

DETEKSI DINI DAN EDUKASI KESEHATAN: PENCEGAHAN KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH

Siti Nur Solikah¹, Ganik Sakitri²

^{1,2}Politeknik Insan Husada Surakarta, Surakarta

*Email corresponding author: sns@polinsada.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi telah mempermudah akses informasi dan hiburan bagi anak-anak, namun juga meningkatkan risiko kecanduan gadget di semua umur. Anak usia prasekolah yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami gangguan perkembangan sosial, emosional, dan kognitif. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak menyebabkan terjadinya gangguan perkembangan fisik dan psikologi anak. Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dilakukan di TK Budi Karya Surakarta dengan tujuan untuk deteksi dini dan memberikan edukasi kepada orang tua terkait dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan serta cara pencegahannya. Kegiatan ini diharapkan menjadi upaya preventif dalam penanganan masalah kesehatan anak dalam penggunaan gadget. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode penyuluhan kesehatan dengan sasaran utama adalah orang tua wali murid pada tanggal 20 November 2024. Kegiatan ini diikuti oleh 20 peserta dengan hasil ukur evaluasi kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan pengetahuan orang tua setelah diberikan penyuluhan Kesehatan. Hasil ukur evaluasi menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 87,5 meningkat saat *post-test* menjadi 94,2. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah pemberian edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat pada anak usia pra sekolah sangat penting untuk mencegah kecanduan gadget pada anak.

Kata Kunci: deteksi dini, kecanduan gadget, anak prasekolah

Abstract

Advances in technology have made access to information and entertainment easier for children, but also increased the risk of gadget addiction at all ages. Preschool-aged children who overuse gadgets tend to experience impaired social, emotional, and cognitive development. Excessive use of gadgets in children causes physical and psychological developmental disorders. This community service activity was carried out at Budi Karya Kindergarten Surakarta with the aim of early detection and providing education to parents regarding the negative impact of excessive gadget use and how to prevent it. This activity is expected to be a preventive effort in handling children's health problems in gadget use. The implementation of this activity was carried out using the health counseling method with the main target being parents on November 20, 2024. This activity was attended by 20 participants with the results of measuring the evaluation of activities showing an increase in understanding and knowledge of parents after being given health counseling. The results of the evaluation showed that the average pre-test score of 87.5 increased during the post-test to 94.2. The conclusion of this activity is that providing education about healthy gadget use in pre-school children is very important to prevent gadget addiction in children.

Keywords: early detection, gadget addiction, preschool children

Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang pesat membuat gadget semakin canggih dan mudah diakses oleh berbagai kelompok usia. Perkembangan teknologi telah menjangkau semua kalangan usia, mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Saat ini, gadget bukan lagi hal yang asing dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan memberikan dampak besar bagi kehidupan, termasuk bagi anak-anak usia prasekolah. Fenomena di masyarakat saat ini penggunaan

gadget oleh anak-anak sering kali tidak terkontrol oleh orang tua, sehingga dapat menyebabkan kecanduan gadget pada anak usia dini.

Anak usia dini, adalah mereka (anak-anak) yang telah berusia 4-6 tahun dan telah memasuki jenjang prasekolah. Pada tahap ini, anak mulai mengenal lingkungan sosial, bermain, serta mengembangkan potensi yang dimilikinya. Kemampuan berinteraksi sosial menjadi aspek penting dalam perkembangan sosial yang optimal. Pada masa ini, anak juga memiliki kebebasan untuk bereksresi tanpa banyak batasan, sehingga mereka dapat mengeksplorasi dunia di sekitarnya secara lebih leluasa (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan fungsi dan tujuan khusus. Berdasarkan fungsinya, gadget dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, seperti televisi untuk hiburan, komputer dan laptop untuk pekerjaan serta pendidikan, serta handphone sebagai alat komunikasi utama (Mulyana et al., 2023).

