

ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK PRASEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI 1 DAN KELOMPOK BERMAIN TERPADU LONG MESANGAT

Sri Wahyuni¹, Hestri Norhapifah²

^{1,2}Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Wiyata Husada Samarinda

Email: sw178298@gmail.com¹, hestrinorhapifah@itkeswhs.ac.id²

ABSTRAK

Latar belakang: *Gadget* adalah salah satu alat elektronik yang canggih dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi, media berita, jejaring sosial, bahkan sebagai media hiburan. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah memiliki dampak signifikan terhadap interaksi dalam proses pembelajaran dan lingkungan anak. Menatap layar dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan kelelahan mata, dan gangguan kesehatan lainnya yang merupakan masalah yang disebabkan oleh penggunaan *gadget*. **Tujuan:** Mengetahui gambaran penggunaan *gadget* pada anak prasekolah. **Metode:** Ini merupakan penelitian deskriptif pendekatan cross-sectional dengan sampel sebanyak 79 orang tua yang menjadi responden di TK Negeri 1 dan KB terpadu Long Mesangat. **Analisis data:** Menggunakan univariat dalam distribusi frekuensi. **Hasil:** Penggunaan *gadget* yang mendominasi berdasarkan jenis kelamin di TK Negeri 1 terdapat 23 (57,5%) anak laki-laki, berdasarkan pekerjaan orang tua didapatkan 26 (66,7%) orang tua anak KB Terpadu tidak bekerja, berdasarkan usia orang tua di TK Negeri 1 yaitu rata-rata 34.85 tahun, berdasarkan pendidikan orang tua di TK Negeri 1 yaitu perguruan tinggi sebanyak 14 (35%) orang, penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan durasi terdapat 17 (42,5%) anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi di TK Negeri 1, penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan frekuensi/intensitas, 17 (42,5%) anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi di TK Negeri 1. **Kesimpulan:** Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan orang tua, usia orang tua, pendidikan orang tua, durasi dan frekuensi. Bagi orang tua sebaiknya lebih mengawasi anak agar tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan, bisa mengajak anak beraktivitas menarik seperti, bermain di luar ruangan, berolahraga, bermain musik, bersosialisasi dengan teman sebaya.

Kata Kunci : *Gadget*, Anak Prasekolah, Durasi, Frekuensi, Pola Asuh.

ABSTRACT

Background: Gadgets are one of the sophisticated electronic devices and can be used as a communication tool, news media, social networks, even as an entertainment medium. The use of gadgets in preschool children has a significant impact on interactions in the learning process and the child's environment. Staring at the screen for a long period of time can cause eye fatigue, and other health problems which are problems caused by gadget use. **Objective:** To determine the description of gadget use in preschool children. **Method:** This is a descriptive study with a cross-sectional approach with a sample of 79 parents who became respondents at TK Negeri 1 and KB Integrated Long Mesangat. **Data analysis:** Using univariate in frequency

distribution. Results: The dominant use of gadgets based on gender in State Kindergarten 1 was 23 (57.5%) boys, based on parental occupation, 26 (66.7%) parents of Integrated Family Planning children were unemployed, based on parental age in State Kindergarten 1, the average was 34.85 years, based on parental education in State Kindergarten 1, namely college, as many as 14 (35%) people, the use of gadgets in preschool children based on duration, there were 17 (42.5%) children who used gadgets with high duration in State Kindergarten 1, the use of gadgets in preschool children based on frequency/intensity, 17 (42.5%) children who used gadgets with high duration in State Kindergarten 1. Conclusion: Gadget use affects preschool children based on gender, parental occupation, parental age, parental education, duration, and frequency. Parents should monitor their children closely to prevent excessive gadget use and encourage them to participate in engaging activities such as playing outdoors, exercising, playing music, and socializing with peers.

Keywords: Gadgets, Preschool Children, Duration, Frequency, Parenting Style.

