

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DAN PENDAMPINGAN ORANG TUA DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL ANAK 3 - 6 TAHUN DI PAUD NURUR ROHMAH KECAMATAN PAKUHAJI

Siti Hilda¹ Rini Sartika² M. Martono Diel³

Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Yatsi Madani

E-mail: sitihilda140@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : Penggunaan gadget dikalangan anak-anak berkembang dengan cepat, karena anak-anak menghabiskan waktu di dalam rumah berjam-jam dengan gadget, menonton video youtube, mendengarkan musik, dan bermain game, anak-anak cenderung menjadi agresif, dan mudah marah. Orang tua harus menjaga anak agar tidak berlebihan dalam menggunakan *gadget* dengan cara mengarahkan dan mendampingi anak dalam mengakses internet. Sebaiknya anak lebih sering diajak bermain di taman atau lingkungan sekitar. **Tujuan :** Untuk mengetahui apakah ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak 3-6 tahun di Paud Nurur Rohmah Kecamatan Pakuhaji. **Metode Penelitian :** Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan deskriptif korelasi dengan pendekatan *scross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak 3 - 6 tahun di Paud Nurur Rohmah Kecamatan Pakuhaji. Jumlah populasi adalah 100 responden menggunakan teknik total sampling. **Hasil :** Durasi penggunaan *gadget* baik 64 (64%), sedang 23 (23%), buruk 13 (13%). Pendampingan orang tua baik 15 (15%), cukup baik 50 (50%), kurang baik 35 (35%). **Kesimpulan :** Penelitian didapatkan nilai p-value $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Pendampingan, Masalah Mental Emosional

ABSTRACT

Background: The use of gadgets among children is growing rapidly, because children spend hours at home with gadgets, watching YouTube videos, listening to music, and playing games, children tend to be aggressive and get angry easily. Parents must keep their children from overusing gadgets by directing and accompanying children in

accessing the internet. Preferably children are more often invited to play in the park or the surrounding environment. **Purpose:** To find out whether there is a relationship between the duration of gadget use and parental assistance with mental emotional problems for children 3-6 years at Early Childhood Education Nurur Rohmah, Pakuhaji District. **Research Methods:** This study uses a quantitative descriptive correlation with a cross-sectional approach. The population in this study were all children aged 3-6 years in Paud Nurur Rohmah, Pakuhaji District. Total population is 100 respondents using total sampling technique. Results: The duration of using the gadget was good 64 (64%), moderate 23 (23%), bad 13 (13%). Parental assistance is good 15 (15%), quite good 50 (50%), not good 35 (35%). **Conclusion:** The results of the study obtained a p-value of 0.000 < 0.05 indicating that there is a relationship between the duration of gadget use and parental assistance with emotional mental problems.

Keywords: Gadget Use, Accompaniment, Mental Emotional Problems

PENDAHULUAN

Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun 2019 melaporkan bahwa diseluruh dunia 1 dari 8 orang atau 970 orang hidup dengan gangguan kesehatan mental, yang paling umum adalah kecemasan dan depresi, jumlah orang yang menderita gangguan kecemasan dan depresi meningkat secara signifikan akibat covid-19 meningkat sebesar 26% dan 28% hanya dalam satu tahun. 301 juta orang mengalami gangguan kecemasan termasuk 58 juta anak-anak dan remaja mengalami gangguan perkembangan emosional dan perilaku sosial. 280 juta orang menderita depresi, dimana 23 juta di antaranya adalah anak-anak dan remaja (WHO, 2019). *National Institute of Mental Health* (NIMH) pada tahun 2019 mengatakan bahwa prevalensi gangguan mental emosional pada anak usia 3-6 tahun sekitar 10-15% didunia (Agustin et al., 2022).

Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 prevalensi di Indonesia anak usia 3-6 tahun perkembangannya sesuai umur sebesar 86% dan 91%, dengan perkembangan kemampuan fisik anak sebesar 98%, dengan kemampuan sosial emosional sebesar 69% dan 71%. Sedangkan di Banten perkembangan anak 3-6 tahun perkembangannya sesuai usia sebesar 82%, dengan perkembangan kemampuan fisik anak sebesar 59%, kemampuan sosial emosional sebesar 95%. Pada anak 3-6 tahun angka gangguan mental emosional di Indonesia sebesar 9,6% angka tersebut mengalami peningkatan dari tahun 2013 (RISKESDAS, 2018).