Bahaya ketergantungan gaget pada anak diantaranya adalah menyebabkan terjadinya gangguan penglihatan, kekakuan pada tubuh anak, gangguan perubahan bentuk tulang belakang akibat posisi penggunaan gaget yang lama, gangguan kinerja otak, gangguan emosional dan kurangnya empati terhadap sesama (Adriani et al., 2024). Gadget tidak selalu membawa dampak negatif bagi anak prasekolah. Penggunaannya juga dapat memberikan manfaat, positif seperti: membantu anak mengatur kecepatan bermain, mengembangkan strategi dalam permainan, serta meningkatkan fungsi otak kanan, asalkan tetap dalam pengawasan maksimal dari orang tua. Namun, beberapa orang tua menjadikan gadget sebagai pengasuh kedua agar anak tetap duduk diam dan fokus, sehingga mereka dapat beraktivitas tanpa gangguan. Sayangnya, kebiasaan ini justru dapat meningkatkan risiko kecanduan gadget pada anak (Maulidiyah Junnatul Azizah Heru & Jatimi, 2024).

Anak-anak sering menggunakan gadget untuk bermain *game* dan menonton video, sehingga dampak negatif lebih sering ditemukan pada mereka yang menggunakannya secara berlebihan. Bahkan, tidak sedikit anak yang memiliki durasi penggunaan gadget atau *screen time* yang tinggi. Hal ini sejalan dengan peraturan dari American Academy of Pediatrics (2016), yang menyatakan bahwa anak berusia 0-2 tahun sebaiknya tidak terpapar gadget sama sekali. Untuk anak usia 3-5 tahun disarankan menggunakan gadget maksimal 1 jam per hari, dan anak usia 6-18 tahun dibatasi hingga 2 jam per hari (Sumantiawan et al., 2024).

Berdasarkan Data Badan Pusat Statistik (BPS) Tahun 2020 menunjukkan bahwa 33,44% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan gadget, dan 24,96% sudah mengakses internet. Penggunaan HP paling banyak pada anak usia 5-6 tahun (52,76%), dengan 39,97% di antaranya mengakses internet. Tingginya paparan gadget ini berisiko meningkatkan kecanduan serta gangguan perhatian dan hiperaktivitas pada anak (Maulidiyah Junnatul Azizah Heru & Jatimi, 2024). Orangtua berperan dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak prasekolah dengan

membatasi durasi pemakaian, memilih aplikasi yang sesuai, serta mengawasi anak saat menggunakannya. Selain itu, orangtua perlu memastikan bahwa gadget tidak menggantikan peran mereka sebagai pendidik utama dan tidak mengganggu aktivitas lainnya. Pemantauan dan pembatasan yang tepat juga diperlukan untuk mencegah kecanduan gadget pada anak (Maulidiyah Junnatul Azizah Heru & Jatimi, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua wali murid, pemahaman orang tua masih kurang terkait bahaya gadget pada anak. Dari 10 orang ibu yang di wawancara 3 orang (30 %) diantaranya menyatakan bahwa anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam/hari, 3 orang (30%) diantaranya menyatakan anak selalu marah apabila tidak diberi handphone, 2 orang (20%) menyatakan anak mengalami gangguan tidur pada malam hari, serta 2 orang (20%) sisanya menyatakan Ibu telah memberikan gadget pribadi pada anak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa paparan layar yang berlebihan, terutama pada usia dini, dapat berdampak negatif pada perkembangan anak, termasuk meningkatkan risiko perilaku tantrum. Perkembangan bahasa, motorik, motorik halus, serta sosial-emosional memerlukan stimulasi yang optimal dari orang tua. Anak dengan *screen time* berlebihan cenderung tidak mendapatkan stimulasi yang cukup untuk mendukung perkembangan mereka. Oleh karena itu, pendampingan orang tua sangat diperlukan dengan cara membatasi *screen time*, memantau tontonan anak, serta mendorong mereka untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar guna mengoptimalkan perkembangan mereka (Setyarini et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2022) menunjukkan bahwa orang tua merupakan sosok pertama yang dikenal anak dan memiliki peran penting dalam mengasuh, membimbing, serta mendidik mereka agar tumbuh menjadi individu yang membanggakan. Dalam konteks penggunaan gadget, ayah sering kali menghadapi keterbatasan dalam mendampingi anak akibat kesibukan bekerja di luar rumah. Sebaliknya, ibu lebih aktif dalam mengawasi dan membatasi waktu penggunaan gadget. Namun, efektivitas pengawasan ini dipengaruhi oleh tingkat pendidikan ibu, di mana ibu dengan pendidikan yang lebih rendah cenderung kurang optimal dalam mengontrol penggunaan gadget karena terbebani oleh pekerjaan rumah tangga (Sari et al., 2022).