PENDAHULUAN

Gadget sebagai salah satu teknologi sebagai salah satu teknologi yang berkembang pesat, kini sangat mudah diakses karena hampir semua lapisan masyarakat memilikinya. Perkembangan ini didorong oleh tuntutan zaman, dukungan terhadap Pendidikan anak usia dini, serta kemajuan teknologi yang memungkinkan penggunaan alat komunikasi dalam proses pembelajaran berbasis media sosial (Renawati dan Na'imah, 2021). Saat ini, teknologi berkembang dengan pesat dan memengaruhi berbagai aspek perkembangan manusia. Era teknologi ditandai dengan munculnya berbagai produk digital, seperti *gadget*. Dengan demikian kemajuan teknologi tidak dapat dihindari, seiring dengan perkembangan zaman yang terus maju (Puspita, 2020).

Penggunaan *gadget* diseluruh dunia diperkirakan 5,47 milyar orang menggunakan gadget pada tahun 2019, kemudian meningkat menjadi 7,9 milyar pada tahun 2022, pengguna *gadget* Asia menduduki peringkat pertama sebanyak 8,0% dan Asia Tenggara menduduki sebanyak 7,1% pada tahun 2022 World Health Organization (WHO), (2022). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2022) 67,88% dari populasi 5 tahun Indonesia sudah memiliki ponsel pada tingkat ini dibandingkan dengan 2021, Kalimantan Timur 82,37% (BPS, 2022). Kutai Timur sendiri terdapat 83,45%, berdasarkan jenis kelamin pada usia 5-6 tahun, laki-laki 83,45%, Perempuan 78,45% pada 3 bulan terakhir (BPS, 2024). Data penggunaan media *gadget* di Indonesia meningkatkan signifikan setiap tahun sejak 2019. Menurut statistik, sekitar 190 juta orang menggunakan media *gadget*. Pada tahun 2020, penggunaan media *gadget* terus meningkat

sekitar 175,4 juta orang dari total penduduk 272,1 juta jiwa dan pada 2021 penggunaan *gadget* diperkirakan akan mencapai sekitar 89% dari total penduduk di Indonesia (Antu, 2024).

Dalam hal penggunaan *gadget*, menurut *World Health Organization* (WHO) anak prasekolah yang terpapar penggunaan *gadget* memiliki gangguan perkembangan dan juga penggunaan *gadget* pada usia dini berdampak negatif pada anak, karena dapat menimbulkan bahaya langsung dan nyata serta risiko jangka panjang. Menurut (Mersha et al., 2020) dalam (Kartini et al., 2021) menatap layar dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan kelelahan mata, yang merupakan salah satu masalah kesehatan yang disebabkan oleh penggunaan *gadget*. Tidak dapat disangkal bahwa anak-anak zaman sekarang menghabiskan lebih banyak waktu bermain *gadget* mereka dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan itu bisa menjadi penyebab kekhawatiran. Salah satu dampak negatifnya adalah terciptanya rasa ketergantungan terhadap *gadget* (Rakhmavati et al., 2020).

Anak menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dipengaruhi oleh pola asuh orang tua. Orang tua yang permisif cenderung memberikan kebebasan tanpa penjelasan yang jelas, yang dapat menyebabkan anak lebih rentan terhadap dampak buruk penggunaan perangkat elektronik. Pola asuh demokratis, di mana orang tua memberikan bimbingan yang seimbang, menetapkan aturan yang jelas, dan tetap memberikan pengawasan yang cukup untuk anak-anak mengeksplorasi dunia digital. Namun, banyak orang tua mengabaikan hal ini karena sibuk atau tidak memiliki waktu untuk mendampingi anak bermain setiap hari. Akibatnya, mereka memilih pendekatan yang lebih efisien untuk mengasuh anak, salah satunya adalah memberikan perangkat elektronik (Aesong, 2023).

Penggunaan *gadget* berdasarkan jenis kelamin anak, menurut (Indri Puji Lestari, 2023) paling banyak terdapat pada siswa laki-laki karena banyak aplikasi permainan game online/offline yang membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dibandingkan untuk mencari informasi mengenai tugas sekolah. Menurut (Putri, dkk, 2020) anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam motorik halus, penelitian ini mengindikasikan bahwa anak perempuan lebih banyak menggunakan *gadget*, anak perempuan yang menggunakan *gadget* untuk bermain game seperti *My talking angela*, *cooking mama*.

