Vitamin : Jurnal Ilmu Kesehatan Umum
Vol.2, No.2 April 2024
e-ISSN: 3031-0091; p-ISSN: 3031-0091, Hal 10-19
DOI : https://doi.org/10.61132/vitamin.v2i12.223

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget, Pola Asuh Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Ranomeeto

Asrianti Asrianti
Universitas Haluoleo

Hariati Lestari
Universitas Haluoleo

Fifi Nirmala G
Universitas Haluoleo

Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Haluoleo
Korespondensi penulis: asricici0326@gmail.com

Abstract. *Humans are social creatures, they will always have social contact and communication. Gadgets are one of the most advanced communication tools available today. The use of gadgets by Indonesian youth has been increasing every year, reaching 38% in 2011, 72% in 2015, and again increasing 80% in 2015. Children use gadgets to play at least once a week, and some use them several times a week. As they get older and enter puberty, they use gadgets more frequently. Children aged between 10 and 14 years old will use their gadgets more often each week-from 8 to 15 hours. The method in this study is quantitative with observational correlation with a cross sectional approach. The population in this study were 86 students of TK Negeri Pembina Ranomeeto. The sample in this study were 70 students. The sampling technique in this study was using random sampling technique with data collection method using questionnaire. The findings of this investigation show that there is a relationship between parenting (0.018) and parental supervision (0.036) with gadget addiction in early childhood, and there is no relationship between the duration of gadget use (0.108) with gadget addiction in early childhood at TK Negeri Pembina Ranomeeto Year 2023. Children can easily get addicted to gadgets because they are still too young to make decisions.*

Keywords: *Duration Of Gadget Use*, *Parenting*, *Supervision*, *Gadget Addiction*.

Abstrak. Manusia adalah makhluk sosial, mereka akan selalu melakukan kontak sosial dan komunikasi. Gadget adalah salah satu alat komunikasi tercanggih yang tersedia saat ini penggunaan gadget oleh anak muda Indonesia telah meningkat setiap tahunnya, mencapai 38% pada tahun 2011, 72% pada tahun 2015, dan kembali meningkat 80% pada tahun 2015. Anak-anak menggunakan gadget untuk bermain setidaknya sekali dalam seminggu, dan beberapa di antaranya menggunakannya beberapa kali dalam seminggu. Seiring bertambahnya usia dan memasuki masa puber, mereka lebih sering menggunakan gadget. Anak-anak berusia antara 10 dan 14 tahun akan lebih sering menggunakan gadget mereka setiap minggunya dari 8 hingga 15 jam. Metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan observasional korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 86 siswa TK Negeri Pembina Ranomeeto. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 70 orang siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *random sampling* dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Temuan investigasi ini menunjukkan adanya hubungan antara pola asuh (0,018) dan pengawasan orang tua (0,036) dengan kecanduan gadget pada anak usia dini, dan tidak ada hubungan antara durasi penggunaan gadget (0,108) dengan kecanduan gadget pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto Tahun 2023. Anak-anak dapat dengan mudah mengalami kecanduan gadget karena mereka masih terlalu muda untuk membuat keputusan yang bijaksana. Karena alasan ini, sangat penting bagi orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka saat mereka menggunakan teknologi.

Kata kunci: Durasi Penggunaan Gadget, Pola Asuh, Pengawasan, Kecanduan Gadget.

Received Januari 31, 2024; Accepted Februari 05, 2024; Published April 30, 2024
* Asrianti Asrianti, *asricici0326@gmail.com*

LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk sosial, mereka akan selalu terlibat dalam kontak sosial dan komunikasi. Kemajuan teknologi dan masyarakat telah menghasilkan alat dan sistem yang memfasilitasi komunikasi manusia. Gadget adalah salah satu bentuk komunikasi tercanggih yang tersedia saat ini, di Indonesia, hampir semua orang memilikinya, baik tua maupun muda, dan banyak anak muda di antaranya (Ramadhani, 2021).

Fungsi gadget dalam teknologi komunikasi sangatlah penting karena gadget meningkatkan kenyamanan dan kemudahan hidup manusia, sekaligus mengubah pandangan dan karakter manusia. Berbagai macam media berita jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, dan hiburan disajikan oleh perangkat yang lebih canggih dan menarik banyak minat masyarakat. Saat ini, semua orang menggunakan gadget dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Rahmiati & Azwar, 2022).

