



Korelasi Terapi Okupasi pada Anak Prasekolah dengan Kecanduan Gadget di Wilayah Komplek Dewa Ruci Kota Cirebon

Sylvia Meristika Rachman^{1*}, Roni Iryadi², Noorlinda³, Annesya Atma Battya⁴

^{1,2,3,4}Politeknik Kesehatan Bhakti Pertiwi Husada Kota Cirebon

*Correspondent: sylviarachman25@gmail.com

ABSTRAK

LatarBelakang: Kualitas tumbuh kembang anak berkaitan dengan kesehatan dan nutrisi, pendidikan dan kesejahteraan anak, lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang serta faktor-faktor lainnya. Salah satu faktor yang terkait dengan kualitas tumbuh kembang anak adalah teknologi. **Tujuan Penelitian:** Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui korelasi terapi okupasi pada anak prasekolah dengan kecanduan gadget di Komplek Dewa Ruci Kota Cirebon. **Metode Penelitian:** Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2025. Populasi studi penelitian ini adalah anak prasekolah usia 3-6 tahun di Wilayah Komplek Dewa Ruci, Kota Cirebon. Sampel yang digunakan dengan jumlah 35 responden. **Hasil Penelitian:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 35 responden Sebagian besar memiliki kecanduan gadget tinggi yaitu sebanyak 29 orang (82.8%), dan Sebagian besar anak prasekolah yang telah dilakukan terapi okupasi menunjukkan tingkat tinggi sejumlah 33 orang (94.3%). Nilai p-value $0.000034 < 0.05$ yang berarti H1 diterima. **Kesimpulan:** Artinya ada hubungan yang signifikan antara terapi okupasi pada anak prasekolah dengan kecanduan gadget di Wilayah Komplek Dewa Ruci.

Kata Kunci

Kecanduan Gadget, Terapi Okupasi, Anak Prasekolah.

ABSTRACT

Background: The quality of child growth and development is influenced by health and nutrition, education and child welfare, the environment in which children grow and develop, as well as other contributing factors. One of the factors related to the quality of child development is technology. **Objective:** The aim of this study was to determine the correlation between occupational therapy in preschool children and gadget addiction in the Dewa Ruci Complex, Cirebon City. **Methods:** This research employed a quantitative approach with a correlational analytic design using a cross-sectional method. The study was conducted in June 2025. The study population consisted of preschool children aged 3–6 years living in the Dewa Ruci Complex, Cirebon City. A total of 35 respondents were included as the sample. **Results:** The findings revealed that among 35 respondents, the majority exhibited high levels of gadget addiction, totaling 29 children (82.8%). Furthermore, most preschool children who had undergone occupational therapy also showed high levels, totaling 33 children (94.3%). The p-value obtained was $0.000034 < 0.05$, indicating that H1 was accepted. **Conclusion:** There is a significant relationship between occupational therapy in preschool children and gadget addiction in the Dewa Ruci Complex area.

Keywords

Gadget Addiction, Occupational Therapy, Preschool Children.

Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu Negara dengan angka pertumbuhan penduduk tertinggi. Dengan menempati posisi ke empat dunia sebagai negara dengan penduduk terbesar. Berdasarkan hasil Proyeksi Penduduk Indonesia tahun 2015-2045 yang disusun dari hasil Survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS) 2015. Hasil proyeksi penduduk Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa sebesar 30,1 % atau 79,55 juta penduduk indonesia adalah anak-anak berusia 0-17 tahun, dalam beberapa tahun kedepan diproyeksikan jumlah anak di indonesia tidak akan mengalami perubahan yang signifikan. Tahun 2025 diperkirakan menurun jumlahnya menjadi sebesar 79,0 juta jiwa. Terjadinya penurunan jumlah penduduk anak ini diasumsikan sebagai akibat dari mulai menurunnya angka *Total Fertility Rate (TFR)* indonesia pada masa-masa yang akan datang. Adapun penurunan TFR menjadi salah satu target yang ingin dicapai Indonesia dalam Sustainable Development Goal's (SDG's) (Profil Anak Indonesia, 2020).

