

## Hubungan Penggunaan Gadget dengan Persiapan Pembelajaran Mahasiswa Sarjana Keperawatan STIKes Bani Saleh Bekasi

Cici Paramida<sup>1</sup>, Rika Harini<sup>2\*</sup>, Ponirah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bani Saleh, Jawa Barat, Indonesia

Jl. RA. Kartini No. 66 Margahayu, Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat

Email: <sup>1</sup>ciciparamida@gmail.com, <sup>2</sup>rika@stikesbanisaleh.ac.id, <sup>3</sup>poponyunus@gmail.com

### Abstrak

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilengkapi fitur-fitur canggih seperti kamera, permainan (games) yang dapat mengganggu perhatian mahasiswa selama pembelajaran diperkuliahan. Suara, gambar, cahaya, music, chatting, camera dan fitur lainnya kerap mengalihkan fokus belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan persiapan pembelajaran pada mahasiswa sarjana keperawatan Stikes Bani Saleh, Bekasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan rancangan cross sectional. Populasi penelitian berjumlah 92 responden dengan teknik pengambilan total sampling. Hasil penelitian didapatkan sebagian besar mahasiswa 90.2% atau 83 orang menggunakan gadget saat perkuliahan., 82.6% atau 76 orang mahasiswa memiliki persiapan pembelajaran yang kurang baik. Hasil uji bivariat didapatkan terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan persiapan pembelajarn dengan nilai p value =  $0,00 < \alpha$  (0,05). Penggunaan gadget terbukti mengganggu persiapan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran perkuliahan. Peneliti menyarankan sebelum memulai pembelajaran, diharapkan pengajar/dosen menerapkan aturan agar mahasiswa menonaktifkan gadget sampai akhir pembelajaran

**Kata Kunci:** Gadget, Persiapan Pembelajaran. Mahasiswa

### Abstract

*Gadget is one of the apparent forms by the development of science and technology which are equipped with advanced features such as camera, games, that can distract students' attention on learning. Sound, picture, light, music, chat, camera and other features are often distracted students' learning focus. This study aims to determine the relationship between the use of gadgets and Learning preparation for undergraduate nursing students at Stikes Bani Saleh, Bekasi. The study uses a quantitative descriptive method with a cross sectional design. The research population is 92 respondents with total sampling technique. The result of the research is 90,2% of students or 83 peoples use gadget during lectures. 82,6% or 76 students have poor learning preparation. The bivariate test results showed that there was a relationship between the use of gadget and learning preparation with P value =  $0,00 < \alpha$  (0,05). The used of gadget has been proven to interfere students' preparation on learning process. Researcher suggest that before starting learning, lecturers are expected to apply rules for students to turn off gadget until the end of learning.*

**Keywords:** *Gadgets, Learning Preparation., college student*

## Pendahuluan

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang. Penggunaan gadget sebagai salah satu alat bantu komunikasi, dapat mempengaruhi kehidupan manusia baik dari segi berpikir maupun berperilaku pada orang dewasa, remaja dan anak-anak. Akibat penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak pada kemampuan interaksi sosial (Witarsa et al, 2018).

Hasil penelitian dari Anggrahini yang dilakukan di Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukkan anak yang selalu menggunakan gadget, menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara (Fasif, 2017).

Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungan, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat, sehingga interaksi berkurang (Muflih, 2017). Pada mahasiswa, sikap ketidakpedulian ini dapat menurunkan kemampuan dalam berempati, mengekspresikan dan mengelola emosi,

Penggunaan gadget bagi remaja, lebih banyak digunakan untuk bermedia sosial dan bermain game. Ketika bermedia sosial, remaja cenderung untuk mempublikasi identitas diri. Hal ini dapat mengundang ancaman kejahatan bagi orang yang mempunyai niat jahat, atau sebaliknya menjadi media untuk mengembangkan diri remaja. Dalam suatu penelitian, ditemukan bahwa dibutuhkan suatu kompetensi mengelola identitas diinternet, kemampuan dalam mengambil bagian dalam situasi konflik diinternet, dan pengelolaan identitas digital, agar seseorang tetap sehat dalam memanfaatkan internet (Velez, 2010).