Pekerjaan orang tua juga menjadi salah satu faktor penggunaan *gadget* pada anak prasekolah, orang tua yang memiliki perekonomian baik akan dengan mudah mengakses atau memiliki *gadget*, berbeda dengan orang tua yang memiliki perekonomian yang

berpendapatan rendah untuk mempunyai *gadget*. Sama halnya dengan usia orang tua, usia orang tua juga mempengaruhi pola asuh, (Naida Orlena Lisa Santoso, 2024) menyebutkan bahwa orang tua usia 20-30 tahun sering kali menghadapi kesulitan dalam mendidik aspek sosial dan emosional anak karena minimnya pengalaman dan pengasuhan, kurangnya pengetahuan tentang perkembangan anak, belum terbiasa dengan metode parenting yang efektif. Pola asuh demokratis adalah pola asuh yang mengutamakan kepentingan anak, tetapi tidak ragu-ragu untuk mengontrol anak. Orang tua dengan latar belakang ini adalah orang-orang rasional yang selalu bertindak berdasarkan situasi dan pemikiran, orang tua yang menggunakan pola asuh demokratis biasanya orang tua yang berusia 30-40 tahun (Hasanah & Sugito, 2020).

Orang tua yang berpendidikan tinggi semakin banyak ilmu pengetahuan yang dimilikinya sehingga lebih mudah untuk membimbing dan memberi arahan. Orang tua yang memiliki latar belakang kurang dalam tingkat Pendidikan akan memiliki kesulitan dalam memberikan pengertian dan arahan dengan baik dan jelas (Subarkah, 2019) dalam (M Dimas Syahdila, 2023). Adapun berdasarkan durasi dan frekuensi anak usia prasekolah hanya boleh menggunakan *gadget* pada hari libur saja, seperti hari Sabtu atau Minggu. Penelitian yang dilakukan oleh (Dinda Puput Oktafiani, dkk, 2021) mendapatkan hasil anak yang menggunakan *gadget* > 1 jam akan memberikan pengaruh pada personal sosial anak. Berdasarkan hasil *Literatur review*, didapatkan anak usia prasekolah di Muai dari usia 3-6 tahun, durasi penggunaan *gadget* tidak > 1 hingga 2 jam/hari, durasi penggunaan *gadget* > 1 hingga 2 jam/hari berdampak pada personal anak prasekolah.

Banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka sebagai pengalihan agar mereka dapat memaksimalkan waktu kerja mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Santoro dan Haikal (2023), mengamati bagaimana orang tua muda memberikan *gadget* pada anaknya. Orang tua yang memiliki keterbatasan waktu sering menggunakan *gadget* sebagai cara untuk mengalihkan perhatian anak dan memberi mereka waktu untuk beristirahat setelah bekerja. Sebaliknya, orang tua di zaman dulu lebih cenderung membatasi penggunaan *gadget* atau bahkan melarang mereka karena khawatir akan efek negatifnya. Selain itu, pola asuh yang terlalu otoriter dapat menyebabkan resistensi dan ketergantungan secara diam-diam.

Seperti penelitian terdahulu yang dilakukan Meyla Eka Putri Maulidah dan Asri Iman Sari pada tahun 2025 dengan judul “Hubungan penggunaan *gadget* dengan deteksi dini perkembangan emosional anak pra-sekolah di TK Asyiyah Bustanul Athfal Balung” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna *gadget* terbagi secara merata dalam kategori

baik, sedang, dan buruk terdeteksi mengalami gangguan emosional. Hasil penelitian ini sejalan dengan Hayani Wulandari dan Kurnia Sary (2024) serta penelitian Tri Arum Pandan Sari, Novitawati, Sulaiman (2024). Menurut Wulandari, *screen time* memiliki pengaruh positif jika orang tua mengontrol konten yang ditonton, artinya anak menonton konten yang sesuai dengan usianya. Sementara dampak negatif bagi perkembangan bahasanya adalah bisa menyebabkan *speechdelay*.