Hal ini mendorong tim pengabdian masyarakat untuk melaksanakan upaya preventif kecanduan gadget pada anak dengan melaksanakan edukasi penyuluhan kesehatan di TK Budi karya Surakarta. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan solusi praktis bagi orang tua dan tenaga pendidik dalam mengidentifikasi serta mengurangi risiko kecanduan gadget sejak dini pada anak usia prasekolah.

Metode

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di TK Budi Karya Surakarta, pada tanggal 20 November

2024. Media yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi materi presentasi power point, leaflet, video edukasi. Sasaran kegiatan adalah 20 peserta wali murid. Metode yang digunakan adalah penyuluhan dengan teknik ceramah, diskusi interaktif, dan melakukan pre-test serta post-test di akhir acara penyuluhan kesehatan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang digambarkan dalam kerangka pemecahan masalah sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Secara garis besar kegiatan pengabdian Masyarakat terdiri dari 3 tahapan yaitu: 1). Tahap persiapan 2). Tahap Pelaksanaan 3). Tahap Penilaian/evaluasi. Tahap persiapan kegiatan pengabdian Masyarakat ini meliputi: survey lokasi kegiatan, perijinan dengan sekolah, FGD dengan guru bersama mahasiswa, menentukan kebutuhan konsumsi, menyiapkan kuesioner screaning, materi edukasi, undangan kegiatan dll. Selanjutnya dilakukan sosialisasi oleh guru di group *whatsapp* wali murid TK Budi Karya Surakarta tentang pentingnya kegiatan, tujuan, dan manfaat kegiatan. Respon yang baik dari semua wali murid dibuktikan dengan kehadiran sejumlah 25 wali murid saat acara kegiatan berlangsung.

Tahap pelaksanaan kegiatan dimulai dengan proses pendaftaran dan pengisian daftar hadir oleh para orang tua/wali. Sebanyak 20 orang wali murid beserta anak berpartisipasi secara aktif dan hadir tepat waktu. Kegiatan diawali dengan proses skrining kecanduan gadget yang dilakukan oleh

mahasiswa melalui wawancara langsung kepada anak-anak, berdasarkan kuesioner yang telah disiapkan. Selanjutnya, orang tua diberikan *pre-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan mereka mengenai penggunaan gadget pada anak serta upaya pencegahan kecanduan. Setelah itu, penyuluhan dilaksanakan menggunakan materi edukatif dalam bentuk presentasi power point, disertai sesi tanya jawab dan diskusi bersama para orang tua. Sebagai penutup, dilakukan *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan dan pemahaman orang tua/wali terhadap materi yang telah diberikan.

Tahap Penilaian/ Evaluasi dilakukan melalui *post-test* dan wawancara langsung pada wali murid pada hari itu juga setelah acara penyuluhan selesai. *Post-test* dilakukan dengan memberikan kuesioner pada Ibu dan ditunggu oleh dosen dan mahasiswa. Instrumen yang digunakan dalam evaluasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berupa kuesioner berisi 10 pertanyaan tertutup pengetahuan Ibu tentang kecanduan gadget pada anak pra sekolah dengan menggunakan skala *likert* yang sudah valid mengadopsi dari instrumen Skala Ketergantungan Gadget Anak (SKGA). Data yang terkumpul selanjutnya diolah menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 13 for windows untuk mendeskripsikan nilai rata-rata sebelum dan setelah dilakukan penyuluhan Kesehatan pada Ibu di TK Budi Karya Surakarta.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan hampir semua orang tua wali menyatakan setelah dilakukan edukasi penyuluhan Kesehatan oleh tim pengabdian Masyarakat pengetahuan mereka telah meningkat dibuktikan dengan kemampuan menjawab *post-test* dan mengalami kenaikan rata-rata nilai sebanyak 6,7. Evaluasi langsung berupa pertanyaan dari penyuluh kepada para wali murid tentang materi yang disampaikan. Kepala sekolah dan guru di TK Budi Karya menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat dan penting dilakukan di era gadget saat ini yang sedang marak di Masyarakat. Sekolah berharap kegiatan ini tidak berhenti pada saat ini saja namun berkelanjutan di tahun yang akan datang untuk mencegah kecanduan gadget pada anak.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “Deteksi Dini Dan Edukasi: Penyuluhan Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah Di TK Budikarya Surakarta berjalan dengan baik. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan orang tua akan dampak kecanduan gadget bagi kesehatan dan tumbuh kembang anak. Deteksi dini dilakukan sebagai langkah awal tindakan preventif gangguan kesehatan dan tumbuh kembang anak akibat kecanduan gadget.

