



Hubungan Penggunaan Gadget Tanpa Batas Waktu dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Novi Wardatul Hasanah¹, Dewi Pusparini², dan Maimon Sumo³

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan permainan gadget tanpa batas waktu dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini di PAUD As Salam Pegantenan Kabupaten Pamekasan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel penelitian berjumlah 30 anak usia 4–6 tahun yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan pada Desember 2024 melalui angket penggunaan gadget yang diisi oleh guru, lembar observasi perkembangan sosial-emosional yang dinilai oleh guru, serta wawancara pendukung dengan guru kelas, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji korelasi Pearson product moment. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan gadget tanpa batas waktu dengan perkembangan sosial-emosional anak ($r = -0,642$; $p < 0,001$), yang berarti semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah capaian perkembangan sosial-emosional anak pada aspek interaksi sosial, pengendalian emosi, empati, dan kerja sama. Temuan ini menegaskan pentingnya pembatasan durasi penggunaan gadget serta pendampingan orang tua dan guru dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Kata Kunci : *Gadget; Perkembangan Sosial-Emosional; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. This study aims to analyze the relationship between unrestricted gadget usage and the socio-emotional development of early childhood children at PAUD As Salam Pegantenan, Pamekasan Regency. The study employed a quantitative approach with a correlational design. The sample consisted of 30 children aged 4–6 years, selected using purposive sampling. Data were collected in December 2024 via teacher-completed questionnaires on gadget usage and socio-emotional development observation sheets, supplemented by interviews with class teachers; the data were then analyzed using descriptive statistics and the Pearson product-moment correlation test. The results indicate a significant negative relationship between unrestricted gadget usage and children's socio-emotional development ($r = -0.642$; $p < 0.001$), meaning that higher intensity of gadget usage is associated with lower socio-emotional development capabilities in areas such as social interaction, emotional control, empathy, and cooperation. These findings highlight the importance of gadget usage duration, as well as the role of parental and teacher supervision, in supporting the socio-emotional development of young children.

Keyword : *Gadget; Socio-Emotional Development; Early Childhood*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam pola pengasuhan dan aktivitas bermain anak usia dini. Gadget seperti telepon pintar dan tablet kini mudah diakses oleh anak-anak dan sering dimanfaatkan sebagai sarana hiburan melalui berbagai permainan digital. Pada satu sisi, media digital dipandang memiliki potensi edukatif bagi anak kecil, terutama apabila orang tua ikut mendampingi dan mengulang isi tayangan bersama anak. Namun, penggunaan gadget tanpa batas waktu berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan sosial-emosional [1].

Perkembangan sosial-emosional merupakan salah satu aspek perkembangan mendasar pada anak usia dini, mencakup kemampuan berinteraksi dengan orang lain, mengelola emosi, menunjukkan empati, dan bekerja sama dalam kelompok. Aspek ini menjadi fondasi bagi kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya serta kehidupan sosial di masa mendatang. Stimulasi yang tepat pada masa ini akan membantu anak mencapai tugas perkembangan secara optimal, sedangkan kurangnya kesempatan berinteraksi langsung dengan lingkungan sosial berpotensi menghambat pencapaian tersebut [2].

Fenomena penggunaan gadget pada anak usia dini semakin luas, baik di lingkungan keluarga maupun lembaga PAUD. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, dan pada kelompok usia 5–6 tahun proporsi pengguna gawai mencapai 58,25% [3]. Kondisi ini perlu dicermati apabila tidak diimbangi pembatasan durasi, sebab anak yang lebih banyak bermain gadget secara individual memiliki kesempatan lebih sedikit untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya, padahal interaksi tersebut menjadi ruang anak berlatih berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi. Novitasari dan Khotimah menemukan, pada 37 anak usia 5–6 tahun di Sidoarjo, bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak berdasarkan regresi linier sederhana pada taraf signifikansi 5% [4]. Namun, kajian tersebut berfokus pada interaksi sosial, sehingga keterkaitan penggunaan gadget dengan aspek sosial-emosional lain, seperti pengendalian emosi, belum tergambar secara utuh.

