
Studi Kasus Anak-Anak Usia 5-6 Tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan Gadget di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat Tahun 2021

Mar'atul Imtihan^{1*}, MA Muazar Habibi¹, Nurhasanah¹

¹Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: maratulimtihan93634@gmail.com

Article History

Received : September 12th, 2022

Revised : Oktober 15th, 2022

Accepted : Oktober 25th, 2022

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil survei terhadap anak-anak yang menggunakan gadget di Desa Jero Gunung yang memiliki gangguan sosial emosional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja bentuk penggunaan *gadget* pada anak dan gangguan sosial emosional akibat penggunaan *gadget*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Jenis penelitian kualitatif yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah studi kasus atau *case-study* yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang berkenaan dengan *how* atau *why* (bagaimana atau mengapa) terhadap sesuatu yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 2 orang anak usia 5-6 tahun yang berada di desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara kepada orang tua anak, observasi terhadap anak dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap kedua subjek FH dan AL. Subjek FH dan AL mempunyai kecenderungan menggunakan *gadget* hampir di semua kesempatan. Bentuk penggunaan gadget pada anak di Desa Jero Gunung adalah kebanyakan menggunakan HP. Selain itu alternatif yang digunakan jika tidak ada HP adalah televisi. Dampak *gadget* untuk perkembangan sosial anak pada penelitian ini adalah masih banyak perkembangan sosial emosional yang belum berkembang seperti belum mampu menyesuaikan diri dengan situasi, bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, menunjukkan sikap toleran, dan mengendalikan emosi dengan wajar. Ketika menggunakan *gadget* tidak mau diganggu, bahkan subjek sering lupa untuk melakukan kegiatan lainnya, bahkan ketika disuruh oleh orang tuanya, mereka dapat menunjukkan ekspresi marah. Subjek FH dan AL juga cenderung tidak disiplin, sulit diajak bekerjasama dan tidak peduli terhadap lingkungannya.

Keywords: Gadget, Sosial Emosional, Usia 5-6 tahun.

PENDAHULUAN

Gadget adalah alat atau perkakas (Echols dan Shadili, 2003 : 265 dalam Rohmah). Sementara itu Sari dan Mitsalia (2016 : 73-77) mendefinisikan *gadget* sebagai sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Periode usia dini merupakan periode yang paling baik untuk pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Untuk itu masa anak-anak sering dipandang sebagai masa emas (*Golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan. Artinya masa anak-anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada masa inilah terjadi pembentukan dan

pengembangan pribadi seseorang. Froebel dalam Susanto (2017 : 9)

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi dan karakteristik tertentu yang masih harus dikembangkan (Setianingsih, 2018). Selain itu, anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya. Anak juga bersifat egosentris yang memiliki rasa ingin tahu secara alamiah dan merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Sering kali kita menemukan orang tua yang menjadikan *gadget* sebagai jalan pintas untuk pendamping pengasuh anaknya. Mungkin sebagian dari orang tua akan bangga jika anak-anaknya sudah mengenal *gadget*. Tetapi disisi lain orang tua juga prihatin jika melihat anak-

anaknyanya bermain *gadget* secara terus menerus dalam waktu yang lama. Para ahli menyarankan waktu maksimal anak mengakses *gadget* adalah 1–2 jam per hari. Dikutip dari Aladokter.com (diakses pada tanggal 30 Maret 2021) durasi anak main *gadget* yang disarankan berdasarkan usianya:

- Anak usia di bawah 2 tahun disarankan sama sekali tidak diberi akses pada *gadget*.
- Anak usia 2–5 tahun disarankan mengakses *gadget* hanya 1 jam per hari.
- Anak usia 6 tahun ke atas boleh bermain *gadget*, tapi dengan waktu yang sudah disepakati bersama orang tua.