Di Indonesia, anak-anak menggunakan gadget pada tingkat 38% di tahun 2011, 72% di tahun 2015, dan 80% di tahun 2015. Tren ini terus meningkat dari tahun ke tahun. Anak-anak menggunakan gadget untuk bermain setidaknya sekali dalam seminggu, dan beberapa di antaranya menggunakannya beberapa kali dalam seminggu. Seiring bertambahnya usia dan memasuki masa puber, mereka lebih sering menggunakan gadget. Anak-anak berusia antara 10 dan 14 tahun akan lebih sering menggunakan gadget mereka setiap minggunya dari 8 hingga 15 jam (Rachmayanti, 2023).

Berdasarkan data tersebut, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget, pola asuh dan pengawasan orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto Tahun 2023, sedangkan tujuan khusus dari penelitian adalah (a) untuk mengetahui durasi penggunaan gadget dengan kecanduan gadget di TK Negeri Pembina ranomeeto tahun 2023, (b) untuk mengetahui pola asuh dengan kecanduan gadget di TK Negeri Pembina ranomeeto tahun 2023, (c) untuk mengetahui pengawasan orang tua dengan kecanduan gadget di TK Negeri Pembina ranomeeto tahun 2023.

KAJIAN TEORITIS

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara satu hingga enam tahun. Seseorang di tahun-tahun awal mereka tumbuh dan berkembang dengan sangat cepat. Oleh karena itu, era ini dikenal sebagai "masa keemasan", dan sangat dihargai dibandingkan dengan era lainnya. Tahap kehidupan ini berbeda dengan tahap kehidupan lainnya. Anak-anak sangat bersemangat untuk belajar saat ini, yang ditandai dengan kenikmatan membaca dan mengetahui segala

sesuatu. Pada tahap ini, inisiatif pembelajaran harus diterapkan. Otak yang sedang berkembang merupakan salah satu faktor yang berkontribusi pada periode usia emas (Dewi *et al.*, 2023).

Banyak variabel yang dapat berkontribusi pada kecanduan, seperti tingkat pencarian sensasi yang tinggi, kecenderungan untuk mencoba hal-hal baru untuk menghindari kebosanan yang muncul ketika seseorang mudah bosan dalam rutinitas. Seseorang yang memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam aktivitas berulang dan selalu ingin mencoba hal-hal baru dikatakan sebagai pencari sensasi. Pada hari libur, orang tua yang memiliki anak kecil hanya diperbolehkan menghabiskan waktu kurang dari dua jam sehari untuk menggunakan perangkat elektronik. Hal ini menunjukkan peran orang tua dalam mencegah siklus kecanduan gadget pada anak. Ketergantungan juga dipengaruhi oleh durasi penggunaan gadget. Semakin sering durasi anak berinteraksi dengan gadget, semakin memungkinkan untuk anak mengalami kecanduan terhadap gadget (Pamungkas *et al*., 2023).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah observasional korelasi. Penelitian ini dilakukan dengan satu kali (sekali waktu) yang bertujuan untuk menguji hipotesis dengan pendekatan *cross sectional***.** Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto yang berumur 4-6 tahun besar sampel dalam penelitian ini adalah sebesar 70 responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *random sampling*, Instrumen pengumpulan data yaitu kuesioner, alat dokumentasi berupa *handphone* berkamera dan alat tulis untuk mencatat semua yang diperlukan saat penelitian, Analisis data pada peneltian ini menggunakan analisis univariat dan bivariat menggunakan uji *chi square.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto

Durasi penggunaan gadget	Tingkat kecanduan gadget				Total		*P Value*
	Tinggi		Rendah				
	n	%	n	%	n	%	
Lama	9	21,4	33	78,6	42	100	0,108
Normal	2	7,2	26	92,8	28	100	
Total	**42**	**60,0**	**28**	**40,0**	**70**	**100**	

Durasi penggunaan gadget merujuk pada waktu yang dihabiskan oleh pengguna dalam mengoperasikan gadget. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah gadget, yang merupakan perangkat kecil dengan pasar yang terus berkembang. Definisi kecanduan adalah perilaku tidak melakukan aktivitas atau obat-obatan tertentu, bahkan ketika hal tersebut

memiliki efek negatif pada keuangan, mental, spiritual, fisik, atau semua hal di atas (Pasca *et al.*, 2023).

Hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto sesuai yang ditemukan dilokasi penelitian bahwa lebih banyak responden yang memiliki durasi penggunaan gadget dalam kategori lama dibandingkan dengan responden yang memiliki durasi penggunaan gadget dalam kategori normal. Menurut temuan penelitian, lebih banyak responden yang memiliki durasi penggunaan gadget lama dan kecanduan gadget tinggi disebabkan oleh sejumlah elemen, termasuk elemen eksternal dan internal. elemen internal meliputi karakteristik anak, masalah psikologi, kontrol diri yang rendah dan tingkat *sensation seeking* yang rendah. Sedangkan elemen eksternal meliputi kurangnya pengawasan orang tua, ketertarikan pada aplikasi yang ada pada gadget, dan adanya gadget-gadget baru yang menarik. Sedangkan responden yang memiliki durasi penggunaan gadget lama dan kecanduan gadget rendah disebabkan karena orang tua mendampingi setiap anak menggunakan gadget, mengalihkan perhatian anak ke aktivitas seru lainnya, seperti bermain diluar rumah atau melakukan kegiatan kreatif, kurangnya rangsangan fisik-motorik, atau kecanderungan alami anak sehingga anak merasa keberadaan gadget tidak begitu menarik.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Fitrianis & Yaswinda, 2020) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget tidak berhubungan dengan kecanduan hal ini dipengaruhi dengan mayoritas orang tua yang berpendidikan tinggi, sebagian besar dari mereka memiliki pengetahuan yang cukup baik dalam mendidik anak-anak mereka dan menyediakan teknologi untuk anak mereka. Elemen-elemen lain sebagai yang mempengaruhi tidak terdapatnya hubungan yang signifikan durasi waktu penggunaan gadget dengan kecanduan di antaranya, batas waktu yang ketat yang diberlakukan orang tua kepada anak-anak mereka, yang memaksa mereka untuk mengikutinya karena takut dimarahi atau diberikan teguran oleh orang tuanya.

Tabel 2. Hubungan Pola Asuh dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto

Pola asuh	Tingkat kecanduan gadget				Total		*P Value*
	Tinggi		Rendah				
	n	%	n	%	n	%	
Otoriter	10	24,4	31	75,6	41	100	0,018
Demokratis	1	3,5	28	96,5	29	100	
Total	**42**	**60,0**	**28**	**40,0**	**70**	**100**	

Hurlock (1994) mendefinisikan pengasuhan sebagai perilaku orang tua dalam lingkungan keluarga yang tidak memiliki aturan, tidak ada konsekuensi untuk perilaku buruk anak, dan tidak ada pujian atau penghargaan untuk perilaku yang baik. Hal ini sesuai dengan Maksum (2019). Pola asuh demokratis menghargai keterampilan anak dan memberi mereka kebebasan yang bertanggung jawab, sedangkan pola asuh otoriter menunjukkan pola pikir orang tua yang bertindak keras dan cenderung diskriminatif.

Hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto, sesuai yang ditemukan dilokasi penelitian bahwa lebih banyak orang tua responden yang memiliki pola asuh otoriter dalam kategori tingkat kecanduan rendah hal ini disebabkan karena pola asuh otoriter membuat anak jadi menurut kepada orang tua karena mereka biasanya melakukan banyak kontrol atas perilaku anak-anak mereka. Anak-anak harus mendengarkan dan mematuhi orang tua mereka. Hukuman fisik sering kali merupakan akibat dari pelanggaran. Sedangkan beberapa responden yang memiliki tingkat kecanduan gadget yang tinggi disebabkan karena beberapa faktor salah satunya karena orang tua memberikan gadget saat anak menangis atau memberikan gadget sebagai pengganti perhatian orang tua.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Suherman, 2019) di mana temuannya menunjukkan bahwa pola asuh orang tua memiliki dampak positif dan signifikan terhadap kecanduan gawai yaitu, ketika salah satu dimensi tinggi, maka tingkat kecanduan gawai juga akan tinggi. Ketika orang tua menggunakan pendekatan pengasuhan seperti ini, anak-anak mereka mengalami kontrol dan perhatian yang buruk, yang menyebabkan anak menggunakan teknologi sebagai pelampiasan ketidakhadiran orang tua secara emosional dan psikologis. Setiap orang tua memiliki gaya pengasuhan yang unik, yang akan mempengaruhi perilaku dan karakter anak-anak mereka. Orang tua yang memanjakan anak-anak mereka atau membiarkan mereka bermain dengan barang elektronik berisiko membuat anak-anak mereka mengalami kecanduan gadget. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung penelitian (Pamungkas *et al.*, 2023) yang menemukan adanya hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget.