Sejumlah penelitian menunjukkan adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Kerai dkk. melaporkan bahwa waktu layar lebih dari satu jam per hari berkaitan negatif dengan perkembangan fisik, sosial-emosional, dan kognitif anak [2]. Konok dkk. menemukan bahwa penggunaan perangkat seluler pada anak prasekolah berkaitan dengan kemampuan theory of mind yang lebih rendah [5]. Di Indonesia, Nuraini dan Wardhani menelaah hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 4–5 tahun [6], sedangkan Rahayu melaporkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial dan menghambat komunikasi verbal anak [7]. Namun demikian, temuan antarpelitian belum seragam karena dipengaruhi oleh batas durasi dan jenis konten yang diatur berdasarkan usia anak [1], serta tingkat pendampingan orang tua [8]. Keterkaitan penggunaan gadget

dengan interaksi atau perkembangan sosial anak usia dini di Indonesia juga telah dikaji dalam berbagai konteks lokal [9]–[10], [11].

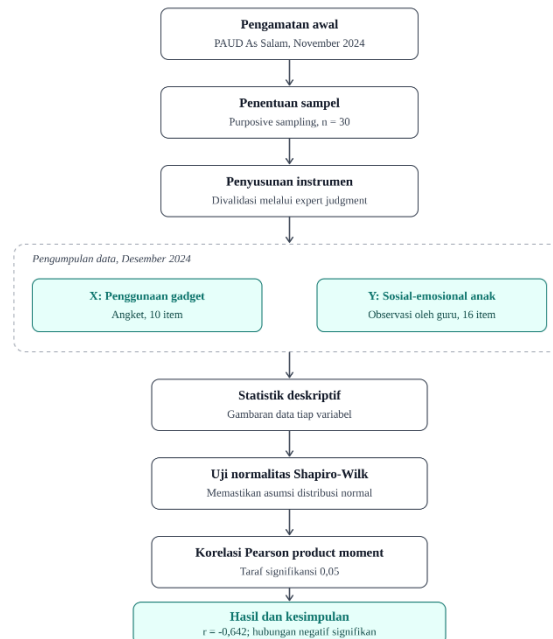
Berbeda dengan Novitasari dan Khotimah [4] yang menelaah interaksi sosial anak usia 5–6 tahun di Sidoarjo dengan regresi linier sederhana, serta Nuraini dan Wardhani [6] yang berfokus pada anak usia 4–5 tahun, penelitian ini mencakup empat aspek sosial-emosional (interaksi sosial, pengendalian emosi, empati, dan kerja sama) pada anak usia 4–6 tahun di PAUD As Salam Pegantenan Kabupaten Pamekasan, dengan penilaian perilaku anak oleh guru dan analisis korelasi Pearson. Dari kajian yang penulis telaah, perpaduan cakupan aspek, rentang usia, dan konteks lokal tersebut masih jarang ditemukan dalam satu penelitian, sehingga diperlukan bukti empiris tambahan mengenai penggunaan permainan gadget tanpa batas waktu dan kaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak PAUD.

Berdasarkan pengamatan awal pada November 2024 di PAUD As Salam Pegantenan Kabupaten Pamekasan, ditemukan bahwa sebagian anak menunjukkan kecenderungan bermain gadget dalam durasi yang relatif lama tanpa pengawasan yang memadai. Kondisi ini ditandai dengan rendahnya keterlibatan anak dalam aktivitas bermain kelompok, keterbatasan interaksi sosial dengan teman sebaya, serta kesulitan dalam mengelola emosi saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Data awal ini mengindikasikan adanya kemungkinan keterkaitan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan permainan gadget tanpa batas waktu dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini di PAUD As Salam Pegantenan Kabupaten Pamekasan. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris bagi kajian pendidikan anak usia dini serta menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menguji hubungan antara penggunaan permainan gadget tanpa batas waktu (variabel X) dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini (variabel Y) berdasarkan data numerik yang dianalisis secara statistik. Desain ini bersifat cross-sectional, sehingga hasil penelitian menggambarkan keterkaitan antarvariabel dan tidak menunjukkan hubungan sebab-akibat. Alur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan desain penelitian korelasional