Beberapa perkembangan emosional anak Berdasarkan data *Newzoo*, China menjadi negara dengan pengguna ponsel (*smartphone*) terbanyak di dunia pada tahun 2022 jumlah pengguna *smartphone* di China yang mencapai sebanyak 910,14 juta orang, India menyusul dengan urutan kedua sebanyak 647,53 juta orang, Amerika

Serikat ada dalam urutan ketiga sebanyak 249,29 juta orang menggunakan *smartphone* dan Indonesia menjadi negara urutan keempat dalam penggunaan *smartphone* tercatat sebanyak 192,15 juta pengguna *smartphone* (Sarnita, 2023). Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan *gadget*, di antaranya anak dengan rentang usia 0-4 tahun sebanyak 25,5%, sedangkan pada anak usia 5-6 tahun sebanyak 52,76% (Ayu, 2023).

Selama *lockdown* Covid-19, penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak berkembang dengan cepat, karena anak-anak menghabiskan waktu di dalam rumah berjam-jam dengan *gadget*, menonton video youtube, mendengarkan musik, dan bermain game, anak-anak cenderung menjadi agresif, dan mudah marah. Oleh karena itu menyebabkan perkembangan mental emosional anak terganggu karena anak terlalu asik bermain *gadget* (Zain et al., 2022).

Penggunaan *gadget* berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena anak mempengaruhi perkembangan psikologis anak terutama aspek perkembangan emosional dan perkembangan moral. Dalam perkembangan emosional anak yang menggunakan *gadget* dapat mudah tersinggung, memberontak, menirukan tingkah laku, dan berbicara sendiri. Meskipun berdampak pada kedisiplinan anak menjadi malas (Syifa et al., 2019).

Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Rudiantara mengatakan orang tua harus menjaga anak agar tidak berlebihan dalam menggunakan *gadget* dengan cara mengarahkan dan mendampingi anak dalam mengakses internet. Sebaiknya anak lebih sering diajak bermain di taman atau lingkungan sekitar (Kominfo, 2018). Di zaman sekarang ini *gadget* menjadi barang yang sulit dijauhkan dari anak oleh karena itu dibutuhkanlah pendampingan dan batasan untuk mengawasi penggunaan *gadget* pada anak (Kompas.com, 2018).

Anak 3 - 6 tahun disebut anak prasekolah merupakan masa kritis bagi perkembangan anak, masa dimana anak dapat menerima informasi dan menyerap ilmu pengetahuan dari berbagai media, salah satunya melalui teknologi *gadget* (Khadijah, 2019).

Tugas orang tua sangatlah penting bahkan mempunyai kewajiban dalam mengawasi dan mendampingi setiap penggunaan *gadget* dan ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat dan juga bahwa *modelling* yang tepat dari orang tua sangat dibutuhkan bagi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah (Manuaba, 2021).

Menurut data dari hasil penelitian Zulfi tahun 2021 mengatakan hampir semua anak (96%) telah menggunakan *gadget* dan sudah terpapar dengan *gadget* sejak usia kurang dari 1 tahun dan bahkan memiliki *gadget* sejak usia 4 tahun dan alasan orang tua memberikan anak bahkan membelikannya *gadget* ketika orang tua sedang

mengerjakan pekerjaan rumah (70%) untuk menjaga agar anaknya tetap tenang berkisaran (65%) dan waktu sebelum tidur (25%) (Zulfi et al., 2021).

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan pada tanggal 8 mei 2023 didapatkan 10 orang tua murid 3 - 6 tahun di paud nurur rohmah kecamatan pakuhaji terdapat 6 siswa dengan durasi penggunaan *gadget* berkisar antara 2-3 jam perhari. Informasi yang didapat dari orang tua pada saat anaknya diingatkan untuk berhenti bermain *gadget* anak akan marah-marah karena anak merasa belum puas bermain *gadget*. Dan 4 siswa dengan durasi penggunaan *gadget* berkisar antara 1-2 jam perhari, ketika *gadget* diambil anak mengerti perkataan orang tua.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, yaitu data yang dalam penukurannya menggunakan skala numerik (angka). Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kolerasi dengan pendekatan *cross-sectional*, yaitu untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak 3 - 6 tahun di Paud Nurur Rohmah Kecamatan Pakuhaji. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak 3 - 6 tahun di Paud Nurur Rohmah Kecamatan Pakuhaji yang berjumlah 100 responden. Sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik total sampling yaitu 100 responden menggunakan kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Univariat

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Orang Tua di Paud Nurur Rohmah Kecamatan Pakuhaji

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Laki-laki	5	5
Perempuan	95	95
Usia		
20-29	45	45
30-40	53	53
41-50	2	2
Pendidikan		
SD	38	38
SMP	22	22
SMA	31	31
SMK	5	5
Diploma 3	1	1
Strata 1	3	3
Pekerjaan		
IRT	82	82

Wiraswasta	16	16
Guru	2	2

Sumber : Hasil Output SPSS yang diolah, 2023.