Yang menjadi akibat dari menurunnya jumlah penduduk anak dan menurunnya TFR di indonesia adalah kualitas tumbuh kembang anak yang berkaitan dengan kesehatan dan nutrisi, pendidikan dan kesejahteraan anak, lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang serta faktor-faktor lainnya. (KPPA, 2018). Salah satu faktor yang terkait dengan kualitas tumbuh kembang anak adalah teknologi. Inovasi dalam teknologi saat ini yang sangat berkembang adalah *gadget*, hampir semua kalangan menggunakan gadget baik anak-anak hingga orang tua. *Gadget* bisa menjadi masalah terbesar di era globalisasi, ketika orang tua memiliki inisiatif memberi dan membeli *gadget* untuk anak-anak sebagai pengganti kehadiran orang tua dalam aktifitas sehari-hari anak seperti bermain, belajar, menghilangkan rasa kesepian dan kebosanan anak.

Teknologi berperan penting bagi manusia, kemudahan dalam mengoperasikan *gadget* baik itu *smartphone*, *tablet* maupun *laptop*. Membuat *gadget* sangat familiar bagi masyarakat tanpa terkecuali anak-anak. Fitur yang ada didalamnya membuat tertarik anak-anak yang mengakses *gadget* (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). (Presentase Pengguna Teknologi Informasi Pada Anak Usia Dini 2020) sebanyak 29 % anak usia dini di indonesia menggunakan telpon seluler dalam 3

bulan terakhir rinciannya , bayi yang kurang dari 1 tahun sebesar 3,5 %, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9 % dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7 %. Selain itu sebanyak 12 % anak-anak pada usia ini mengakses internet anak prasekolah memiliki proposi paling besar yakni 20,1 %, dibandingkan dengan anak balita 10,7 % dan bayi 0,9 %. (BPS, 2020).

Dibalik kemudahan dan kecanggihan yang diberikan oleh teknologi *gadget* pada anak , ada hal yang harus diperhatikan yaitu waktu dan usia penggunaan *gadget* pada anak. Karena jika tidak anak akan mengalami seperti gaming disorder, gadget addicted, screen dependency disorder yang menyebabkan masalah kesehatan dan mental anak yaitu GPPH, obesitas, kurang tidur, gangguan pada mata ,gangguan pada saraf, gangguan kecemasan serta gangguan psikologi dan mental lainnya. Selain itu WHO resmi menetapkan kecanduan game atau game disorder kedalam versi terbaru Internasional Statitical Classification Of Desease (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dala versi terbaru ICD-1, WHO menyebutkan bahwa kecanduan game merupakan Disorders Due To Addictive Behavior atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018)

Perkiraan jumlah anak yang pernah didiagnosis dengan ADHD atau GPPH menurut survei orang tua nasional tahun 2016 sebanyak 6,1 juta (9,4 %) yang terdiri dari 388.000 anak usia 6-11 tahun, 3,3 juta anak usia 12-17 tahun , dengan presentase anak laki laki lebih mungkin di diagnosis dengan ADHD atau GPPH dari pada anak perempuan, dengan perbandingan 12,9 % dan 5,6 %. Dari hasil penelitian diketahui bahwa GPPH merupakan gangguan multifaktoral, beberapa faktor genetik, non genetik dan faktor lingkungan, salah satu faktor non genetik atau faktor lingkungan adalah penggunaan *gadget*. Jumlah kasus ADHD atau GPPH di indonesia belum banyak diketahui, tetapi kasus ini terhitung tidak sedikit.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak prasekolah yang berjumlah 35 orang. Teknik pengambilan sampelnya dengan menggunakan teknik *total sampling* dengan jumlah responden 35 orang.

Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial dengan uji Spearman Rank dan Anova.

