



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1380-1388

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1726

## Hubungan Pengetahuan Ibu dan Pola Asuh dengan Durasi Penggunaan Gadget Anak Usia 3–6 Tahun

Rini Nopiani<sup>1</sup>, Nur Asniati Djaali<sup>2</sup>, dan Brian Sri Prahastuti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Kesehatan Masyarakat, Universitas Mohammad Husni Thamrin

**ABSTRAK.** Penggunaan gadget pada anak usia dini berisiko menimbulkan dampak negatif seperti gangguan kesehatan fisik dan kecanduan, sehingga peran dan pengawasan orang tua sangat krusial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor dominan yang berhubungan dengan waktu penggunaan gadget pada anak usia 3–6 tahun. Desain penelitian cross-sectional digunakan dengan sampel 95 responden yang dipilih menggunakan teknik proportional random sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan uji chi-square serta regresi logistik ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak (71,6%) memiliki waktu penggunaan gadget yang tinggi. Analisis bivariat membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara pengetahuan ibu, pola asuh, pendidikan, dan pekerjaan ibu dengan waktu penggunaan gadget. Analisis multivariat mengidentifikasi bahwa pengetahuan ibu merupakan faktor dominan, di mana ibu dengan pengetahuan kurang baik berpeluang 3 kali lebih besar membiarkan penggunaan gadget yang tinggi pada anak. Kesimpulannya, pengetahuan ibu adalah penentu utama durasi penggunaan gadget pada anak. Peningkatan edukasi bagi orang tua sangat diperlukan untuk membatasi screen time anak usia dini.

**Kata Kunci :** Gadget; Pola Asuh; Usia Pra Sekolah

**ABSTRACT.** The use of gadgets in early childhood carries the risk of negative impacts, such as physical health issues and addiction, making the role and supervision of parents crucial. This study aims to determine the dominant factor associated with gadget usage time among children aged 3–6 years. A cross-sectional study design was applied, involving a sample of 95 respondents selected through a proportional random sampling technique. Data were collected via questionnaires and analyzed using the chi-square test and multiple logistic regression. The results indicated that the majority of the children (71.6%) had high gadget usage time. Bivariate analysis revealed a significant relationship between maternal knowledge, parenting style, maternal education, and maternal occupation with gadget usage time. Multivariate analysis identified maternal knowledge as the dominant factor; mothers with insufficient knowledge were 3 times more likely to allow high gadget usage in their children. In conclusion, maternal knowledge is the primary determinant of gadget usage duration in children. Increased educational interventions for parents are highly recommended to limit screen time in early childhood.

**Keyword :** Gadget; Parenting; Preschool Age

Copyright (c) 2026 Rini Nopiani dkk.

✉ Corresponding author : Rini Nopiani

Email Address : rininopiani1977@gmail.com

Received 20 Oktober 2025, Accepted 24 April 2026, Published 24 April 2026

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi menjadikan gadget seperti smartphone dan tablet sebagai perangkat yang tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga anak-anak usia dini. Secara global, penetrasi gadget sangat masif, dan di Indonesia sendiri, sekitar 33,44% anak prasekolah telah menggunakan perangkat elektronik, dengan 24,96% di antaranya memiliki akses langsung [1]. Kemudahan akses ini menimbulkan fenomena baru di mana anak-anak usia 3–6 tahun sering kali menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan gadget untuk hiburan tanpa pengawasan yang memadai [2]–[4]. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini terbukti menimbulkan berbagai dampak negatif yang signifikan. Dampak tersebut mencakup gangguan fisik seperti kelelahan mata, kelainan postur tubuh, dan risiko obesitas [5], serta gangguan psikologis dan perkembangan seperti keterlambatan bicara, isolasi sosial, hingga risiko kecanduan [6], [7].