Sementara itu bermain dengan teman-temannya menjadi terbatas. Memang persepsi setiap orang tua mungkin berbeda-beda tentang teknologi dan pengaruhnya terhadap perkembangan anak-anaknya. Seperti yang diungkapkan oleh Henry J. *Kaiser Family Foundation Report*, yang ditulis oleh Rideout et al (2003) orang tua mempersepsikan media sebagai alat pendidikan yang konstruktif untuk perkembangan anak (dalam Indrijati, 2016 : 108). Pada anak usia dini, perkembangan sosial emosional sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan berinteraksi sosial dengan orang lain sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya. Tanpa kemampuan mengelola emosi dan kemampuan melakukan interaksi sosial yang baik, anak akan kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan ini juga akan membantu anak untuk menemukan jati diri dan peran anak dalam kehidupan nyata. Namun yang terjadi saat ini anak lebih sering bermain *gadget* daripada bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat sekitar. Berdasarkan hasil survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020 sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam tiga bulan. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Begitupun fenomena yang terjadi di desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat, anak-anak lebih senang bermain *gadget* daripada bermain bersama teman-temannya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang “Studi Kasus Anak-Anak Usia 5-6 tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan Gadget di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat”

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* daripada *generalisasi*. Sugiono (2018 : 9). Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2018 : 246) aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Analisis data dalam penelitian kualitatif model ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah analisis jawaban yang diwawancarai. Bila kurang memuaskan setelah jawaban di analisis, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu.

Adapun jenis penelitian kualitatif yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah studi kasus atau *case-study* yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang berkenaan dengan *how* atau *why* (bagaimana atau mengapa) terhadap sesuatu yang diteliti. Yin dalam Fitrah dan Luthfiyah (2017 : 203). Penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kasus anak-anak yang mengalami gangguan sosial emosional akibat menggunakan gadget. Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak berusia 5-6 tahun yang bermain gadget dan diperkirakan mengalami gangguan sosial emosional di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam studi kasus anak yang mengalami gangguan sosial emosional akibat menggunakan gadget untuk usia 5-6 tahun. Pembahasan ini meliputi langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam melihat dampak dari *gadget* terhadap sosial emosional anak. Pada tahap awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan kegiatan observasi adalah

wawancara. Bagian ini membahas penggunaan *gadget* anak ketika di rumah, dan melihat dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini terhadap subjek. Peneliti mewawancarai orang tua dari kedua subjek untuk mengetahui bagaimana keseharian subjek dalam penggunaan *gadget* di rumahnya. Di Tahap kedua yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu observasi. Observasi dilakukan dalam waktu 2 tahap yaitu dalam 2 minggu berturut-turut dengan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator perkembangan sosial emosional. Dan pada tahapan terakhir yaitu evaluasi dimana diakhir kegiatan setelah melakukan observasi adalah evaluasi. Dengan evaluasi ini peneliti dapat melihat apa saja dampak dari gangguan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Bentuk penggunaan gadget pada anak di Desa Jero Gunung adalah kebanyakan menggunakan HP. Selain itu alternatif yang digunakan jika tidak ada HP adalah televisi. Para orang tua memberikan gadget kepada anaknya dengan alasan tidak diganggu oleh anaknya ketika sedang mengerjakan pekerjaan rumah. Berdasarkan hasil survei dan wawancara terhadap orang tua subjek ada beberapa jawaban terhadap alasan orang tua memberikan gadget kepada anaknya seperti untuk hadiah atau untuk membuat anaknya senang dikarenakan anaknya sudah terpengaruh baik itu dari lingkungan teman-temannya yang sudah memiliki gadget ataupun dari lingkungan dalam rumah yang mayoritas menggunakan Gadget seperti ibu, bapaknya atau Kakak, saudaranya. Tidak jarang anak yang menangis dan merengek meminta gadget kepada orang tuanya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada kedua orang tua subjek dari Ananda FH dan AK. Mereka berdua sama-sama menggunakan Hp untuk menonton Youtube atau bermain game. Biasanya kalau anak menangis meminta Hp, orang tuanya akan membiarkan anak menonton YouTube untuk meredakan tangisnya. Konten-konten YouTube yang akan diberikan oleh orang tuanya berupa konten kartun pembelajaran dalam bentuk kartun. Namun bila anak sudah terlanjur bermain HP akan susah untuk dihentikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan orang tua dari kedua subjek FH dan AK, ditemukan fakta

bahwa orangtua dan lingkungan sekitar subjek yang menggunakan *gadget* sangat berpengaruh pada anak untuk ikut serta menggunakan *gadget* dalam kesehariannya. Pengaruh dari lingkungan terdekat tersebut terkait mulainya pengenalan *gadget* pada anak serta intensitas penggunaan *gadget*. Rata-rata waktu subjek FH dan AK untuk menghabiskan bermain gadget per hari lebih dari 2 jam. Hal tersebut sudah melebihi batas waktu normal yang seharusnya anak usia 5-6 tahun menggunakan *gadget* paling lama 2 jam per hari, itupun harus ada kesepakatan dari orang tua.