Tujuan dilakukan *pre-test* dan *post-test* adalah untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan tentang kecanduan gadget pada anak usia prasekolah dan untuk mengukur efektifitas dari kegiatan penyuluhan kesehatan. Hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	n	%	n	%
Baik	5	25	18	90
Kurang	15	75	2	10
Jumlah	20	100	20	100

Sumber: Hasil olah data primer

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* menunjukkan 5 orang (25%) kategori pengetahuan baik dan 15 orang (75%) dalam kategori pengetahuan kurang. Setelah dilakukan penyuluhan kesehatan diketahui nilai *post-test*nya menunjukkan 18 orang (90%) dalam kategori baik dan masih ada 2 orang (10%) dalam kategori kurang.

Tabel 2. Nilai rata-rata Tingkat pengetahuan

<i>Pre-test</i>	<i>Post Test</i>
87,5	94,2

Sumber: Hasil olah data primer

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa setelah penyuluhan kesehatan orang tua lebih memahami pentingnya pembatasan penggunaan gadget pada anak. Beberapa strategi yang diterapkan meliputi pembuatan jadwal penggunaan gadget, menyediakan alternatif aktivitas bermain, serta meningkatkan interaksi antara orang tua dan anak. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman orang tua mengenai risiko kecanduan gadget. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman orang tua terkait kecanduan gadget pada anak prasekolah. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata skor 87,5, sedangkan hasil *post-test* meningkat menjadi 94,2. Setelah penyuluhan, banyak orang tua yang menyatakan kesediaannya untuk membatasi penggunaan gadget anak serta menerapkan strategi pencegahan yang telah disampaikan dalam materi. Berikut gambar kegiatan pengabdian Masyarakat di TK Budi karya Surakarta:



Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2. Foto bersama dengan orang tua wali

Peserta dalam penyuluhan kesehatan ini sebagian besar adalah seorang ibu rumah tangga dengan tingkat pendidikan mayoritas SMP dan SMK. Berdasarkan hasil penelitian Putri (2023) menyatakan bahwa ibu rumah tangga memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan anak, sehingga kebersamaan ini dapat memberikan stimulasi terhadap aktivitas anak. Jika ibu tidak memiliki kesibukan di luar rumah, perkembangan anak dapat lebih mudah dipantau. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ketergantungan gadget pada anak prasekolah dapat mempengaruhi perkembangan mereka, termasuk dalam aspek lingkungan, gizi, status kesehatan, dan kondisi keluarga. Pelaksana berasumsi bahwa tingkat pendidikan dan pekerjaan ibu berpengaruh terhadap tingkat ketergantungan anak terhadap gadget. Oleh karena itu, bimbingan dan pendampingan orang tua sangat diperlukan saat anak menggunakan gadget untuk mencegah dampak negatif yang mungkin timbul (Putri et al., 2023).

Seorang ibu dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung mampu menemukan berbagai cara yang menarik untuk menjaga anaknya agar tidak terlalu sering bermain gadget. Sebaliknya, ibu dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah mungkin menghadapi kesulitan dalam menemukan metode yang efektif untuk mengalihkan perhatian anak dari penggunaan.