Hasil Penelitian

Analisis Deskriptif

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia di Wilayah Komplek Dewa Ruci (n=35)

No	Umur	Frekuensi	Presentase
1	3 Tahun	2	6 %
2	4 Tahun	7	20 %
3	5 Tahun	14	40 %
4	6 Tahun	12	34 %
Total		35	100 %

Dari hasil yang didapat dari total jumlah 35 anak, sejumlah 2 orang anak berusia 3 tahun, 7 orang anak berusia 4 tahun, 14 anak berusia 5 tahun, 12 anak berusia 6 tahun. Presentase dari data diatas sejumlah 6 % untuk anak usia 3 tahun, 20 % untuk anak usia 4 tahun, 40 % untuk anak usia 5 tahun dan 34 % untuk anak usia 6 tahun. Kesimpulan dari data diatas adalah, sebagian besar responden berusia 5 tahun, sebanyak 14 orang dengan presentase 40 %, dan sebagian kecil responden berusia 3 tahun sebanyak 2 orang dengan presentase 6 %. Selisih antara data terbesar dan terkecil adalah 12 orang.

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di Wilayah Komplek Dewa Ruci (n=35)

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki-laki	17	48.6 %
2	Perempuan	18	51.4 %
Total		35	100 %

Dapat dilihat mengenai jumlah responden berdasarkan jenis kelamin hasilnya adalah sebanyak 17 orang laki laki dengan presentase 48.6 %, 18 orang perempuan dengan presentase 51.4 %. Dan peneliti mengelompokkan lagi sesuai dengan golongan usia dan didapat responden dengan usia 3 tahun yang berjenis kelamin laki-laki 1 orang (2.8%) berjenis kelamin perempuan 1 orang (2.8%). Responden berusia 4 tahun berjenis kelamin laki-laki 2 orang (6 %) berjenis kelamin perempuan 5 orang (14,2 %). Responden berusia 5 tahun berjenis kelamin

laki-laki 9 orang (25.8%) berjenis kelamin perempuan 5 (14.2%) orang. Dan responden usia 6 tahun dengan jenis kelamin laki-laki 5 orang (14.2%) perempuan 7 orang (20%).

Analisis Bivariat

Tabel 3. Karakteristik Responden Kecanduan Gadget Berdasarkan Usia di Wilayah Komplek Dewa Ruci

No	Usia 3 Th	Usia 4 Th	Usia 5 Th	Usia 6 Th	Total
Kecanduan Gadget	2	4	10	19	35
Presentase	5.7 %	11.4 %	28.6 %	54.3 %	100 %

Tabel 4. Karakteristik Responden Kecanduan Gadget Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Gadget di Wilayah Komplek Dewa Ruci

No	Kecanduan Gadget	Jumlah	Presentase
1	Tinggi	29	82.8 %
2	Sedang	4	11.5 %
3	Rendah	2	5.7 %
TOTAL		35	100 %

Tabel 5. Karakteristik Responden Kecanduan Gadget Berdasarkan Lama/ Durasi Penggunaan Gadget di Wilayah Komplek Dewa Ruci

No	Durasi	Jumlah	Presentase
1	Durasi ≤ 1 Jam/hari	2	5.71%
2	Durasi ≥ 2 Jam/hari	33	94.3%
Total		35	100%

Dapat dilihat data responden berdasarkan lama/ durasi penggunaan gadget, dan hasil yang didapat adalah responden dengan penggunaan gadget berdasarkan durasi ≤ 1 jam/hari jumlah 2 orang dengan presentase 5.71 %, dan responden dengan penggunaan gadget berdasarkan durasi ≥ 2 jam/hari jumlah 33 orang dengan presentase 94.3 %.

Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Terapi Okupasi

	Terapi Okupasi			Total
	Tinggi	Sedang	Ringan	
Jumlah	33	2	-	35
%	94,3%	5.7 %	-	100 %

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan data dari 35 (100%) orang responden dan 33 (94.3%) responden dikatakan kecanduan gadget/game dan 2 (5.7%) responden kecanduan gadget/game rendah. 2 responden yang mengalami kecanduan gadget rendah masuk dalam karakteristik usia 3 tahun berjenis kelamin laki-laki 1 perempuan 1 orang. Sehingga responden yang akan dilakukan terapi okupasi sebanyak 35 orang. Hasil dari observasi penelitian, peneliti mendapatkan data bahwa responden yang telah dilakukan terapi okupasi mendapatkan hasil yang tinggi sebesar 33 orang dengan presentase 94.3% dan dengan hasil sedang sebanyak 2 orang dengan presentase 5.7%.

Analisa data yang dilakukan menggunakan uji *spearman rank* antara variabel terapi okupasi dengan variabel kecanduan gadget/game di wilayah kompleks dewa ruci, didapatkan nilai *p value* : 0.000035 dimana *p value* < 0.05. Maka H1 diterima yang artinya ada hubungan kecanduan gadget dengan terapi okupasi di wilayah kompleks dewa ruci. Untuk nilai tingkat hubungan didapatkan hasil $r = 0.639$ dimana nilai tingkat hubungan berada pada kisaran 0.50-0.75 yang berarti pada penelitian ini memiliki hubungan atau korelasi kuat (Sarwono 2010).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa intensitas kecanduan *gadget* dari 35 responden di wilayah kompleks dewa ruci berada dikategori tinggi 35 orang (100%), karena masih banyak anak yang mendapatkan *gadget* secara cuma-cuma dan tanpa pengawasan dari orang tua, lingkungan sang anak yang didominasi oleh pengguna *gadget*, orang tua tidak melarang dan tidak memberikan waktu pada anak dalam menggunakan *gadget*, serta rasa keingin tahanan yang tinggi pada anak akan *gadget* tersebut. Menurut peneliti kecanduan *gadget* di wilayah kompleks dewa ruci memiliki beberapa karakteristik yang dapat dinilai, pertama dilihat

dari karakteristik frekuensi penggunaan gadget anak prasekolah di wilayah kompleks dewa ruci dikatakan tinggi dengan jumlah 29 orang (82.8%), dan untuk karakteristik lama penggunaan atau durasi ≥ 2 jam/ hari dikatakan tinggi dengan jumlah 33 orang (94.3%). Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, Effendi (dalam Saraswati 2018) faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain gadget diantaranya: a) Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orang tua. Sebagian besar diakibatkan anak tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga, dampaknya anak menyalurkan perhatiannya dengan bermain gadget. Anak merasa gadget sebagai alat untuk menyalurkan keluh kesahnya, media yang dapat menjadi sahabat dan menghibur diri. Semakin kurang perhatian dan komunikasi orang tua terhadap anak akan berdampak dengan meningkatnya intensitas anak bermain gadget; b) Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak. Hal tersebut tentu saja membuat anak semau sendiri dalam melakukan kegiatan, karena tidak ada bimbingan orang tua. Anak akan berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol orang-tua, yang menyebabkan terjerumus ke dalam hal-hal negative dan merugikan. Karena kurangnya pengawasan orang tua, anak akan lebih bebas untuk mengakses situs game online bahkan game yang bertema kekerasan. Atau anak menjadi lebih bebas menonton film atau iklan yang kurang pantas pada media gadget. Tentu saja media online dengan bertema kekerasan dan pornografi akan sangat cepat merusak perkembangan otak anak. Menyebabkan anak mengalami kecanduan internet pada gadget. Dengan kata lain semakin berkurang pengawasan orang tua maka semakin tinggi intensitas anak dalam bermain gadget dan berdampak pada kerusakan otak anak; c) Kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak Terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak merupakan hal-hal yang sangat vital pada anak-anak. Sikap – sikap orang tua yang seperti di atas sangat berpengaruh terhadap kepercayaan diri anak. Anak yang terlalu dimanja atau diberi kebebasan menimbulkan anak yang kurang control dan dapat meningkatkan intensitas anak bermain gadget. Anak yang terlalu dikekang, dicurigai, atau bahkan di diamkan juga menyebabkan anak merasa tidak dihargai sehingga kepercayaan anak terhadap orang tua