Tabel 3. Hubungan Pengawasan Orang Tua dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto

Pengawasan orang tua	**Tingkat kecanduan gadget**				**Total**		***P Value***
	Tinggi		**Rendah**				
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**	
Kurang Diawasi	1	3,8	25	96,2	26	100	0,036
Diawasi	10	22,7	34	77,3	44	100	
Total	**42**	**60,0**	**28**	**40,0**	**70**	**100**	

Tindakan mengatur atau mengawasi anak secara langsung atau tidak langsung dikenal sebagai pengawasan orang tua. Orang tua harus mengawasi kegiatan sekolah dan belajar anak-anak mereka. Generasi muda saat ini dibesarkan di era teknologi digital satu dari tiga anak mulai menggunakan gadget pada usia tiga tahun, dan sepuluh anak mulai menikmati gadget sejak usia dua tahun. Oleh karena itu, agar tidak terlihat kaku dan otoriter, orang tua harus mengetahui kepribadian anak mereka (Zaini & Soenarto, 2019).

Hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto sesuai yang ditemukan dilokasi penelitian bahwa lebih banyak responden yang memiliki pengawasan orang tua diawasi dibandingkan dengan responden yang memiliki pengawasan orang tua kurang diawasi. Pada hasil penelitian didapatkan bahwa lebih banyak responden yang memiliki pengawasan orang tua diawasi dalam kategori kecanduan gadget tinggi hal ini disebabkan oleh sejumlah elemen, termasuk tidak adanya kegiatan yang dapat menggantikan waktu bermain gadget, sehingga anak cenderung lebih memilih untuk menggunakan gadget. Sedangkan responden yang memiliki pengawasan orang tua diawasi dan dengan kecanduan gadget rendah disebabkan karena pengawasan orang tua yang dapat membantu mengontrol jenis konten yang diakses anak, memantau aktivitas anak dan membatasi waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget.

Penelitian ini konsisten dengan penelitian An-nabawi (2022), yang menemukan bahwa pengawasan orang tua khususnya keterlibatan ibu sangat penting untuk mencegah anak-anak ketergantungan pada gadget ketika mereka bermain. Jelas terlihat bahwa keterlibatan ibu tidak terlihat atau lemah karena ibu banyak bekerja dan membuat anak-anaknya memiliki lebih sedikit waktu untuk dihabiskan bersama mereka. Akibatnya, ibu menjadi kurang terlibat bersama anak seperti anak belajar mengenal warna, nama hewan, hafal surat pendek, dan bentuk geometris melalui permainan dan video *youtube*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Tidak ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan kecanduan gadget pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto tahun 2023.
2. Ada hubungan antara pola asuh dengan kecanduan gadget pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto tahun 2023.
3. Ada hubungan antara pengawasan orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto tahun 2023.

Saran

Bagi responden orang tua

Orang tua sebaiknya dapat mengontrol dan mengawasi anak ketika bermain gadget serta memberikan edukasi tentang penggunaan gadget yang baik.

Bagi tempat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi taman kanak-kanak untuk menasihati anak-anak dan mencegah mereka agar tidak sering menggunakan barang elektronik untuk tujuan yang tidak perlu.

Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih jauh dari ideal dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, disarankan agar dapat melakukan penelitian dilokasi lain, sampel yang lebih luas, serta indikator-indikator yang baru untuk menguatkan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Serta dapat menjadi motivasi selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih mendalam.

DAFTAR REFERENSI

An-Nabawi, M. M. (2022). Pengawasan Ibu dalam Menangani Kecanduan Gadget pada Kanak-Kanak Awal. *Liwaul Dakwah: Jurnal Kajian Dakwah dan Masyarakat Islam, 12(2),* 98-112.

Aras, A. (2021). Revitalisasi Kultur Sekolah Dalam Pembangunan Karakter Peserta Didik. Al Ma'arief. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, *3(1)*, 26–34.

Bintari, P. Y. T., & Pratisti, W. D. (2019). Pengawasan Ibu Pada Anak Usia 5-6 Tahun Yang Mengalami Kecanduan Gadget (*Doctoral Dissertation*, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Budi, M.E.P. (2021). Daring: Pengembangan E-booklet Digital Parenting Cara Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini. *J. Konseling Pendidik. Islam, 2(10),* 158-167.

Dewi, E. R. V., Hibana, M. A., & M. A., M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 7(1),* 267-282.

Dini, J. P. A. U. (2023). Strategi Guru Dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Usia Dini Di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 7(1),* 374-383.