Mahasiswa sebagai individu yang mulai beralih dari remaja menuju dewasa, dapat menggunakan gadget untuk tujuan positif yaitu untuk browsing pembelajaran ketika tidak tersedia dibuka, mempermudah komunikasi misalnya saja ketika pihak keluarga akan menjemput

mahasiswa pulang kuliah atau selesai melakukan kegiatan diluar rumah, dan menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Sementara itu dampak negatif yang diperoleh dari gadget seperti mengganggu perkembangan mahasiswa untuk belajar, dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia digadget seperti kamera, permainan (games) dan media sosial akan mengganggu mahasiswa dalam menerima pembelajaran di perkuliahan (Sami, 2015). Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, whatsapp, chatting, miscall dari teman bahkan dari keluarga sendiri (Finikma, 2017). Lebih parah lagi ada yang menggunakan gadget untuk mencontek (curang) dalam ulangan atau ujian dan bermain gadget saat dosen menjelaskan pembelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi (Sabil, 2016).

World Health Organization (WHO) 2017, mengkategorikan remaja dalam rentang usia anak 10 sampai 19 tahun Masa remaja atau masa pubertas merupakan fase transisi masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan tumbuh kembangnya. Tercapainya tumbuh kembang yang optimal tergantung pada hasil interaksi faktor genetik dan lingkungan bio-psiko-sosial (Fasif, 2017).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan cara observasi pada mahasiswa tingkat 1 dan 2 di Stikes Bani Saleh Bekasi tanggal 21 November 2019, didapatkan bahwa banyak mahasiswa yang tidak bisa lepas dari gadget, selalu membuka gadget saat sedang belajar dan komunikasi dengan teman, pada jam istirahat banyak mahasiswa yang duduk menyendiri ataupun berkelompok tetapi sibuk memainkan gadget (smartphone) miliknya masing-masing tanpa ada interaksi langsung face to face antar teman. Hasil wawancara pada mahasiswa didapatkan bahwa semua mahasiswa memiliki gadget dan kelas memiliki grup sosial media yang digunakan untuk interaksi di kelas, cara ini cukup efektif untuk komunikasi dan mengirimkan

berbagai tugas mata kuliah. Tetapi untuk komunikasi tatap muka secara individu sangat kurang. Bahkan cukup banyak mahasiswa yang melupakan tugas-tugas dari dosen dan juga mengulur waktu belajar karena mahasiswa lebih mengutamakan bermain gadget dari pada belajar.

Berdasarkan fenomena diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan penggunaan gadget dengan persiapan pembelajaran mahasiswa Stikes Bani Saleh Keperawatan S-1 tingkat 1 dan tingkat 2. Karena frekuensi waktu penggunaan gadget pada mahasiswa relatif tinggi. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan persiapan pembelajaran mahasiswa STIKES Bani Saleh

## Metode

Penelitian ini menggunakan deskriptif corelational yaitu untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara dua variabel penelitian yang diobservasi (Notoatmodjo, 2014) dan dilakukan pendekatan cross sectional yaitu data diambil pada satu waktu tertentu. Data dalam penelitian ini didapatkan dengan menggunakan data primer yang

## Hasil

Analisa Univariat

**Tabel 1**

Distribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan Gadget Saat Belajar

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Penggunaan gadget	Kurang Baik	83	90,2
	Cukup Baik	6	6,5
	Baik	3	3,3
<b>Total</b>		<b>92</b>	<b>100</b>

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa 90,2 % penggunaan gadget berada pada kategori kurang baik dan hanya 3% berada pada kategori baik. Angka ini

dikumpulkan dari hasil wawancara langsung terhadap responden dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah tersedia yaitu (kuesioner).

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa tingkat 1 dan 2 Keperawatan S-1 Stikes Bani Saleh Bekasi yang berjumlah 92 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling yaitu teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Instrumen pengumpulan data penelitian berupa kuesioner yang telah dilakukan uji validitas dengan nilai 0,378. Kuesioner terdiri dari 12 pertanyaan. Dan dilakukan observasi untuk melihat berapa mahasiswa yang menggunakan gadget pada saat jam pembelajaran berlangsung selama 15 menit pertama, kedua dan ketiga.