Penelitian dilaksanakan di PAUD As Salam Pegantenan Kabupaten Pamekasan. Pengamatan awal dilakukan pada November 2024, dan pengambilan data penelitian dilakukan pada Desember 2024 (semester ganjil tahun ajaran 2024/2025). Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 4–6 tahun yang terdaftar di lembaga tersebut. Sampel penelitian berjumlah 30 anak yang dipilih dengan teknik purposive sampling, dengan kriteria anak aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan memiliki akses gadget di lingkungan keluarga. Pengambilan data dilaksanakan dengan izin dari kepala lembaga dan sepengetahuan wali kelas.

Data dikumpulkan melalui tiga cara. Pertama, angket penggunaan gadget sebanyak 10 item yang diisi oleh guru berdasarkan pengamatan terhadap kebiasaan anak, menggunakan skala Likert 4 poin (1 = tidak pernah, 2 = jarang, 3 = sering, 4 = selalu), yang mencakup indikator durasi dan intensitas anak bermain permainan digital. Kedua, lembar observasi perkembangan sosial-emosional yang dinilai oleh guru kelas terhadap perilaku anak dalam pembelajaran sehari-hari, terdiri atas 16 item dengan skala 1–4 (1 = belum berkembang, 2 = mulai berkembang, 3 = berkembang sesuai harapan, 4 = berkembang sangat baik), mencakup empat aspek: interaksi sosial, pengendalian emosi, empati, dan kerja sama, masing-masing diwakili oleh 4 item. Ketiga, wawancara pendukung dengan guru kelas dilakukan untuk melengkapi dan mengonfirmasi data angket dan observasi, khususnya terkait pola penggunaan gadget anak di rumah serta perilaku sosial-emosional anak yang teramati sehari-hari.

Penggunaan gadget tanpa batas waktu dalam penelitian ini didefinisikan sebagai penggunaan gadget oleh anak selama lebih dari dua jam per hari tanpa penjadwalan atau pembatasan durasi oleh orang tua, yang melampaui batas maksimum screen time yang direkomendasikan untuk anak usia dini [12]. Instrumen angket dan lembar observasi dikembangkan berdasarkan kajian teori perkembangan anak usia dini dan penelitian terdahulu, kemudian divalidasi melalui penilaian ahli (expert judgment) oleh dosen bidang pendidikan anak usia dini. Kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah item
X: Penggunaan gadget	Durasi	Lama waktu bermain gadget per hari	5
	Intensitas	Frekuensi dan keteraturan penggunaan gadget	5
Y: Sosial-emosional	Interaksi sosial	Kemampuan bermain dan berkomunikasi dengan teman sebaya	4
	Pengendalian emosi	Kemampuan mengelola dan mengekspresikan emosi secara wajar	4
	Empati	Kepekaan terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain	4
	Kerja sama	Kemampuan bekerja sama dalam kegiatan kelompok	4

Data dianalisis dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik penggunaan gadget dan tingkat perkembangan sosial-emosional anak. Sebelum uji korelasi dilakukan, normalitas data diuji dengan Shapiro-Wilk, yang umumnya direkomendasikan untuk ukuran sampel kurang dari 50 [13]. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji menunjukkan data kedua variabel berdistribusi normal (Tabel 2), sehingga uji korelasi Pearson product moment layak digunakan untuk menguji hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial-emosional anak [14], [15]. Data hasil wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat interpretasi data kuantitatif. Pengolahan data dibantu perangkat lunak SPSS versi 26 dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistik W	df	Sig. (p)	Keterangan
Penggunaan gadget (X)	0,954	30	0,214	Normal
Sosial-emosional (Y)	0,961	30	0,328	Normal

Kedua variabel menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk pengujian korelasi Pearson product moment.