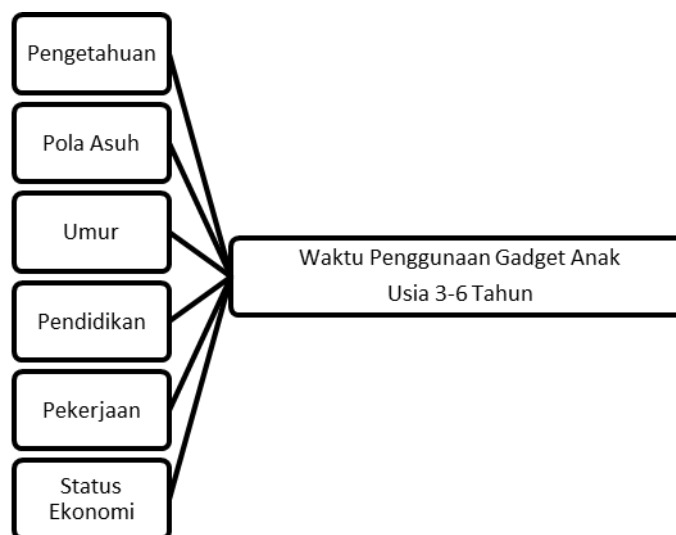
Penelitian Anil dan Shalk bahkan menyimpulkan bahwa paparan layar yang berlebihan memiliki efek merusak pada korteks frontal otak yang mengatur pengendalian diri [8]. Menanggapi hal ini, World Health Organization (WHO) telah menegaskan bahwa anak di bawah usia lima tahun maksimal hanya boleh terpapar layar digital selama satu jam per hari [9]. Tingginya durasi penggunaan gadget pada anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan terdekatnya, terutama orang tua. Pengetahuan ibu mengenai literasi digital dan bahaya screen time berlebih, serta pola asuh yang diterapkan, memegang peranan krusial. Pola asuh permisif atau penggunaan gadget sebagai alat penenang (*pacifier*) oleh orang tua yang sibuk sering kali menjadi pemicu utama hilangnya batasan waktu bermain gadget pada anak [10]–[13]. Penelitian sebelumnya oleh Rohana & Hartini telah menyoroti masalah ini dengan temuan bahwa 59% anak mengalami tingkat ketergantungan gadget yang tinggi [14].

Namun, sebagian besar studi terdahulu hanya berfokus pada gambaran tingkat kecanduan atau hubungan bivariat pada populasi perkotaan. Masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) mengenai identifikasi faktor mana yang paling dominan secara multivariat terutama antara tingkat pengetahuan ibu dan jenis pola asuh dalam memengaruhi waktu penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di wilayah kerja tingkat Puskesmas yang memiliki karakteristik demografi berbeda. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil wawancara awal yang dilaksanakan pada Bulan Juli 2025 terhadap 10 orang tua anak usia 3–6 tahun di wilayah kerja UPTD Puskesmas Cikulur. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas anak menggunakan gadget (milik orang tua) dengan durasi ekstrem mencapai  $\pm 4$  jam per hari. Berdasarkan fenomena, dampak, dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui faktor dominan yang berhubungan dengan waktu penggunaan gadget pada anak usia 3–6 tahun di wilayah kerja UPTD Puskesmas Cikulur.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif analitik dengan desain *cross-sectional* yang dilaksanakan di wilayah kerja UPTD Puskesmas Cikulur, Kabupaten

Lebak, Provinsi Banten pada Bulan Juni 2025. Populasi penelitian terdiri atas 1.973 anak usia 3–6 tahun, dengan jumlah sampel 95 responden yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dan ditarik melalui teknik *proportional random sampling* agar representatif mewakili setiap desa. Pengumpulan data primer dilakukan menggunakan kuesioner terstruktur yang telah teruji kelayakannya, meliputi pendataan karakteristik responden, kuesioner pola asuh menggunakan instrumen baku *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire* (PSDQ), serta kuesioner pengetahuan ibu dan waktu penggunaan gadget yang diadaptasi dari literatur terkini. Tahapan analisis data mencakup analisis univariat untuk distribusi frekuensi, analisis bivariat menggunakan uji Chi-Square ( $\alpha= 0,05$ ) guna menguji hubungan antarvariabel, serta analisis multivariat dengan uji regresi logistik ganda untuk mengidentifikasi faktor dominan. Seluruh rangkaian penelitian ini telah memenuhi standar etika dan memperoleh persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian Kesehatan Universitas Mohammad Husni Thamrin (Nomor: 070/S.Ket/KEPK/LPPM/UMHT/VII/2025).