Menurut Maulidiyah Junnatul Azizah Heru, Atika Jatimi tahun 2024 pada penelitiannya dengan judul “Peran Orang tua Terhadap Penanggulangan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Pra-sekolah” dengan hasil orang tua berperan dalam proses penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak pra-sekolah dengan metode pembatasan penggunaan *gadget*. Dan menurut penelitian Nur Hifayatin, Nur Muji Astuti, Faridah dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dan Pendampingan Orang Tua Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Prasekolah”. Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah seharusnya dikontrol dan perlu pendampingan orang tua. Pentingnya sosial emosional anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik (Rahmawati, 2020).

Studi pendahuluan yang di lakukan di sekolah TK Negeri 1 pada tanggal 19 Februari 2025 dan KB Terpadu di Long Mesangat pada tanggal 26 Februari 2025 melalui pengisian kuisioner. Terdapat 3 dari 5 murid TK Negeri yaitu 2 laki-laki dan 1 perempuan mengalami penggunaan *gadget* yang tinggi, anak-anak tersebut menggunakan *gadget* lebih dari >60 menit setiap sehari. Di KB Terpadu terdapat 3 dari 2 murid yaitu 2 laki-laki dan 1 perempuan yang mengalami penggunaan *gadget* lebih dari >60 menit setiap seharinya. Berdasarkan dari studi pendahuluan dan peneliti terdahulu yang telah diuraikan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis penggunaan *gadget* di TK Negeri 1 dan KB Terpadu Long Mesangat”

Berdasarkan uraian yang diatas terdapat beberapa yang dapat di simpulkan, anak yang bermain *gadget* lebih dari 30 menit perhari dengan frekuensi 1-3 hari perminggu atau terlalu lama terpapar layar *gadget* dapat menyebabkan kelelahan mata, dan anak-anak yang menggunakan *gadget* secara teratur akan memiliki resiko kecanduan yang lebih tinggi. Kecanduan *gadget* dapat menyebabkan perilaku menjadi agresif dan sulit tidur, sehingga orang tua harus memantau penggunaan *gadget* anak dan memastikan anak tidak menggunakan *gadget* terlalu sering.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis deskriptif, pendekatan yang memungkinkan peneliti menggambarkan fenomena dengan detail, mengidentifikasi pola dan menjelaskan variasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan cross-sectional untuk mengamati suatu fenomena yang terjadi, seperti pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* pada anak prasekolah. Dengan pengambilan data yang akan dilakukan secara bertahap antara orang tua siswa-siswi TK Negeri 1 dan KB Terpadu Long Mesangat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan jenis kelamin di Taman Kanak-kanak Negeri 1 dan Kelompok Bermain Long Mesangat.

Tabel 4.1 Deskripsi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di TK Negeri 1 dan KB Terpadu Long Mesangat (N= 79)

	Karakteristik	N	Persentase %
Jenis kelamin anak TK Negeri 1 N (40)	Laki-laki	23	57,5
	perempuan	17	42,5
Jenis kelamin anak KB Terpadu N (39)	Laki-laki	17	43,6
	perempuan	22	56,4
Total		79	100

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa terdapat penggunaan *gadget* berdasarkan jenis kelamin di TK Negeri 1 dengan jumlah 23 (57,5%) anak laki-laki. Adapun banyak penggunaan *gadget* berdasarkan jenis kelamin di KB Terpadu yaitu 22 (56,4%) anak perempuan.

2. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan status pekerjaan orang tua anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Long mesangat dan Kelompok Bermain Long Mesangat.

Tabel 4.2 deskripsi karakteristik responden berdasarkan statu pekerjaan orang tua di TK Negeri 1 dan KB Terpadu Long Mesangat (N= 79).

	Karakteristik	N	Presentase%
Pekerjaan orang tua TK Negeri 1 N (40)	Bekerja	23	57,5
	Tidak bekerja	17	42,5
Pekerjaan orang tua KB Terpadu N (39)	Bekerja	26	66,7
	Tidak bekerja	13	33,3

Total	79	100
--------------	-----------	------------

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa terdapat banyak orang tua anak TK Negeri 1 yang berkerja adalah 23 (57,5%) dan terdapat orang tua anak KB Terpadu yang tidak bekerja adalah 26 (33,3%) orang.

3. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan usia orang tua anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Long Mesangat dan Kelompok Bermain Long Mesangat.