Studi lain oleh Radliya, Apriliya, & Zakiyyah (2017) juga menegaskan bahwa anak-anak yang dibatasi penggunaannya memiliki perkembangan sosial dan emosional yang lebih baik dibandingkan anak-anak yang bebas menggunakan gadget tanpa pengawasan. Selain itu, penelitian oleh Rahayu, Elan, & Mulyadi (2021) menunjukkan bahwa penyuluhan kepada orang tua dapat meningkatkan kesadaran akan bahaya gadget berlebih dan mendorong pengurangan screen time pada anak-anak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget pada anak prasekolah meliputi pola asuh orang tua, ketersediaan gadget di rumah, dan kurangnya aktivitas alternatif. Studi oleh Hidayatuladkia et al. (2021) menekankan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan emosi dan sosial anak prasekolah. Selain itu, penelitian oleh Jayantika, Liviana, dan Indrayanti (2020) menemukan bahwa pola asuh orang tua berhubungan

dengan durasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah, di mana pola asuh yang kurang responsif cenderung meningkatkan risiko kecanduan gadget (Jayantika et al., 2020).

Pekerjaan orang tua berpengaruh terhadap pola pengasuhan anak, karena orang tua yang bekerja cenderung memiliki keterbatasan waktu dalam memantau perkembangan anak secara maksimal. Kesibukan akibat pekerjaan dapat mengurangi waktu interaksi dengan anak dibandingkan dengan orang tua yang tidak bekerja, yang memiliki lebih banyak kesempatan untuk mendampingi dan mengawasi tumbuh kembang anak (Jayantika et al., 2020).

WHO (2019) merekomendasikan batasan *screen time* untuk anak usia dini sebagai berikut: anak di bawah 1 tahun sebaiknya tidak terpapar *screen time*; anak 1 tahun juga disarankan tanpa *screen time*, sedangkan anak 2-4 tahun dibatasi maksimal 1 jam per hari. Pembatasan ini bertujuan agar anak lebih aktif secara fisik, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan, sehingga terhindar dari perilaku sedentari yang dapat menghambat perkembangannya (Manfaat & Aulia, 2024).

Anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain gadget cenderung mengalami perubahan emosional. Mereka menjadi mudah marah, memberontak saat diganggu, dan menunjukkan perilaku agresif seperti menangis histeris, memukul, atau merasa putus asa ketika gadgetnya diambil. Kondisi ini dapat menyebabkan gangguan mental dan emosional jika tidak segera ditangani. Selain itu, anak cenderung malas menjalankan rutinitas sehari-hari, kurang responsif saat dipanggil, dan bahkan lupa makan karena terlalu asyik dengan gadget. Yang lebih mengkhawatirkan, anak bisa kehilangan kesadaran sosial, enggan berinteraksi, dan menolak menyapa orang di sekitarnya, sehingga perkembangan sosialnya dapat terhambat (Wulandari & Hermiati, 2019).

Hasil penelitian Raju (2023) menunjukkan bahwa sekitar 22,2% anak dan remaja dengan gangguan mental mengalami kecanduan media layar atau penggunaan media layar yang bermasalah. Sekitar dua pertiga dari mereka menggunakan media layar melebihi durasi yang disarankan untuk usia mereka. Orang tua perlu diberikan edukasi secara berkala mengenai durasi yang disarankan dan diminta untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Raju et al., 2023).

Menurut penelitian Rashid (2021) terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget elektronik dengan tingkat pendidikan dan jenis kelamin. Siswa laki-laki lebih cenderung menggunakan gadget dibandingkan siswa perempuan. Penggunaan gadget juga bergantung pada kemudahan akses internet dan fasilitas daring yang relevan, yang dapat berbeda berdasarkan status sosial-ekonomi responden. Hal ini juga menjelaskan mengapa penggunaan gadget lebih tinggi di daerah perkotaan dibandingkan dengan siswa di daerah pedesaan. Sayangnya, gadget menunjukkan dampak yang signifikan terhadap kesehatan fisik dan mental. Dengan banyaknya pilihan hiburan, anak-anak cenderung terpacu pada gadget di waktu luang.

Dengan demikian, deteksi dini dan intervensi yang tepat sangat diperlukan untuk mencegah dan mengatasi kecanduan gadget pada anak usia prasekolah. Edukasi kepada orang tua mengenai

pola asuh yang efektif dan pendampingan dalam penggunaan gadget merupakan langkah penting dalam upaya Pencegahan Kecanduan Gadget.