**Bagan 1. Desain Penelitian**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan ibu dan pola asuh terhadap durasi penggunaan gadget pada anak usia 3–6 tahun di wilayah kerja UPTD Puskesmas Cikulur Kabupaten Lebak. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penggunaan gadget pada anak usia dini telah menjadi fenomena yang mengkhawatirkan karena durasi penggunaan yang tinggi berpotensi menimbulkan gangguan perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Dalam konteks ini, pengetahuan ibu serta pola asuh yang diterapkan menjadi faktor penting yang memengaruhi bagaimana anak berinteraksi dengan teknologi digital. Melalui pendekatan kuantitatif dengan desain *cross-sectional*, penelitian ini menganalisis hubungan antara variabel independen (pengetahuan ibu dan pola asuh) dengan variabel dependen (penggunaan gadget pada anak), serta mengidentifikasi faktor dominan yang paling berpengaruh. Hasil analisis univariat, bivariat, dan multivariat yang disajikan

pada bagian ini memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana tingkat pengetahuan dan gaya pengasuhan ibu berperan dalam membentuk perilaku anak terhadap penggunaan gadget. Berikut hasil penelitiannya:

**Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Waktu Penggunaan, Pengetahuan dan Pola Asuh (n=95)**

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
<b>Waktu Penggunaan Gadget</b>		
Tinggi	68	71,6
Rendah	27	28,4
<b>Pengetahuan</b>		
Kurang Baik	50	52,6
Baik	45	47,4
<b>Pola Asuh</b>		
Pola Asuh Negatif	52	54,7
Pola Asuh Positif	43	45,3

Tabel 1 menunjukkan waktu penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di wilayah kerja UPTD Puskesmas Cikulur Kabupaten Lebak tahun 2025 dengan kategori tinggi sebanyak 71,6%, pengetahuan ibu kurang baik sebanyak 52,6% dan pola asu negative sebanyak 54,7%.

**Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik**

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
<b>Umur</b>		
≤ 35 tahun	80	84,2
> 35 tahun	15	15,8
<b>Pendidikan</b>		
Pendidikan Rendah	43	45,3
Pendidikan Tinggi	52	54,7
<b>Pekerjaan</b>		
Bekerja	58	61,1
Tidak Bekerja	37	38,9
<b>Status Ekonomi</b>		
Kurang	53	55,8
Cukup	42	44,2

Tabel 2 menunjukkan umur ibu ≤ 35 tahun 84,2%, pendidikan 54,7%, ibu bekerja 61,1% dan status ekonomi kurang 55,8%.

**Tabel 3. Variabel Yang Berhubungan Dengan Waktu Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun di Wilayah Kerja UPTD Puskesmas Cikulur Kabupaten Lebak Tahun 2025**

Variabel	Waktu Penggunaan Gadget				Jumlah		P-Value	OR CI 95%
	Tinggi		Rendah		F	%		
	F	%	F	%				
<b>Pengetahuan</b>								
Kurang Baik	44	88	6	12	50	100	0,001	6,417
Baik	24	53,3	21	46,7	45	100	(2,280 – 18,058)	
<b>Pola Asuh</b>								
Pola Asuh Negatif	44	84,6	8	15,4	52	100	0,004	4,354
Pola Asuh Positif	24	55,8	19	44,2	43	100	(1,660 – 11,420)	
<b>Umur</b>								
≤ 35 tahun	59	73,8	21	26,3	80	100	0,440	1,873
> 35 tahun	9	60	6	40	15	100	(0,595 – 5,896)	
<b>Pendidikan</b>								
Rendah	36	83,7	7	16,3	43	100	0,031	3,214
Tinggi	32	61,5	20	38,5	52	100	(1,202 – 8,596)	
<b>Pekerjaan</b>								