Berdasarkan tabel 4.1 diatas didapatkan hasil lebih dominan berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 95 (95%), usia lebih dominan dengan usia 30-40 tahun sebanyak 53 (53%), pendidikan SD sebanyak 38 (38%) dan pekerjaan IRT sebanyak 82 (82%).

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gadget di Paud Nurur Rohmah Kecamatan Pakuhaji

Durasi Penggunaan Gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Baik	64	64
Sedang	23	23
Buruk	13	13
Total	100	100

Sumber : Hasil Output SPSS yang diolah, 2023.

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa dari 100 responden didapatkan hasil durasi penggunaan *gadget* baik sebanyak 64 (64%), durasi penggunaan *gadget* sedang sebanyak 23 (23%) dan durasi penggunaan *gadget* buruk sebanyak 13 (13%).

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pendampingan Orang Tua di Paud Nurur Rohmah Kecamatan Pakuhaji

Pendampingan Orang Tua	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Baik	15	15
Cukup Baik	50	50
Kurang Baik	35	35
Total	100	100

Sumber : Hasil Output SPSS yang diolah, 2023.

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 100 responden didapatkan hasil pendampingan orang tua baik sebanyak 15 (15%), pendampingan orang tua cukup baik sebanyak 50 (50%), pendampingan orang tua kurang baik sebanyak 35 (35%).

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Masalah Mental Emosional Orang Tua di Paud Nurur Rohmah Kecamatan Pakuhaji

Masalah Mental Emosional	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Normal	25	25

Borderline	38	38
Abnorma	37	37
1		
Total	100	100

Sumber : Hasil Output SPSS yang diolah, 2023.

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 100 responden didapatkan hasil masalah mental emosional anak normal sebanyak 25 (25%), masalah mental emosional anak *borderline* sebanyak 38 (38%) dan masalah mental emosional anak abnormal sebanyak 37 (37%).

Analisis Bivariat

Tabel 4.5 Hasil Uji Kolerasi *Pearson* Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dan Pendampingan Orang Tua Dengan Masalah Mental Emosional Anak 3 – 6 Tahun di Paud Nurur Rohmah Kecamatan Pakuhaji

Variabel	Kolerasi	Sig.	Nilai
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Masalah Mental Emosional	0,435	0,000	H1 Diterima
Pendampingan Orang Tua Masalah Mental Emosional	0,127	0,208	H0 diterima

Sumber : Hasil Output SPSS yang diolah, 2023.

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui nilai signifikan dari hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan masalah mental emosional sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan berkolerasi dengan hasil nilai koefisien kolerasi 0,435 yang dikategorikan sedang, karena nilai dari interval koefisien berada di antara 0,40 - 0,599. Kemudian diketahui nilai signifikan dari hubungan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional sebesar $0,208 > 0,05$ maka dapat dikatakan tidak ber-kolerasi dengan nilai koefisien kolerasi 0,127 yang dikategorikan sangat rendah, karena nilai dari interval koefisien 0,00 – 0,199.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah, Riau Roslita, Abdurrahman Hamid, Agnita Utami, Eka Wisanti (2023) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap masalah perkembangan perilaku emosional anak usia pra sekolah, dengan hasil p-value $0,038 < 0,05$ dengan demikian dapat dinyatakan terdapat hubungan yang signifikan. Durasi

adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk memperlihatkan seberapa lama waktu yang telah digunakan. Penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam pada anak akan berdampak negatif terhadap perkembangan perilaku emosional anak, anak akan gampang dialihkan lalu tidak fokus, anak juga akan menunjukkan perilaku agresif seperti marah (Ardiansyah; et al., 2023).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Karina Agustin, Dini Nirbaeti Zen, Daniel Akbar Wibowo (2022) menunjukkan hasil p-value ($0,002 < 0,05$) artinya ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan masalah mental emosional anak pra sekolah. Jika anak sudah main *gadget* anak seringkali lupa waktu, jangkakan anak-anak orang dewasa pun jika sudah bermain *gadget* akan lupa waktu, tidak memperdulikan atau mengabaikan sekitar. Ketika anak tidak diberi bermain *gadget*, anak akan menangis sehingga tidak bisa mengontrol emosinya (Agustin et al., 2022).

