada lebih dari 700 orangtua dengan memiliki anak usia empat hingga tiga belas tahun dengan anak yang gemar bermain game di *smartphone* dan didapatkan mayoritas anak bermain game adalah anak perempuan (11). Berdasarkan hasil penelitian Hurlock, didapatkan anak dengan perkembangan tidak normal dan meragukan sebanyak 13 anak (59,1%) berjenis kelamin laki-laki dan anak dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 9 anak (40,9%). Asumsi peneliti pada saat pengambilan data disekolah, jumlah murid lebih banyak perempuan dibandingkan laki-laki, saat peneliti bertanya kepada orangtua yang paling banyak bermain *smartphone* adalah perempuan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu salah satunya adalah jenis kelamin anak. Anak perempuan akan lebih cepat berkembang dan mencapai

kedewasaan daripada anak laki-laki, selain itu anak perempuan juga mengalami perkembangan motorik yang lebih cepat sehingga anak perempuan dapat lebih dahulu menggunakan sendok dan garpu, ataupun dalam menggunakan *smartphone* (12).

Berdasarkan hasil penelitian dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi umur anak mayoritas dengan umur 5 - ≤ 6 tahun baik dari kelompok kasus 24 (78%) maupun kelompok Kontrol 53 (83%). Begitupula secara keseluruhan, responden mayoritas dengan umur 5 - ≤ 6 tahun 78 (81%) dan yang paling sedikit responden dengan umur 3 - <4 tahun 4 (4%). Karman, menunjukkan bahwa anak-anak usia 6 tahun ke bawah sudah terlibat dalam penggunaan media dan teknologi baru semenjak lahir (13). Orangtua dan anggota keluarga lainnya pun menjadi faktor pendukung dalam pola pembelajaran tersebut, sehingga media dan teknologi baru memainkan peranan penting tetapi tidak merampas kegiatan luang mereka. Sebagaimana diutarakan Wiguna harusnya, pada usia balita, anak terikat dengan orangtua atau lingkungan sekeliling sehingga bisa belajar (14). Keterikatan pada *smartphone* akan membatasi kesempatan anak untuk belajar dan berkembang. Terbatasnya kesempatan untuk belajar disebabkan *smartphone* hanya berkomunikasi satu arah, yakni merespons kemauan pengguna dalam hal ini balita. Akibatnya, anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih, atau senang. Hasilnya, anak kurang mampu merespon apa yang terjadi di sekelilingnya, baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi

Berdasarkan hasil penelitian dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi dengan status kedudukan anak mayoritas anak lahir dengan urutan anak ke 1 (pertama) baik dari kelompok kasus 18 (56%) maupun kelompok Kontrol 19 (30%). Begitupula secara keseluruhan, responden mayoritas dengan urutan anak ke 1 (pertama) yaitu 37 (39%). Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Adler, yang berpendapat bahwa status kedudukan anak yang berbeda dalam keluarga akan menimbulkan perlakuan yang berbeda dari orangtua terhadap anaknya dan hal ini akan mempengaruhi pribadi dan

tingkah laku anak (15). Label dan tuntutan dari keluarga dan lingkungan terhadap seorang anak karena urutan kelahirannya akan membentuk dampak terhadap pembentukan sifat dan karakter anak. Menurut Sujanto, anak-anak menempati kedudukan yang khas pada umumnya lalu menunjukkan tipe-tipe yang khas pula, sehingga memerlukan perlakuan, pelayanan atau pemomongan yang lain pula, agar tidak merugikan anak itu sendiri, merugikan anak yang lain ataupun merugikan keluarga (16). Pengalaman pribadi seseorang akan berbeda, begitu pula cara mengasuh anak. Hal ini dikarenakan kebiasaan atau anggapan bahwa pola asuh anak itu sama sehingga dapat dijadikan pelajaran dalam mengasuh anak yang lainnya (17)

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitaian dididapatkan proporsi responden mayoritas adalah berjenis kelamin perempuan baik dari kelompok kasus 16 (50%) maupun kelompok Kontrol 34 (53%). Dari segi umur responden diketahui persentasi dari 32 kasus dari 64 kontrol responden mayoritas dengan umur 5 - ≤ 6 tahun 78 (81%). Dari segi status kedudukan anak dari 96 responden diketahui persentasi dari 32 kasus dan 64 kontrol proporsi dengan status kedudukan anak mayoritas anak lahir dengan urutan anak ke 1 (pertama) baik dari kelompok kasus 18 (56%). Sebaiknya orangtua selalu mendampingi anak ketika sedang bermain *smartphone*, mendampingi berarti mengawasi apa yang ia kerjakan dengan *smartphone* tersebut. Untuk anak usia 3-6 tahun durasi penggunaan *smartphone* hanya selama 2 jam/hari selebihnyadan tidak membelikan *smartphone* khusus kepada anak. Semoga peneliti selanjutnya bisa mengeksplor lagi hal-hal terkait dengan permasalahan hubungan dan pengaruh *smartphone* terhadap perkembangan anak dengan subyek, obyek, dan masalah yang berbeda, sehingga mampu memberikan data yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sari TP, Mitsalia AA. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*. 2016; 13(2): 72-78.
2. Brauner CB, Stephens CB. Estimating The Prevalence Of Early Childhood Serious Emotional/Behavioral Disorders: Challenges and recommendations. *Public health reports*. 2006; 121(3): 303-310.

3. Istiyanto SB. Telepon Genggam Dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*. 2016; 1(1): 58-63.
4. Safaat N. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung: informatika; 2012.
5. Fadilah Ahmad. *Pengaruh penggunaan alat komunikasi handphone (hp) terhadap aktivitas belajar siswa SMP negeri 66 Jakarta Selatan* [Skripsi]. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah; 2014.
6. Kotler, Philip. *Manajemen Pemasaran edisi 13 jilid 1*. Jakarta: Erlangga; 2009.
7. Strasburger VC. Children, adolescents, and the media. *Current problems in pediatric and adolescent health care*. 2004; 34(2): 54-113.
8. Sigman, A. The impact of screen media on children: a Eurovision for parliament. *Improving the quality of childhood in Europe*, 2010, 3: 88-121.
9. Wong DL. *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*, Jakarta: EGC; 2008.
10. Soetjningsih. *Tumbuh Kembang Anak*. Surabaya: Penerbit Buku Kedokteran; (2008).
11. Wisesa BAA, Yuwono AI. *Manajemen Media Dalam Industri Game (Studi Kasus Manajemen Media Studio Developer Agate Jogja Dalam Persaingan Industri Game)* [Thesis]. Yogyakarta: UGM; 2014.
12. Hurlock EB. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (terjemahan), Jakarta: Erlangga; 2012.
13. Karman K. Riset Penggunaan Media Dan Perkembangannya Kini. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. 2010; 17(1): 93-112.
14. Wiguna T, Manengkei PSK, Pamela C, Rheza AM, Hapsari WA.. Masalah emosi dan perilaku pada anak dan remaja di poliklinik jiwa anak dan remaja RSUPN dr. Ciptomangunkusumo (RSCM) Jakarta. *Sari Pediatri*. 2010; 12(4): 270-7.
15. Adler MG, Fagley NS. Appreciation: Individual differences in finding value and meaning as a unique predictor of subjective well-being. *Journal of Personality*. 2005;73, 79-114.
16. Sujanto A. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara; 2009.
17. Chikmah AM, Fitriainingsih D, 2018. Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal. *Jurnal Siklus Vol.07 No.02 Juni 2018*