Prosedur pengolahan data yang dilakukan melalui tahap editing, coding, entry data dan cleaning dan dianalisis melalui prosedur analisis univariat dan analisis bivariat dengan menggunakan uji Chi- Square dengan tingkat kemaknaan 95% ( $\alpha=0,05$ ) (Notoatmodjo, 2014) Etika penelitian dilakukan untuk menjaga kerahasiaan identitas responden akan kemungkinan terjadinya ancaman terhadap responden.

menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa masuk kedalam kategori kurang baik dalam penggunaan gadget.

**Tabel 2**  
Distribusi Frekuensi Persiapan Belajar

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Persiapan belajar	Kurang Baik	76	82,6
	Cukup Baik	11	12
	Baik	5	5,4
	<b>Total</b>	<b>92</b>	<b>100</b>

Table 2 memberikan informasi bahwa 82.6% mahasiswa memiliki persiapan belajar yang kurang baik dan

hanya 5 mahasiswa yang memiliki persiapan belajar dalam kategori baik

#### Analisa Bivariat

**Tabel 3**  
Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Persiapan Pembelajaran Mahasiswa Keperawatan S-1 Stikes Bani Saleh Bekasi

Penggunaan gadget	Persiapan Pembelajaran							P Value	OR
	n	%	n	%	n	%	Total		
Kurang Baik	71	77,2	9	9,8	3	3,3	90,2	0,00	-
Cukup Baik	4	4,3	2	2,2	0	0,0	6,5		
Baik	1	1,1	0	0	2	2,2	3,3		
<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>82,6</b>	<b>11</b>	<b>12,0</b>	<b>5</b>	<b>5,4</b>	<b>92</b>		

Table 3 diketahui bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan persiapan pembelajaran pada mahasiswa STIKes Bani Saleh

#### Pembahasan

Dari tabel hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa 90.2% atau 83 orang mahasiswa menggunakan gadget saat belajar dan hanya 3.3% atau 3 orang yang tidak menggunakan gadget saat pembelajaran. Sementara itu jika dilihat dari persiapan belajar didapatkan 82.6% atau 76 orang mahasiswa memiliki persiapan kurang baik terhadap pembelajaran dan hanya 5,4% atau 5 orang mahasiswa yang memiliki persiapan pembelajaran yang baik. Berdasarkan hasil uji bivariat diketahui bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan persiapan belajar mahasiswa dengan nilai pvalue sebesar 0.00

Gadget dalam hal ini smartphone yang digunakan oleh mahasiswa memiliki berbagai fungsi dan fitur sangat menarik sehingga mampu menarik dan mengalihkan perhatian mahasiswa dari proses pembelajaran. Penggunaan fitur dan keaktifan bermedia sosial mampu menurunkan minat dan perhatian mahasiswa dalam mempersiapkan pembelajaran dalam hal ini perkuliahan. Pernyataan ini sejalan dengan hasil observasi bahwa hampir seluruh mahasiswa menggunakan gadget baik didalam pembelajaran maupun diluar jam pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Onibala dkk (2015) yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget dikarenakan tuntutan trend saat ini yang menuntut mahasiswa untuk aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu pada saat jam pembelajaran mereka juga sering menggunakan gadget untuk menutupi rasa bosan karena jam pembelajaran yang panjang. Hasil ini

sesuai dengan penelitian yang peneliti dapatkan bahwa hampir seluruh mahasiswa menggunakan gadget dan memiliki persiapan belajar yang kurang baik.

Penggunaan gadget yang terus menerus menyebabkan Sebagian besar materi kuliah yang dijelaskan oleh dosen tidak bisa diserap dan dipahami dengan baik, karena mahasiswa mengalami penurunan konsentrasi saat pembelajaran sedang berlangsung. Akibatnya berdampak pada prestasi akademik mahasiswa menjadi turun atau tetap. Disamping itu akibat negatif penggunaan gadget menjadikan mahasiswa jarang berkomunikasi langsung dengan temannya karena lebih asik dan lebih merasa dengan gadget sudah dapat mewakili dirinya saat berinteraksi dengan teman. Hal ini tentunya bertolak belakang dengan dunia keperawatan yang menuntut adanya interaksi langsung antara perawat dengan pasien. Fenomena ini dikhawatirkan dapat mengikis sikap empati perawat pada pasien.