Dampak Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai gangguan sosial emosional terhadap anak pengguna *gadget* yang dilaksanakan melalui wawancara dan observasi terhadap orang tua dan anak. Dapat diketahui bahwa banyak sekali aspek-aspek yang belum berkembang pada subjek Ananda FH dan AK. Untuk Ananda FH pada aspek kesadaran diri masih dalam kategori belum berkembang dengan sub indikator Ananda FH belum bisa bersabar ketika tidak diberikan *gadget*. Selain itu sub indikator menunggu giliran Ananda FH belum berkembang karena kurangnya kesabaran untuk menunggu giliran dalam bergantian bermain. Pada sub indikator anak tidak mudah mudah menangis saat kalah dalam permainan dan kegiatan pinjam meminjam juga masih belum berkembang. Sedangkan untuk Ananda AK pada sub indikator anak dapat bersabar saat menunggu giliran masih belum berkembang. Pada indikator tahu akan haknya pada sub indikator anak tidak mengambil mainan tanpa izin pemiliknya belum berkembang. Dalam mengikuti perintah yang diberikan orang lain dan daalam hal tanggung jawab Ananda AK juga belum berkembang.

Ada beberapa indikator yang sudah muali berkembang seperti Ananda FH tidak menangis ketika ditinggal kerja orangtuanya. Bahkan pada Ananda AK indikator tersebut sudah berkembang sangat baik. Pada sub indikator dapat mengikuti perintah yang diberikan orang lain, anak bisa bekerjasama dengan temannya, serta melaksanakan tugas sendiri sampai selesai juga sudah mulai berkembang untuk kedua subjek. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional dan marah, akan menjadi pemberontak karena merasa sedang diganggu

disaat sedang senang-senanginya bermain *gadget*. Malas mengerjakan aktivitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuapi, karena sedang fokus menggunakan *gadget*nya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak melihat kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya. Begitu juga yang terjadi dengan Ananda FH dan AK berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Apabila sudah terlanjur memegang HP, akan susah untuk melepaskannya kembali. Terkadang satu hari itu bisa sampai seharian pegang HP kalau tidak ada temannya yang datang mengajaknya bermain. Dari hasil wawancara dengan orang tua Ananda AK sangat mudah kecewa dan marah. Jika ia sudah terlanjur marah, apapun yang ada di dekatnya akan dibuang. Terlebih lagi jika tidak diberi main Hp. Karena Ananda AK sudah terbiasa ketika ditinggal orang tuanya kerja akan diberikan bermain Hp sebagai imbalan agar ia mau tinggal di rumah bersama neneknya.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan dari judul “Studi Kasus Anak-Anak Usia 5-6 Tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan Gadget Di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat” ditemukan fakta bahwa orang tua dan lingkungan sekitar subjek FH dan AL yang memakai *gadget* dalam kesehariannya ternyata juga mempengaruhinya untuk menggunakan *gadget* dalam kesehariannya, baik menyangkut kapan subjek mulai dikenalkan *gadget* serta intensitas penggunaannya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1) Pengenalan *gadget* pada usia dini menyebabkan subjek FH dan AL tidak dapat lepas dari *gadget* dalam kesehariannya. Subjek FH dan AL mempunyai kecenderungan menggunakan *gadget* hampir di semua kesempatan. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jero Gunung adalah kebanyakan menggunakan HP. Selain itu alternatif yang digunakan jika tidak ada HP adalah televisi. Anak menggunakan *Gadget* untuk menonton Youtube atau bermain game. Biasanya kalau anak menangis meminta HP orang tuanya akan membiarkan anak menonton YouTube untuk meredakan tangisnya. Konten-konten YouTube yang akan diberikan oleh orang tuanya berupa konten kartun, pembelajaran dalam bentuk kartun. Namun bila anak sudah terlanjur bermain