Bekerja	47	81	11	19	58	100	0,020	3,255
Tidak Bekerja	21	56,8	16	43,2	37	100	(1,292 – 8,202)	
<b>Status Ekonomi</b>								
Kurang	37	69,8	16	30,2	53	100	0,841	0,821
Cukup	68	71,6	11	28,4	42	100	(0,332 – 2,026)	

Tabel 3 menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara pengetahuan, pola asuh, pendidikan, dan pekerjaan dengan waktu penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di wilayah kerja UPTD Puskesmas Cikulur Kabupaten Lebak Provinsi Banten tahun 2025. Tidak terdapat hubungan signifikan antara umur dan status ekonomi (P-value= 0,841; OR= 0,821) dengan dengan waktu penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di wilayah kerja UPTD Puskesmas Cikulur Kabupaten Lebak Provinsi Banten.

**Tabel 4. Pemodelan Akhir dari Analisis Multivariat**

Variabel	P-value	OR	95% CI
Pengetahuan	0,040	3,469	1,061-11,343
Pola Asuh	0,034	3,334	1,094-10,161
Pendidikan	0,128	2,421	0,775-7,565
Pekerjaan	0,027	3,297	1,149-9,463

Tabel 4 menunjukkan, variabel yang berhubungan dengan waktu penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Wilayah Kerja UPTD Puskesmas Cikulur Kabupaten Lebak Tahun 2025 adalah pengetahuan (p-value= 0,040; OR= 3,469), pola asuh (p-value= 0,034; OR= 3,334), dan pekerjaan (p-value= 0,027; OR= 3,297). Pada proses regresi pemodelan ditemukan variabel pengetahuan dan pola asus mengalami perubahan nilai OR >10%, dengan demikian variable pendidikan tetap masuk dalam model. Setelah dimasukkan kembali variabel pendidikan, tidak ada lagi p-value >0,05. Variabel yang paling dominan berhubungan dengan waktu penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Wilayah Kerja UPTD Puskesmas Cikulur Kabupaten Lebak Tahun 2025 adalah variabel pengetahuan memiliki peluang 3 kali lebih besar anak dengan waktu penggunaan gadget tinggi.

Waktu penggunaan gadget yang tinggi didapatkan rata-rata 4,25 jam dalam sehari dan waktu penggunaan tertinggi yaitu 7,25 jam. Perhitungan waktu penggunaan gadget oleh peneliti yaitu dengan menggali responden atau orangtua untuk mengungkapkan rata-rata waktu dalam 1 minggu terakhir yang dihitung selama 24 jam.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Dewi yang menyatakan bahwa sebagian besar penggunaan gadget > 1 jam dalam sehari (50,2%) pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di wilayah kerja Puskesmas Rimbo Tengah Kabupaten Bungo. Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasi yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan [22].

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak biasanya terbatas dan

penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton video. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan gadget yang tidak bijak yaitu penggunaan secara berlebihan bisa berdampak buruk bagi kesehatan psikis dan jasmani. Dengan penggunaan gadget secara berlebihan seseorang dapat mengalami berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, penglihatan, tingkat agresif pada anak, tidak peka terhadap lingkungan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur [23].