Hasil penelitian Hasella (2014) menunjukkan bahwa dari 41 responden terdapat 18 responden menggunakan gadget lebih dari 11 jam perhari dan gadget digunakan untuk browsing, bahkan paling banyak digunakan untuk bermain game online dan mengakses berbagai media sosial yang ada seperti Instagram, Whatsapp, Facebook, Twitter, mahasiswa cenderung memiliki gadget untuk mengikuti trend yang ada. Hasil ini sejalan dengan hasil observasi peneliti bahwa hampir seluruh mahasiswa membuka browsing dan media sosial selama pembelajaran dan mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget dibandingkan melakukan hal-hal lain yang menuntut mahasiswa untuk bergerak, kreatif dan inovatif. Pernyataan Hasella (2014) sesuai dengan hasil yang peneliti dapatkan, yaitu persiapan belajar mahasiswa pada penelitian ini di dominasi oleh persiapan pembelajaran mahasiswa yang kurang baik yaitu sebanyak 76 (82,6%) orang. Sedangkan responden yang memiliki persiapan pembelajaran cukup baik

sebanyak 11 (12,0%) orang, dan responden persiapan pembelajaran dengan baik yaitu sebanyak 5 (5,4%).

Jika mahasiswa tidak siap dalam mengikuti pembelajaran dikhawatirkan tidak akan terjadi perubahan berfikir, peningkatan pengetahuan dan perilaku yang diperoleh dari proses belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nurhidayah (2011) tentang persiapan belajar merupakan sebuah proses menuju perubahan. Perubahan untuk hasil belajar sifatnya menetap. Apabila hasil belajar tidak meninggalkan jejak maka tentu dipertanyakan proses belajarnya. Mahasiswa memiliki kepribadian yang berbeda-beda dengan satu sama lain. Begitu dengan cara persiapan belajar. Setiap orang memiliki cara atau gaya persiapan belajar yang berbeda. Ada seseorang yang belajar hanya mengandalkan indera pendengarnya, sementara yang lain lebih mengandalkan penglihatannya.

Slameto (2003) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar diidentikkan dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seseorang. Hasil akhir persiapan pembelajaran dapat mengarah kepada hal yang baik atau kurang baik. Begitupun dengan proses yang terjadi dapat merupakan suatu hal yang direncanakan ataupun tidak direncanakan (Nurhidayah, 2011).

Berdasarkan hasil analisa hubungan variabel didapatkan nilai  $p = 0,00 < \alpha = 0,05$  kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan persiapan pembelajaran mahasiswa keperawatan S-1 tingkat 1 dan tingkat 2 Stikes Bani Saleh Bekasi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti, N., Muncarno., Mirantika, D., & Dinnata, V tahun 2021 yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara

penggunaan smartphone dengan kesiapan belajar.

Akibat dari penggunaan gadget (smartphone) yang berlebihan dan kesiapan belajar yang kurang sejalan dengan penelitian Onibala (2015) yang menyatakan terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa (nilai  $p$ value = 0,016 < )

Novitasari, 2016 menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.

Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Gadget menurut pandangan Harfiyanto (2015) ialah bahwasanya gadget dapat merubah makna dari “kesendirian”. Dengan adanya sebuah gadget, kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Hal-hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan gadget ialah mendengarkan musik, bermain games, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruang yang tak ada apa dan siapapun. Maraknya gadget yang digunakan oleh mahasiswa ialah handphone, laptop, dan tablet.

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa gadget jika digunakan dengan benar sesuai dengan aturan penggunaannya akan memberikan manfaat positif bagi mahasiswa. Sedangkan jika disalahgunakan akan memberikan dampak negatif. Data survei nasional menunjukkan bahwa interaksi antara pemilik gadget dan gadget dapat menjadi sumber utama untuk belajar mengenai berbagai hal, menambah pengetahuan, menjadi hiburan, relaksasi, melupakan masalah, menghilangkan kesepian, mengisi waktu, sebagai kebiasaan, dan melakukan sesuatu dengan teman atau keluarga (Shabil, 2016).