HP akan susah untuk dihentikan. Rata-rata waktu subjek FH dan AK untuk menghabiskan bermain *gadget* per hari lebih dari 2 jam. Hal tersebut sudah melebihi batas waktu normal yang seharusnya anak usia 5-6 tahun menggunakan *gadget* paling lama 2 jam per hari, itupun harus ada kesepakatan dari orang tua. 2) Dampak *gadget* untuk perkembangan sosial anak pada penelitian ini adalah masih banyak perkembangan sosial emosional yang belum berkembang seperti belum mampu menyesuaikan diri dengan situasi, bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, menunjukkan sikap toleran, dan mengendalikan emosi dengan wajar. Ketika menggunakan *gadget* tidak mau diganggu, bahkan subjek sering lupa untuk melakukan kegiatan lainnya, bahkan ketika disuruh melakukan sesuatu oleh orang tuanya, mereka dapat menunjukkan ekspresi marah. Subjek FH dan AL juga cenderung tidak disiplin, sulit diajak bekerjasama dan tidak peduli terhadap lingkungannya. Selain itu, anak pengguna *gadget* menunjukkan perbedaan dalam perkembangan sosial, seperti tidak suka bergaul dengan lingkungan. Peran orang tua sangat berperan dalam proses ini yaitu memberi kesempatan pada anak untuk lebih leluasa melakukan kegiatan lain di luar bermain *gadget*. Ketergantungan anak pada *gadget* akan membatasi kesempatan anak untuk belajar dan berkembang, hal ini dikarenakan *gadget* dapat membatasi kemampuan anak untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Anak akan cenderung tidak mampu untuk mengenali emosi, seperti simpati, sedih, atau senang. Keterikatan pada *gadget* juga menyebabkan anak kurang mampu untuk merespon apa yang terjadi di sekitarnya. Keterbatasan untuk merespon akan mengganggu perkembangan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti kepada Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan selama penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih kepada kedua orang tuaku tersayang, bapak H. Badarussalam dan Ibu Hj. Muslihati yang telah mencurahkan seluruh kasih sayang yang tiada hentinya, selalu memberi dukungan serta do'a disetiap langkahku. Teman-temanku yang selalu menyemangatiku selama proses penyusunan penelitian ini.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Beaty Janice J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenadamedia Group: Jakarta
- Chusna, Puji Asmahul (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Tugu Publisher. Vol. 9, No. 2
- Elfandi (2018). *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal ITQAN [Online], 9(2). Diakses pada laman <https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/176/147/> pada tanggal 5 Desember 2020.
- Fitrah, Muh & Luthfiyah (2017). *Metodelogi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus)*. CV Jejak: Jawa Barat
- Goleman, D. (2016). *Social Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock Elizabeth B. (1978). *Perkembangan anak Jilid 1*. Erlangga: Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan edisi kelima*. Jakarta : Erlangga.
- Indrijati, Herlina (2016). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group. Jakarta
- Mayar, Farida (2013). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa*. Jurnal Al-Ta'lim [Online], Jilid 1, Nomor 6. Diakses pada laman <https://core.ac.uk/download/pdf/230822747.pdf> pada tanggal 6 Januari 2021
- Manumpil. M. et al. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado*. Ejournal Keperawatan, (Online), Vol. 3, No. 2, dalam <http://ejournal.unsrat.ac.id> diakses 23 Oktober 2019).
- Moh, A. (2017). *The Development of Children 's Social -Emotional Competences : A Case Study in UNP 's Labschool – Kindergarten*. Padang Indonesia, 58, 369–374.
- Mukarromah, Titik (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) METRO <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1089/1/SKRIPSI%20TITIK%20MUKARROMAH%20NPM.%201501010303%20-%20Perpustakaan%20IAIN%20Metro.pdf>
- Musfiqon (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Prestasi Pustakaraya. Jakarta
- Noor, Juliansyah (2011). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertai, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana.
- Nursafitri, Listiana (2019). *Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diakses di laman <http://repository.radenintan.ac.id/8975/> pada tanggal 5 Desember 2020
- Rahayu, Dwi Istati (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Arga Puji Mataram Lombok: Mataram
- Riana, Mashar (2011). *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Prenada Media Group: Jakarta
- Rohma, Umi (2018). *Gadget dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education. 2: 417-430
- Sari, P. & Mitsalia, A.A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah di TKIT Al-Mukmin*. Jurnal Profesi, 13 (2).
- Santrock John W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Erlangga: Jakarta
- Setianingsih et al. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*. (Jurnal). Stikes Muhammadiyah Klaten. Diakses di <https://jurnal.aiska-university.ac.id/index.php/gaster/article/view/297> pada tanggal 5 Desember 2020
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Susanto, Ahmad (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Bumi Aksara. Jakarta. <https://www.alodokter.com/>