Deskripsi Penggunaan Gadget dan Perkembangan Sosial-Emosional. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari. Sebanyak 19 anak (63,3%) tergolong dalam kategori penggunaan gadget tinggi, dan 11 anak (36,7%) tergolong kategori sedang, dengan rerata skor angket sebesar 32,4 (SD = 4,8) dari skor maksimum 40. Temuan ini sejalan dengan data nasional yang menunjukkan penggunaan gawai tertinggi terdapat pada kelompok usia 5–6 tahun, yakni 58,25% [4], meskipun perlu dicatat bahwa data BPS mengukur proporsi penggunaan gawai secara umum dan tidak secara khusus mengukur penggunaan berlebihan.

Pada variabel perkembangan sosial-emosional, rerata skor observasi anak dengan penggunaan gadget kategori tinggi (rerata = 38,6; SD = 5,2) lebih rendah dibandingkan anak dengan kategori sedang (rerata = 48,3; SD = 4,1), dari skor

maksimum 64. Hasil wawancara dengan guru kelas memperkuat temuan ini: guru melaporkan bahwa anak yang lebih sering bermain gadget di rumah cenderung lebih sulit diajak bermain kelompok, lebih cepat menunjukkan rasa frustrasi ketika permainan digital dihentikan, dan lebih jarang berinisiatif menyapa atau membantu teman dibandingkan anak dengan penggunaan gadget yang lebih terbatas.

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial-Emosional

Tabel 3. Hasil uji korelasi Pearson product moment

Variabel	r	r ²	t (df = 28)	Sig. (p)	CI 95%
Penggunaan gadget - Sosial-emosional	-0,642	0,412	-4,431	0,000	[-0,814; -0,366]

Uji korelasi Pearson menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan permainan gadget tanpa batas waktu dan perkembangan sosial-emosional anak ($r = -0,642$; $t(28) = -4,43$; $p < 0,001$; CI 95% [-0,814; -0,366]). Koefisien ini termasuk kategori kuat [16], yang berarti semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah skor perkembangan sosial-emosional anak. Nilai r^2 sebesar 0,412 menunjukkan bahwa sekitar 41,2% variasi skor perkembangan sosial-emosional berbagi dengan variasi penggunaan gadget, sedangkan sisanya berkaitan dengan faktor lain yang tidak diukur dalam penelitian ini, seperti pola asuh dan jenis konten yang diakses anak. Karena desain penelitian ini bersifat korelasional, hasil ini menunjukkan adanya keterkaitan, bukan hubungan sebab-akibat.

Arah hubungan ini sejalan dengan Novitasari dan Khotimah tentang interaksi sosial anak usia 5–6 tahun [4], Kerai dkk. tentang waktu layar dan perkembangan anak usia dini [2], serta Konok dkk. tentang kemampuan sosio-kognitif anak prasekolah [5]. Temuan searah juga dilaporkan oleh studi yang mengaitkan waktu layar dengan capaian perkembangan awal anak [17], [18] dan oleh tinjauan sistematis mengenai pengaruh waktu layar terhadap kesejahteraan anak [19], [20]. Koefisien antarstudi tidak dapat dibandingkan secara langsung karena perbedaan instrumen, rentang usia, dan sumber penilaian yang digunakan.

Hubungan negatif ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme, yang merupakan interpretasi penulis berdasarkan kajian teori dan bukan hasil pengujian langsung. Pertama, waktu yang digunakan anak untuk bermain gadget secara individual menggantikan waktu bermain bersama teman sebaya, sehingga kesempatan berlatih berbagi, bergiliran, dan bernegosiasi menjadi berkurang. Kedua, teori sosiokultural Vygotsky menempatkan interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya sebagai sumber utama perkembangan sosial dan kemampuan regulasi diri anak; interaksi anak dengan gawai umumnya berlangsung satu arah sehingga kurang menyediakan pengalaman interaksi timbal balik tersebut. Ketiga, teori belajar sosial Bandura menekankan bahwa anak belajar mengelola perilaku dan emosi melalui pengamatan terhadap model sosial di sekitarnya, sehingga berkurangnya interaksi langsung turut mengurangi kesempatan anak meniru model tersebut. Pada aspek pengendalian emosi, pola ini perlu dibaca secara hati-hati karena penelitian ini tidak memisahkan kontribusi durasi penggunaan gadget dari jenis konten yang diakses anak.