Kesimpulan Dan Saran

Pengabdian masyarakat dengan tema Deteksi dini kecanduan gadget dan edukasi bagi orang tua terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran akan dampak negatif penggunaan gadget berlebihan pada anak usia pra sekolah. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan guna menciptakan lingkungan yang lebih sehat bagi anak-anak.

Ucapan terima Kasih

Ucapan terimakasih kepada LPPM Politeknik Insan Husada Surkarta yang telah memberikan ijin dan pendanaan kegiatan ini dengan baik. Kami mengucapkan terima kasih kepada TK Budi Karya Surakarta, seluruh peserta yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini, serta semua pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dari hasil kegiatan ini, disarankan agar orang tua lebih aktif dalam mengawasi dan mengatur penggunaan gadget pada anak. Sekolah juga diharapkan dapat terus melakukan program edukasi terkait penggunaan gadget yang sehat, serta menjalin kerja sama dengan tenaga kesehatan dan pakar pendidikan anak guna memastikan perkembangan anak berjalan optimal. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah dapat dicegah dan diminimalkan secara efektif.

REFERENSI

- Adriani, S. W., Ismaniar, I., & Dasa Putri, L. (2024). Mendeteksi Ancaman Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini. *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 24(1), 90. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2024.v24.i01.p12>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Jyantika, O. R., Liviana, & Indrayanti, N. (2020). Pola Asuh Orangtua Berhubungan Dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ners Widya Husada*, 7(2), 41–48.
- Liza, M. M., Iktidar, M. A., Roy, S., Jallow, M., Chowdhury, S., Tabassum, M. N., & Mahmud, T. (2023). Gadget addiction among school-going children and its association to cognitive function: A cross-sectional survey from Bangladesh. *BMJ Paediatrics Open*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.1136/bmjpo-2022-001759>
- Manfaat, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. ... : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(01), 18–31. <https://jurnal.staidaf.ac.id/index.php/almuhadzab/article/view/273%0Ahttps://jurnal.staida>

f.ac.id/index.php/almuhadzab/article/download/273/98

- Maulidiyah Junnatul Azizah Heru, & Jatimi, A. (2024). Peran Orangtua Terhadap Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *Indonesian Health Science Journal*, 4(1), 9–14. <https://doi.org/10.52298/ihsj.v4i1.53>
- Mulyana, E. H., Aprily, N. M., & Zaenab, A. S. (2023). Perilaku Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 11. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i2.9926>
- Putri, A. F. A., Ulfa, M., & Rufaindah, E. (2023). Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Tingkat Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Di Kecamatan Sumber Kabupaten Probolinggo. *JUKEJ : Jurnal Kesehatan Jompa*, 2(2), 69–78. <https://doi.org/10.57218/jkj.vol2.iss2.804>
- Raju, V., Sharma, A., Shah, R., Tangella, R., Yumnam, S. D., Singh, J., Yadav, J., & Grover, S. (2023). Problematic screen media use in children and adolescents attending child and adolescent psychiatric services in a tertiary care center in North India. *Indian Journal of Psychiatry*, 65(1), 83–89. https://doi.org/10.4103/indianjpsychiatry.indianjpsychiatry_182_22
- Rashid, S. M. M., Mawah, J., Banik, E., Akter, Y., Deen, J. I., Jahan, A., Khan, N. M., Rahman, M. M., Lipi, N., Akter, F., Paul, A., & Mannan, A. (2021). Prevalence and impact of the use of electronic gadgets on the health of children in secondary schools in Bangladesh: A cross-sectional study. *Health Science Reports*, 4(4), e388. <https://doi.org/10.1002/hsr2.388>
- Sari, D. T. L., Khamdun, & Fardani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1188–1194. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Ardhiani, I. T., & Mas'udah, E. K. (2023). Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2496–2504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376>
- Sumantiawan, D. I., Nurvita, S., & Cotimah, S. N. (2024). Edukasi Dampak Buruk Screen Time Pada Anak. *Jurnal Parahita Abdimas*, 5(2), 14–15.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>