Pengetahuan orang tua tentang gadget sangat penting untuk memastikan penggunaan yang aman dan bertanggung jawab, terutama pada anak-anak. Orang tua perlu memahami baik dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget dan mengambil peran aktif dalam mengawasi dan membimbing anak-anak khususnya dalam menggunakan teknologi ini. Orang tua yang memiliki pengetahuan baik tentang dampak positif dan negatif gadget akan lebih mampu mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak, sehingga mengurangi risiko dampak negatif seperti kecanduan, masalah kesehatan, dan gangguan tumbuh kembang. Pengetahuan orang tua tentang gadget bervariasi, dengan beberapa memiliki pemahaman yang baik tentang dampak positif dan negatifnya, sementara yang lain mungkin kurang menyadari potensi bahaya, terutama pada anak-anak. Banyak orang tua menggunakan gadget untuk hiburan, komunikasi, dan bahkan pendidikan pada anak-anak mereka. Namun, ada kekhawatiran tentang penggunaan berlebihan, terutama pada anak-anak, yang dapat menyebabkan masalah seperti keterlambatan bicara, gangguan konsentrasi, dan masalah perilaku.

Waktu Penggunaan Gadget pada Anak Usia 3–6 Tahun. Tingginya waktu penggunaan gadget pada anak dalam penelitian ini mendukung temuan Dewi [15], yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh anak usia prasekolah menghabiskan waktu di depan layar melebihi batas anjuran. Fenomena ini mengonfirmasi teori bahwa durasi pemakaian perangkat digital yang tidak terkendali secara kumulatif berisiko memicu masalah kesehatan fisik, seperti obesitas akibat gaya hidup sedenter (*sedentary behavior*), serta memengaruhi tingkat agresivitas anak [16].

Hubungan Pengetahuan Ibu dengan Waktu Penggunaan Gadget. Hasil penelitian membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat pengetahuan ibu dengan durasi penggunaan gadget anak. Temuan ini sejalan dengan studi Lee et al. [17] yang menegaskan bahwa pemahaman orang tua mengenai risiko layar merupakan faktor pelindung krusial (*crucial protective factor*) terhadap paparan media yang berlebihan. Secara teoretis, ibu dengan literasi digital dan pengetahuan komprehensif terkait dampak negatif screen time akan lebih asertif dalam menetapkan batasan waktu. Sebaliknya, kurangnya pengetahuan menyebabkan orang tua cenderung menggunakan gadget sebagai alat hiburan atau penenang sementara tanpa menyadari potensi risiko keterlambatan perkembangan dan masalah perilaku [18].

Pengetahuan Ibu sebagai Faktor Dominan. Analisis multivariat mengidentifikasi bahwa pengetahuan ibu merupakan faktor paling dominan, di mana ibu dengan pengetahuan kurang baik berpeluang 3 kali lebih besar membiarkan anaknya terpapar gadget secara tinggi. Hasil ini secara eksplisit memperkuat studi Tamm dan Tulviste [19]

serta Wang et al. [20], yang menyimpulkan bahwa persepsi dan keyakinan orang tua memprediksi secara signifikan durasi penggunaan gadget anak prasekolah. Kurangnya pengetahuan menyebabkan orang tua menjadi lebih permisif. Sebagaimana diungkapkan oleh Yalçın et al. [21], pengetahuan ibu bertindak sebagai mediator fundamental yang membentuk praktik pengasuhan media (*media-parenting practices*); pengetahuan yang rendah akan berimplikasi langsung pada lemahnya penerapan aturan (*rules setting*) di rumah.