Selain durasi, kualitas penggunaan turut menentukan dampaknya terhadap anak. Media dan Anak Usia Dini menekankan bahwa faktor yang paling membantu anak belajar

dari media adalah pendampingan orang tua yang menonton bersama dan mengulang isi tayangan [1]. Peran orang tua dalam mengatasi dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini juga dikaji oleh Adwiah dan Diana [21], sedangkan panduan mengenai waktu layar dan kesejahteraan digital anak disusun oleh Gupta dkk. [22]. Secara praktis, orang tua dapat menetapkan batas durasi dan mendampingi anak saat bermain gadget, sementara guru dapat memperbanyak aktivitas bermain kelompok yang menuntut kerja sama dan komunikasi langsung antaranak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan permainan gadget tanpa batas waktu dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini di PAUD As Salam Pegantenan Kabupaten Pamekasan ($r = -0,642$; $p < 0,001$). Anak dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung menunjukkan capaian perkembangan sosial-emosional yang lebih rendah, khususnya pada aspek interaksi sosial, pengendalian emosi, empati, dan kerja sama. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru dalam membatasi durasi serta mendampingi anak selama menggunakan gadget menjadi penting untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal. Kebaruan penelitian ini terletak pada perpaduan empat aspek sosial-emosional (interaksi sosial, pengendalian emosi, empati, dan kerja sama), rentang usia 4–6 tahun, penilaian oleh guru yang diperkuat dengan wawancara pendukung, serta konteks lembaga PAUD di Kabupaten Pamekasan yang belum banyak dikaji dalam penelitian sejenis. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel tergolong kecil ($n = 30$) dan dipilih secara purposif dari satu lembaga, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas. Kedua, desain korelasional cross-sectional tidak dapat menetapkan hubungan sebab-akibat; arah hubungan dimungkinkan berlaku sebaliknya, dan sejumlah faktor lain seperti pola asuh, jenis konten digital, dan aktivitas bermain di luar gadget tidak dikendalikan dalam penelitian ini. Ketiga, penilaian perkembangan sosial-emosional dilakukan oleh guru sehingga berpotensi memuat bias penilai, dan instrumen penelitian baru divalidasi melalui expert judgment tanpa pengujian reliabilitas empiris. Keempat, data dikumpulkan dalam satu periode singkat, yaitu Desember 2024, sehingga belum menggambarkan perubahan pola penggunaan gadget dan perkembangan anak dari waktu ke waktu. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar dan berasal dari beberapa lembaga PAUD, mengendalikan variabel pola asuh dan jenis konten digital yang diakses anak, serta menerapkan desain longitudinal atau kuasi-eksperimen untuk memperkuat simpulan mengenai arah hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada pihak PAUD As Salam Pegantenan Kabupaten Pamekasan yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan pihak sekolah yang telah membantu proses pengumpulan data serta memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] D. Hill *et al.*, "Media and Young Minds," *Pediatrics*, vol. 138, no. 5, Nov 2016, doi: 10.1542/peds.2016-2591.
- [2] S. Kerai, A. Almas, M. Guhn, B. Forer, dan E. Oberle, "Screen time and developmental health: results from an early childhood study in Canada," *BMC Public Health*, vol. 22, no. 1, hal. 310, Des 2022, doi: 10.1186/s12889-022-12701-3.
- [3] Badan Pusat Statistik, *Profil Anak Usia Dini 2024*. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/12/13/744350b0873dcb98dfeab38c/profil-anak-usia-dini-2024.html>
- [4] F. Nihaya, A. Rahmawati, dan N. E. Nurjanah, "Dampak Penggunaan Gadget pada Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendekia*, vol. 12, no. 1, hal. 85, Mar 2024, doi: 10.20961/kc.v12i1.65867.
- [5] V. Konok *et al.*, "Mobile use induces local attentional precedence and is associated with limited socio-cognitive skills in preschoolers," *Comput. Human Behav.*, vol. 120, hal. 106758, Jul 2021, doi: 10.1016/j.chb.2021.106758.
- [6] F. Nuraini dan J. D. Wardhani, "Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hal. 2245–2256, Apr 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.4198.
- [7] S. Mugi Rahayu, "Dampak Teknologi Digital terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial, dan Emosional Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, hal. 13, Feb 2026, doi: 10.47134/paud.v3i2.2453.
- [8] V. Konok, N. Bunford, dan Á. Miklósi, "Associations between child mobile use and digital parenting style in Hungarian families," *J. Child. Media*, vol. 14, no. 1, hal. 91–109, Jan 2020, doi: 10.1080/17482798.2019.1684332.
- [9] P. H. Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hal. 1, Jun 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- [10] Dinda Berliana, Laily Rosidah, dan Tri Sayekti, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 23–37, Feb 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i1.5065.
- [11] F. M. Setiadi, S. Maryati, dan A. S. Mubharokkh, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK dan SD) dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam," *Muaddib Islam. Educ. J.*, vol. 7, no. 1, hal. 1–11, 2024, doi: 10.36378/al-hikmah.v6i1.4032.
- [12] W. H. Organization, *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age*. Geneva, Switzerland: WHO, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/311664/9789240001749-chi.pdf>