menurun. Anak akan lebih memberontak dan memanfaatkan waktu untuk bermain gadget sebagai pelampiasan kekecewaan mereka terhadap orang tua. Sehingga pola asuh seperti ini dapat memicu meningkatnya intensitas anak bermain gadget; d) Kejenuhan/merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga kurangnya aktivitas bermain bersama anak dapat menimbulkan perasaan bosan terhadap aktivitas sehari-hari. Media online seperti gadget dinilai anak lebih menarik perhatian dengan konten aplikasi yang bermacam-macam dan menarik. Anak akan lebih senang menghabiskan waktu bermain bersama gadget sebagai hiburan penghilang rasa bosan. Sehingga intensitas bermain gadget dapat meningkat.

Dilihat dari teori di atas dan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa anak prasekolah banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* atau permainan game online, dikarenakan pola asuh yang salah dari orang tua, faktor lingkungan sekitar anak, faktor keadaan anak yang jenuh dan bosan dengan kegiatan di rumah, kurangnya interaksi antar orang tua dan anak, dan kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget sehingga menyebabkan anak tidak dapat dikontrol dalam penggunaan gadgetnya, sehingga membuat anak menjadi kecanduan terhadap gadget dan acuh terhadap lingkungan sekitar. Dengan adanya kecanduan gadget ini anak prasekolah tidak dapat mengembangkan kemampuan sensorik maupun motorik dan kecakapan dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya dan juga dapat mengganggu karakter dan kesehatan secara fisik maupun nonfisik. Lamanya penggunaan *gadget* menjadikan anak prasekolah menganggap *gadget* lebih penting dari hal lain.

Kecanduan game online dan *gadget* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*. (Soetjipto, 2015). Hasil penelitian didapatkan sebagian besar anak prasekolah di wilayah kompleks dewa ruci berusia 6 tahun berjumlah 19 orang (54.3%) dan sebagian anak prasekolah mendapatkan gadget dari orang tuanya, dengan alasan para orang tua ingin anaknya tidak keluar rumah, supaya anak anteng, dan juga dengan alasan memang sengaja membelikan dan memberikan gadget pada anak tersebut.

Pada anak usia prasekolah ini dimana seharusnya anak aktif untuk melatih otot dan sensorik motoriknya dan mulai berkembang serta mempunyai daya tangkap yang tanggap. Tetapi anak usia prasekolah disini mengalami *gadget addict*, yang dapat mengganggu perkembangan sang anak. Hal ini pun menjadi problematika orangtua pada saat ini, menurut Rizki Istiqowati, 2020 dalam penelitiannya yang berjudul "Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini", Problematika penggunaan gadget pada Anak Usia Dini, meliputi problematika pada perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosio-emosional dan perkembangan bahasa. Problematika yang paling sering dihadapi oleh orang tua yaitu problematika pada perkembangan sosio-emosional. Anak yang sudah nyaman dengan gadget menjadikan anak kurang bersosialisasi dengan temannya. Kurangnya interaksi tersebut membuat anak tidak mendapatkan stimulus atau pengalaman untuk mengembangkan kognitif dan emosional serta perkembangan lainnya. Upaya yang dilakukan oleh orang tua subjek untuk mengatasi problematika penggunaan gadget pada anak mereka yaitu dengan melakukan upaya yang sederhana namun berkelanjutan.