Mahasiswa sebaiknya diberikan pengertian tentang aturan menggunakan gadget saat belajar. Dosen memberikan

penjelasan tentang batasan-batasan yang boleh dan tidak boleh dilakukan misal tidak boleh menggunakan gadget saat dosen mulai menjelaskan materi, tidak boleh berselfie, dan tidak boleh mendengarkan musik. Yang bertujuan agar semua mahasiswa mulai berfokus oleh pembelajaran di kelas dan dapat dimengerti dengan cepat ketika dosen menjelaskan. Mahasiswa diijinkan membuka gadget jika memerlukan browsing terkait topik pembelajaran dan diluar jam pembelajaran

## Simpulan

Hampir seluruh mahasiswa menggunakan gadget baik didalam proses maupun diluar jam pembelajaran. Penggunaan gadget mengganggu kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran. Dan terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan kesiapan pembelajaran di STIKES Bani Saleh.

## Saran

Hasil penelitian ini dapat diteruskan oleh peneliti selanjutnya dengan meneliti efektifitas penggunaan gadget terhadap prestasi mahasiswa dalam pembelajaran online

## Daftar Pustaka

- Fasif, A. R., Rahmadi, F. A., & Questionnaire, D. (2017). hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun. *jurnal kedokteran dipnegoro*, 6(2), 148–157.
- Astuti, N., Muncarno., Mirantika, D., & Dinnata, V. (2021). Hubungan penggunaan smartphone dan kesiapan belajar dengan hasil belajar matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 10, No. 4, 2021, 2871-2878.
- Finikma, F. (2017). Pengaruh smartphone di kalangan mahasiswa.

- <https://www.hipwee.com/opini/pengaruh-smartphone-di-kalangan-mahasiswa/>
- Harfiyanto, Doni., utomo, Cahyo budi., & Budi, Tjaturahono. Pola interaksi siswa pengguna gadget di SMAN 1 Semarang.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/6859>
- Hasella, M.O. (2013). Pengaruh penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar. Universitas Lambung Mangkurat program studi ilmu komputer fakultas MIPA
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). di SMA negeri 1 kalasan Sleman Yogyakarta Students Use of Smartphones and Social Interaction in SMAN I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, VIII (1), 12–18.
- Notoatmodjo, S. (2014). Metodologi penelitian kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, Dian. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1650>
- Nurhidayah, Rika Endah. (2011). pendidikan keperawatan. medan: USU Press.
- Onibala, B. M. Y. I. F. (2015). hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(April), 1–6.
- Pascasarjana, P., & Maret, U. S. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran. 0–71.
- Witarsa, Ramdhan., Rina, Sri Mulyani., Hadi., Nurhananik, N. R. H. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *pendagogik*, Vol. VI, N, 9–20.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan
- Sabil. (2016). Dampak Positif Dan Negatif HP Bagi Pelajar.  
<http://guraru.org/guru-berbagi/dampak-positif-dan-negatif-hp-bagi-pelajar/>
- Sami, R. (2015). Pengaruh Gadget Terhadap Kehidupan Kampus.  
<https://www.kompasiana.com/ridwan.sami/54f3553f745513802b6c719b/pengaruh-gadget-terhadap-kehidupan-kampus>
- Velez, Ignacio Correa., Gifford, Sandra., & Barnett, Adrian. Longing to belong: Social inclusion and wellbeing among youth with refugee backgrounds in the first three years in Melbourne, Australia.  
[https://www.researchgate.net/publication/46169574\\_Longing\\_to\\_belong\\_Social\\_inclusion\\_and\\_wellbeing\\_among\\_youth\\_with\\_refugee\\_backgrounds\\_in\\_the\\_first\\_three\\_years\\_in\\_Melbourne\\_Australia](https://www.researchgate.net/publication/46169574_Longing_to_belong_Social_inclusion_and_wellbeing_among_youth_with_refugee_backgrounds_in_the_first_three_years_in_Melbourne_Australia)
- World Health organization Statistic. (2017).  
<http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/255336/9789241565486-eng.pdf>