Hubungan Pola Asuh dengan Waktu Penggunaan Gadget. Selain pengetahuan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh memiliki hubungan yang signifikan dengan waktu penggunaan gadget anak. Hasil ini mendukung teori dan temuan dari berbagai studi internasional yang menggunakan instrumen PSDQ [22]–[24]. Anak yang dibesarkan dengan pola asuh demokratis terbukti memiliki durasi screen time yang lebih rendah karena orang tua mampu menerapkan aturan yang jelas, konsisten, dan disertai komunikasi dua arah. Sebaliknya, pola asuh permisif berkontribusi pada tingginya waktu penggunaan gadget akibat minimnya pengawasan, sementara pola asuh otoriter justru dapat memicu tingginya penggunaan gadget karena anak mencari pelarian akibat kurangnya komunikasi terbuka di lingkungan keluarga.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa waktu penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun tergolong tinggi, dengan rata-rata mencapai 4,25 jam per hari. Analisis multivariat menegaskan bahwa pengetahuan ibu merupakan faktor dominan penentu durasi penggunaan gadget anak, melampaui faktor pola asuh, pendidikan, maupun pekerjaan. Di sisi lain, status ekonomi keluarga tidak terbukti memiliki hubungan yang signifikan. Temuan ini menegaskan kebaruan penelitian, yaitu bahwa tingginya paparan *screen time* pada anak usia dini murni dikendalikan oleh tingkat literasi dan kapasitas pengasuhan ibu, bukan oleh kemampuan finansial keluarga dalam menyediakan perangkat teknologi. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu penggunaan desain *cross-sectional* yang membatasi kemampuan untuk menarik kesimpulan sebab-akibat yang pasti, serta instrumen laporan mandiri (*self-reported*) dari orang tua yang rentan terhadap bias ingatan (*recall bias*). Sebagai implikasi praktis, temuan ini sangat merekomendasikan perlunya intervensi edukasi literasi digital secara proaktif yang berfokus pada orang tua. Penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan pendekatan observasional longitudinal atau desain eksperimen (intervensi edukasi) guna mengevaluasi efektivitas perubahan perilaku orang tua terhadap penurunan durasi penggunaan gadget anak.

## PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kepala Puskesmas UPTD Cikukur beserta seluruh staf yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di lingkungan

Puskesmas UPTD Cikukur. Bantuan serta kerjasama yang di berikan selama proses pengumpulan data sangat berarti dalam menyelesaikan penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] H. Purwadi dan L. Fitriyani, "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial pada Anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok," *MAHESA Malahayati Heal. Student J.*, vol. 3, no. 9, hal. 2682–2690, Agu 2023, doi: 10.33024/mahesa.v3i9.10907.
- [2] W. Sari, H. Machmud, dan L. Anhusadar, "Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *BOCAH Borneo Early Child. Educ. Humanit. J.*, vol. 3, no. 2, hal. 73–83, Mar 2024, doi: 10.21093/bocah.v3i2.8251.
- [3] I. P. Lestari dan N. Novitri, "Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah," *Citra Delima Sci. J. Citra Int. Inst.*, vol. 7, no. 2, hal. 148–155, Des 2023, doi: 10.33862/citradelima.v7i2.372.
- [4] O. R. Jayantika, P. H. Livana, dan N. Indrayati, "Pola Asuh Orangtua Berhubungan Dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah," *J. Ners Widya Husada*, vol. 7, no. 2, hal. 41–48, 2020, doi: 10.33666/jnwh.v7i2.371.
- [5] D. P. Oktafia, N. Y. Triana, dan R. L. Suryani, "Durasi Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review," *Borneo Nurs. J.*, vol. 4, no. 1, hal. 31–47, Jan 2022, doi: 10.61878/bnj.v4i1.48.
- [6] B. Sukmawati, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita," *SPEED J. J. Spec. Educ.*, vol. 3, no. 1, hal. 51–60, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.unipar.ac.id/index.php/speed/article/view/204>
- [7] Y. Safitri, "Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, hal. 148, Des 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i2.35.
- [8] U. PremKumar *et al.*, "Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India.," *Natl. J. Res. Community Med.*, vol. 8, no. 3, hal. 249, Sep 2019, doi: 10.26727/NJRCM.2019.8.3.249-254.
- [9] C. Lanca dan S. Saw, "The association between digital screen time and myopia: A systematic review," *Ophthalmic Physiol. Opt.*, vol. 40, no. 2, hal. 216–229, Mar 2020, doi: 10.1111/opo.12657.
- [10] D. A. Sari dan A. L. Nurjanah, "Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 994, Mar 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.344.
- [11] H. Kurniawan, U. Khomsiyatun, dan M. H. Samiaji, *Literasi Parenting*. Jakarta: PT. Gramedia, 2018. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=T1FwDwAAQBAJ>
- [12] R. Nugroho, I. K. A. J. Artha, W. Nusantara, A. D. Cahyani, dan M. Y. P. Patrama, "Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, hal. 5425–5436, Agu 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2980.
- [13] N. S. Rahayu, E. Elan, dan S. Mulyadi, "Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 5, no. 2, hal. 202–210, Des 2021, doi: 10.17509/jpa.v5i2.40743.
- [14] F. Rohana dan S. Hartini, "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial

- Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati,” *J. Keperawatan dan Kesehatan. Masy. Cendekia Utama*, vol. 9, no. 2, hal. 137, Okt 2020, doi: 10.31596/jcu.v9i2.594.
- [15] D. Narullita, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah di Kab. Bungo,” *J. Pustaka Keperawatan (Pusat Akses Kaji. Keperawatan)*, vol. 1, no. 1, hal. 27–33, Jun 2022, doi: 10.55382/jurnalpustakakeperawatan.v1i1.172.
- [16] E. Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jakarta: Serayu Publishing, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=m-7CDwAAQBAJ>
- [17] S. Lee, D. Kim, dan Y. Shin, “Screen time among preschoolers: exploring individual, familial, and environmental factors,” *Clin. Exp. Pediatr.*, vol. 67, no. 12, hal. 641–650, Des 2024, doi: 10.3345/cep.2023.01746.
- [18] S. Nopembri *et al.*, “Time to Play in Javanese Preschool Children—An Examination of Screen Time and Playtime before and during the COVID-19 Pandemic,” *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 20, no. 3, hal. 1659, Jan 2023, doi: 10.3390/ijerph20031659.
- [19] A. Tamm dan T. Tulviste, “Maternal Beliefs about Screen Device Use Predict Preschool Children’s Screen Time,” *J. Child Fam. Stud.*, vol. 33, no. 11, hal. 3640–3650, Nov 2024, doi: 10.1007/s10826-024-02937-5.
- [20] X. Wang, Y. Wu, C. Yao, X. Wu, Y. Ruan, dan S. Ye, “Correlates of preschoolers’ screen time in China: parental factors,” *BMC Pediatr.*, vol. 22, no. 1, hal. 417, Des 2022, doi: 10.1186/s12887-022-03443-7.
- [21] S. S. Yalçın *et al.*, “Evaluation of problematic screen exposure in pre-schoolers using a unique tool called ‘seven-in-seven screen exposure questionnaire’: cross-sectional study,” *BMC Pediatr.*, vol. 21, no. 1, hal. 472, Des 2021, doi: 10.1186/s12887-021-02939-y.
- [22] M. Rabbani, S. Hosseinian, dan N. H. B. Zulkharnain, “Screen Time and Psychological Well-Being among Children: The Moderating Effect of Parenting Styles,” *J. Cogn. Sci. Hum. Dev.*, vol. 8, no. 2, hal. 199–208, Sep 2022, doi: 10.33736/jcshd.4555.2022.
- [23] K. Detnakintra, P. Trairatvorakul, C. Pruksananonda, dan W. Chonchaiya, “Positive mother-child interactions and parenting styles were associated with lower screen time in early childhood,” *Acta Paediatr.*, vol. 109, no. 4, hal. 817–826, Apr 2020, doi: 10.1111/apa.15007.
- [24] M. Yogesh, H. Ladani, dan D. Parmar, “Associations between smartphone addiction, parenting styles, and mental well-being among adolescents aged 15–19 years in Gujarat, India,” *BMC Public Health*, vol. 24, no. 1, hal. 2462, Sep 2024, doi: 10.1186/s12889-024-19991-9.