- [13] M. S. Mohd Ibrahim, "Normality tests for statistical analysis in dentistry: A brief notes for researcher," *IJUM J. Orofac. Heal. Sci.*, vol. 5, no. 1, hal. 1–3, Feb 2024, doi: 10.31436/ijohs.v5i1.290.
- [14] P. Mishra, C. Pandey, U. Singh, A. Gupta, C. Sahu, dan A. Keshri, "Descriptive statistics and normality tests for statistical data," *Ann. Card. Anaesth.*, vol. 22, no. 1, hal. 67, 2019, doi: 10.4103/aca.ACA_157_18.
- [15] P. Mishra, C. Pandey, U. Singh, A. Keshri, dan M. Sabaretnam, "Selection of appropriate statistical methods for data analysis," *Ann. Card. Anaesth.*, vol. 22, no. 3, hal. 297, 2019, doi: 10.4103/aca.ACA_248_18.
- [16] P. Schober, C. Boer, dan L. A. Schwarte, "Correlation Coefficients: Appropriate Use and Interpretation," *Anesth. Analg.*, vol. 126, no. 5, hal. 1763–1768, Mei 2018, doi: 10.1213/ANE.0000000000002864.
- [17] B. A. McArthur, D. Browne, S. Tough, dan S. Madigan, "Trajectories of screen use during early childhood: Predictors and associated behavior and learning outcomes," *Comput. Human Behav.*, vol. 113, hal. 106501, Des 2020, doi: 10.1016/j.chb.2020.106501.
- [18] S. Madigan, D. Browne, N. Racine, C. Mori, dan S. Tough, "Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test," *JAMA Pediatr.*, vol. 173, no. 3, hal. 244, Mar 2019, doi: 10.1001/jamapediatrics.2018.5056.
- [19] N. Stiglic dan R. M. Viner, "Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: a systematic review of reviews," *BMJ Open*, vol. 9, no. 1, hal. e023191, Jan 2019, doi: 10.1136/bmjopen-2018-023191.
- [20] W. Ren, "The Influence of Screen Media Usage on Child Social Development: A Systematic Review," *J. Educ. Humanit. Soc. Sci.*, vol. 8, hal. 2110–2117, Feb 2023, doi: 10.54097/ehss.v8i.4655.
- [21] A. R. Adwiah dan R. R. Diana, "Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hal. 2463–2473, Mei 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3700.
- [22] P. Gupta *et al.*, "Indian Academy of Pediatrics Guidelines on Screen Time and Digital Wellness in Infants, Children and Adolescents," *Indian Pediatr.*, vol. 59, no. 3, hal. 235–244, Mar 2022, doi: 10.1007/s13312-022-2477-6.