Enjelina, M. (2022). Pola Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Pauh Ranap Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu (*Doctoral Dissertation*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

Fitrianis, E., & Yaswinda, Y. (2020). Hubungan durasi waktu penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Pelita Paud. 4(2),* 214-223.

Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 8(1),* 16-28.

Jayantika, O. R., Livana, P. H., & Indrayati, N. (2020). Pola Asuh Orangtua Berhubungan Dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ners Widya Husada, 7(2),* 41-48.

Kumala, L. S., Eliana, E., Dewi, R., Andriani, L., & Widiyanti, D. (2021). Hubungan Pengetahuan, Pola Asuh Orang Tua Dan Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Dengan Perkembangan Sosial Di Paud Miftaahussalam Desa Bukit Peninjauan Ii, Kec. Sukaraja Kab. Seluma Tahun 2021 (*Doctoral Dissertation,* Poltekkes Kemenkes Bengkulu).

Kusuma, R. (2013). Macam-macam pengawasan orang tua terhadap anak. *Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.*

Listiana, A., & Guswanti, N. (2020). Dampak positif penggunaan smartphone pada anak usia 2-3 tahun dengan peran aktif pengawasan orang tua. *Pedagogia, 18 (1),* 97-111.

Mamik, M. (2015). *Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Birit Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten* Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negri Yogyakarta.

Mukarromah, T. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak (*Doctoral Dissertation,* Iain Metro).

Notoadmojo. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Notoadmojo. (2012). *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan.* PT Rineka Cipta.

Nurhafizah, W., & Afira, S. W. (2023). *Dampak Gadget Terhadap Minat Belajar Bagi Peserta Didik.*

Oktaria, R., (2009). *Lembaga Paud Di Kota Bandung Social Emotional Intelligence At 5-6 Years Old At Early,* 179-194.

Pamungkas, A. Y. F., Indriani, N., Wulandari, T., & Rachmawan, I. (2023). Peran Pola Asuh Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Jiwa, 11(1),* 97-102.

Pratiwi, W., & Pautina, A. R. (2022). Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Raudhatul Athfal di masa Pandemi Covid-19. *Early Childhood Islamic Education Journal, 3(1),* 34-57.

Pasca, M., Surani, E., & Arisanti, A. Z. (2023). Hubungan Kecanduan Bermain Gadget (Smartphone) Dengan Daya Lihat Anak Pra Sekolah: *Literature Review.*

Prayudi, A. (2023). Pengaruh Gadget dalam Penurunan Tingkat Penglihatan pada Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran, 2(1),* 1-20.

Putra, S., & Lubis, M. A. (2022). Penggunaan Gawai Oleh Anak Usia Dini Membutuhkan Pengawasan Orang Tua. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2),* 109-113.

Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes, 2(2),* 80-86.

Rahmadyanti, R., & Jamilah, J. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah Di Desa Cikulur Tahun 2022. *Health Information: Jurnal Penelitian, 15(2),* 1-1.

Rachmayanti, S., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Qodariah, L. (2023). Gambaran Kecanduan Gadget Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Studia Insania, 10(2),* 63-75.

Ramadhani, W. (2021). Kecemasan orang tua terhadap dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak di masa Pandemi Covid19 *(Study Pada Pedagang Kaki Lima Di Pasar Padang Panjang).*

Role, C. O. P. S. (2018). *Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta*.

Sholihah, W., Allenidekania, A., & Rachmawati, I. N. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Orang Tua Memberikan Gadget pada Anak. *Jurnal Keperawatan Silampari, 5(2),* 1121-1131.

Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan, 15(1).*

Sumarni, S., Pertiwi, S. T. Y., Rukiyah, A., WD, A., RT, A., & Umam, R. (2019). Behavior in early childhood (2-3) years: A case study on the use of gadgets in social environments. *International Journal of Innovation Creativity and Change*, *8*(8), 384-404.

Setiawan, R., Triayudi, A., & Gunawan, A. (2023). Diagnosa Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Fuzzy Sugeno Dan Fuzzy Mamdani. *Journal Of Computer System and Informatics (JoSYC), 4(2),* 315-325.

Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum, 9(1),* 81-92.

Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian.* Penerbit Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Alfabeta.

Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan, 8(1),* 54-65.

Suherman, R. N. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah (*Doctoral Dissertation*, Stikes Hang Tuah Surabaya).

Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui *Media Flashcard*. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling. 6(1).*

Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. 9(2),* 36-41.

Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua di Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 8(2),* 112-120.

Yusuf, S. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1),* 254-264.