Dari data yang didapat sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sejumlah 18 orang (51.4%), hanya selisih 1 angka dengan laki laki berjumlah 17 orang (48.6%). Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa teori di atas, maka peneliti berasumsi bahwa anak prasekolah berjenis kelamin laki-laki cenderung suka bermain game online, sedangkan anak perempuan cenderung sering menonton *youtube* atau *tiktok* terkadang juga bermain gameonline. Tetapi dengan pemberian terapi okupasi pada anak dengan kecanduan *gadget* tinggi sedang dan rendah dapat diatasi dengan dilakukannya terapi okupasi, semakin sering melakukan terapi okupasi semakin besar pula kemungkinan anak prasekolah mengalami kecanduan *gadget*.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di Wilayah Komplek Dewa Ruci dapat disimpulkan bahwa kecanduan gadget pada anak prasekolah di Wilayah Komplek Dewa Ruci dengan kriteria Tinggi sejumlah 33 orang dengan presentase 94,3% dan kriteria Sedang sejumlah 2 orang dengan presentase 5,7%. Hasil dari

observasi Terapi Okupasi pada anak prasekolah dengan Kecanduan Gadget di Wilayah Komplek Dewa Ruci sebagian besar mendapatkan skor tinggi, skor tertinggi pada pernyataan 1 dengan skor 107, pernyataan 2 skor 68, pernyataan 3 skor 98, pernyataan 5 skor 72, dengan hasil kriteria skor Tinggi 33 orang (94.3%), Sedang 2 orang (5.7%).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada korelasi antara Kecanduan Gadget dengan Terapi Okupasi pada Anak Prasekolah di Wilayah Komplek Dewa Ruci dengan ρ value 0,000035 < 0,05.

Daftar Pustaka

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 2020.
- Febrino. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget terhadap Anak. Noura. Vol 1(1)
- Sigman A. *The impact of screen media on children: a eurovision for parliament*; 2010. p 89-109.
- Hurlock EB. Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Surabaya: Erlangga; 2002.
- Creek (2003). *Occupational Therapy Defined as a Complex Intervention*, London COT.
- JC, Rogers dan Eleanor Clarke, Slagle Lecture. Clinical Reasoning; *The Ethics, Science And Art. American Journal of Occupational Therapy*, (1983)37(9):601-616
- Hong, Chia, & Howard Lynne. (2002). *Occupational Therapy in Childhood*. USA: Whurr Publishers Ltd
- Plos One. *Blood Lead Levels, and Attention Deficit Hyperactivity Symptoms in Children: A Longitudinal Study*. 8(3):1-10.
- Sujarwanto. (2005). Terapi Okupasi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Depdikbud.
- World Federation of Occupational Therapy. 2010. Statement on Occupational Therapy.
- Saraswati, Lucia Noveni (2018) *Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini*. Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta
- Sujono Riyadi dan Teguh Purwanto. (2019). Asuhan Keperawatan Jiwa. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Agoeng Noegoro, Teknologi Komunikasi, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010)
- Jurnal Ilmiah Permas: FS, Sari, "Cognitive Behaviour Therapy Menurunkan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA". VOL 10, No. 3 2020.
- Fatma Fitriani, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologi Anak" diakses dari <https://www.agamkab.go.id/Agamkab/detail karya/670/dampak-penggunaan-gadget-bagiperkembangan-psikologi-anak.html>
- BPS (Badan Pusat Statistik). Statistik Telekomunikasi Indonesia. Dari: <https://www.bps.go.id/publication/2020/12/02/be999725b7aeec62d84c6660/statistik-telekomunikasi-indonesia-2019.html>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. diakses dari <https://www.kemkes.go.id/article/view/18062500003/ministry-of-health-game-addiction-is-behavior-disorder.html>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011) :132.
- Jakarawan. (2013). Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja, Vol.08 No.02, 2013 :5
- Richard, Chia dan Lynne. Teori Komunikasi Analisa dan Aplikasi. Edisi 5, 2016, Yogyakarta: Salemba Medika
- Rowan C. (2013). *The impact of technology on the developing child [internet]*. US: The Huffington Post.
- Jonathan, Sarwono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.