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang baik adalah anak yang menggunakan *gadget* tidak lebih dari 1 jam, anak tidak marah jika *gadget* diambil oleh orang tua. Sedangkan penggunaan *gadget* dengan waktu lebih dari 1 jam membuat anak malas bergerak, malas bermain dengan teman sebaya, dan malas berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Orang tua dapat mengajak anak bermain di luar rumah atau orang tua mengajak bermain melatih motorik anak bermain dengan teman sebayanya.

Berdasarkan analisis bivariat dengan menggunakan uji kolerasi *pearson* diketahui diketahui nilai signifikan dari hubungan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional sebesar $0,208 > 0,05$ maka dapat dikatakan tidak berkolerasi dengan nilai koefisien kolerasi $0,127$ yang dikategorikan sangat rendah, karena nilai dari interval koefisien berada antara $0,00 - 0,199$.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Selvia Nurul Qomari, Rila Rindi Antina, Ainiatus Sofia (2021) menunjukkan hasil p-value $0,000 < 0,05$ artinya ada hubungan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional. Karena dalam penelitian ini sebagian besar anak mendapatkan pendampingan baik saat bermain *gadget*. Pendampingan orang tua bukan hanya sebatas menemani tetapi interaksi, komunikasi dan bimbingan kepada anak agar mencegah resiko buruk yang didapatkan dari *gadget* (Qomari et al., 2021). Orang tua memiliki peran penting dan mereka memiliki tanggung jawab yang besar untuk anak-anak mereka, orang tua bertindak sebagai komunikator dan anak sebagai komunikan, bantuan selalu dibutuhkan agar anak tidak merasakan sendirian dalam hidupnya. Pendampingan bantuan sama dengan mendidik anak di zaman digital menciptakan hubungan emosional mengajarkan, melatih, tuntutan dan informasi pengetahuan anak usia dini untuk melindungi anak di masa depan (Suryameng, 2019).

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa peneliti menyimpulkan bahwa pendampingan orang tua sangat di perlukan, orang tua

hendaknya mengontrol, membatasi dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, menanyakan tentang konten yang anak tonton. Orang tua tidak membiarkan anak bermain *gadget* sendiri. Tetapi dari hasil penelitian peneliti di atas orang tua kurang mendampingi anak saat bermain *gadget*. Maka dari itu orang tua harus banyak mendampingi anak bermain *gadget*. Lebih baik mengajak anak bermain dengan teman sebayanya. Bermain di taman bermain motorik seperti bermain lompat tali dengan teman sebaya, atau memasukan bola kedalam keranjang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Genimon, Ages Thomas (2022) di didapatkan hasil $P\text{-value } (0,000) < \alpha (0,05)$, terdapat hubungan yang signifikan dengan ketergantungan *gadget*, sosialisasi dan perilaku. Anak-anak yang ketergantungan *gadget* akan lebih agresif atau mudah emosi jika tidak diberikan bermain *gadget* (Genimon Vadakkemulanjanal Joseph et al., 2022). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ainiatus Sofia (2021) didapatkan hasil $P\text{-value } (0,000) < \alpha (0,05)$, sehingga H_0 di tolak yang berarti ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan masalah mental emosional pada anak dan $P\text{-value } (0,001) < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 ditolak yang berarti ada hubungan antara pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional pada anak. Karena pendampingan yang orang tua berikan kepada anak sangat berperan penting bagi emosi anak (Sofia, 2021).

Dari hasil pembahasan diatas peneliti menyimpulkan semakin jarang anak bermain *gadget* kemungkinan kecil anak mengalami kesehatan mental emosional. Gangguan kesehatan mental dini dapat menghambat perkembangan diri dan karir pada saat anak dewasa, kesehatan mental yang tidak segera ditangani dapat menjadi dampak besar, maka dari itu orang tua wajib membatasi atau mengontrol penggunaan *gadget* pada anak karena orang tua adalah madrasah utama atau guru utama bagi anak-anak.

Dari hasil pembahasan diatas peneliti menyimpulkan pendampingan orang tua sangat penting pada anak saat menggunakan *gadget*, orang tua perlu membimbing agar anak disiplin, tidak menangis saat *gadget* diambil oleh orang tua agar anak tidak ketergantungan dengan *gadget*, karena jika anak ketergantungan dengan *gadget* akan mengakibatkan dampak negatif perkembangan emosional anak seperti, anak mudah tersinggung, memberontak, menirukan yang ditonton. Akibat ketergantungan *gadget* anak malas bergerak, maka dari itu orang tua harus mendampingi dan membatasi penggunaan *gadget*. Orang tua yang cenderung menyobodkan anak atau tidak peduli dengan anak malah sibuk sendiri atau sibuk bekerja anak akan sulit diatur dan anak akan mudah emosi karena anak merasa kurang perhatian dari orang tuanya, atau anak merasa orang tuanya tidak peduli dengannya. Maka dari itu walaupun orang tua sibuk atau lelah selepas pulang bekerja orang tua harus menyempatkan waktu bermain dengan anak.

KESIMPULAN

berdasarkan hasil uji kolerasi menunjukkan Terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan masalah mental emosional dengan hasil p-value $0,000 < 0,05$ dan tidak ada hubungan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional dengan hasil p-value $0,208 > 0,05$.

SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan menerapkan ilmu yang didapat dari hasil penelitian, khususnya durasi penggunaan *gadget* dan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak.

- a. Orang tua dapat bersikap tegas kepada anak ketika anak meminta bermain *gadget* agar anak tidak terlalu dini mengenal *gadget*.
- b. Orang tua dapat mengalihkan dengan mengajak anak bermain permainan yang melatih motorik anak.
- c. Orang tua tidak bermain *gadget* di depan anak, agar anak tidak tertarik dan tidak ingin tahu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, K., Zen, D. N., & Wibowo, D. A. (2022). Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Masalah Mental Emosional pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Aba Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2021. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 4(2), 53. <https://doi.org/10.25157/jkg.v4i2.8369>
- Ardiansyah, Roslita, R., Hamid, A., Utami, A., & Wisanti, E. (2023). Durasi Penggunaan Gadget terhadap Masalah Perkembangan Perilaku Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5(1), 193–202.
- Ayu, R. M. (2023). *Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet*. <https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel>
- Genimon Vadakkemulanjanal Joseph, Agnes Thomas M, Sneha Elizabeth, Stephiya Vargheese, & Jebin Thomas. (2022). *Dialnet-TheImpactOfScreenTimeAndMobileDependencyOnCognitio-8526067*.
- Khadijah, S. (2019). Hubungan peran orang tua dengan ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 1(7), 99–109. <http://jurnal.poltekkeskhjogja.ac.id/index.php/jkqh/article/view/472/309>
- Kominfo. (2018). *Menkominfo Minta Anak Batasi Penggunaan Gawai*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/13567/menkominfo-minta-anak-batasi-penggunaan-gawai/0/sorotan_media
- Kompas.com. (2018). *Pemerintah Siapkan Aturan Untuk Cegah Anak Kecanduan Gadget*. <https://amp.kompas.com/tekno/read/2018/10/17/16020057/pemerintah-siapkan-aturan-untuk-cegah-anak-kecanduan-gadget>
- Manuaba, A. (2021). *TINGKAT PEGETAHUAN ORANG TUA TERHADAP*

PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH DI KABUPATEN BADUNG. 3(2), 13–22.

- Qomari, S. N., Antina, R. R., & Sofia, A. (2021). Pengaruh Paparan Gadget terhadap Risiko Gangguan Mental Emotional Anak di PAUD Anna Husada. *Jurnal Ilmiah Obsgin*, 13(4), 1–9. <https://stikes-nhm.e-journal.id/OBJ/index>
- RISKESDAS. (2018). Laporan Riskesdas 2018 Nasional.pdf. In *Lembaga Penerbit Balitbangkes*.
- Sarnita, S. (2023). *Pengguna Smartphone Indonesia Terbesar Keempat Dunia pada 2022*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022>
- Sofia, A. (2021). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dan Pendampingan Orang Tua Dengan Masalah Mental Emosional Anak Usia 36-60 Bulan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1–16.
- Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40–49. <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Yasinta, Y., Studi, A. P.-Z. K. P., & 2021, U. (2020). the Relationship Between Gadget Use Duration and Social-Emotional Development in Pre-School Age Children At Tk Negeri Pembina 02 Batam Center in 2020. *Ejurnal.Univbatam.Ac.Id*, 11(1), 1–15. <http://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/Keperawatan/article/view/727>
- Zain, Z. M., Jasmani, F. N. N., Haris, N. H., & Nurudin, S. M. (2022). *Gadgets and Their Impact on Child Development.* *Mcmc*, 6. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022082006>
- Zulfi, V., Sari, N., Yulianingrum, A., & Siswanti, H. (2021). Gadget Level Dependence Of Children Age 3-6 Years Invillage Cranggang Dawe Kudus. *University Research Colloquium*, 446–454.