Tabel 4.3 deskripsi karakteristik responden berdasarkan usia orang tua di TK Negeri 1 dan KB Terpadu Long Mesangat (N= 79).

		Minimum	Maximum	Mean	td. Deviation
Usia orang tua di TK Negeri 1 N (40)	40	23	55	34.85	7.827
Usia orang tua di KB Terpadu (39)	39	22	45	31.72	5.119
Total	79				

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukan rata-rata (mean) usia orang tua di TK Negeri 1 yaitu 34.85 tahun, dan di KB Terpadu rata-rata (mean) usia orang tua yaitu 31.72.

4. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan pendidikan tua di Tk Negeri 1 Long Mesangat dan Kelompok Bermain Long Mesangat.

Tabel 4.4 Deskripsi karakteristik responden berdasarkan Pendidikan orang tua di TK Negeri 1 dan KB Terpadu Long Mesangat (N= 79).

	karakteristik	N	Presentase%
Pendidikan orang tua di TK Negeri 1 Long Mesangat N (40)	SD	5	12,5
	SMP	10	25,0
	SMA	11	27,5
	Perguruan Tinggi	14	35,0

Pendidikan orang tua di KB Terpadu Long Mesangat N (39)	SD	6	15,4
	SMP	14	35,9
	SMA	13	33,3
	Perguruan Tinggi	6	15,4
Total		79	100

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa Pendidikan terakhir dari orang tua anak di TK Negeri 1 yaitu perguruan tinggi berjumlah 14 (35%) dan berpendidikan terakhir SD berjumlah 5 (13%) orang. Pendidikan terakhir dari orang tua anak di KB Terpadu yaitu SMP berjumlah 14 (36%) dan pendidikan terakhir SD berjumlah 6 (15%) orang.

5. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan durasi di Taman Kanak-kanak Negeri 1 dan Kelompok Bermain Long Mesangat.

Tabel 4.5 deskripsi karakteristik responden berdasarkan durasi penggunaan *gadget* di TK Negeri 1 dan KB Terpadu Long Mesangat (N= 79).

Karakteristik		N	Presentase%
Durasi penggunaan <i>gadget</i> TK Negeri 1 N (40)	Rendah	12	30,0
	Sedang	11	27,5
	Tinggi	17	42,5
Durasi penggunaan <i>gadget</i> KB Terpadu N (39)	Rendah	10	25,6
	Sedang	15	38,5
	Tinggi	14	35,9
Total		79	100

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa terdapat 17 (42,5%) anak TK Negeri 1 menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi, dan terdapat 11 (27,5%) anak menggunakan *gadget* dengan durasi sedang. Adapun 15 (38,5%) anak KB Terpadu menggunakan *gadget* dengan durasi sedang, dan 10 (25,6%) anak menggunakan *gadget* dengan durasi rendah.

6. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan frekuensi di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Long Mesangat dan Kelompok Bermain Long Mesangat.

Tabel 4.6 deskripsi karakteristik responden berdasarkan frekuensi penggunaan *gadget* di TK Negeri 1 dan KB Terpadu Long Mesangat (N= 79).

Karakteristik	N	Presentase%
Rendah	12	30,0

Frekuensi penggunaan gadget TK Negeri 1 N (40)	Sedang	11	27,5
	Tinggi	17	42,5
Frekuensi penggunaan gadget KB Terpadu N (39)	Rendah	10	25,6
	Sedang	15	38,5
	Tinggi	14	36,9
Total		79	100

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa terdapat 17 (42,5%) anak TK Negeri 1 menggunakan *gadget* dengan frekuensi yang tinggi, dan terdapat 11 (27,5%) anak menggunakan *gadget* dengan frekuensi sedang, dan 15 (38,5%) anak KB Terpadu menggunakan *gadget* dengan frekuensi tinggi, dan 10 (25,6%) anak menggunakan *gadget* dengan frekuensi rendah.

KESIMPULAN

1. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan jenis kelamin, terdapat 23 (57,5%) anak laki-laki yang menggunakan *gadget* dengan durasi dan frekuensi yang sedang sampai yang tinggi atau berlebihan di Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri 1 dan terdapat 22 (56,4%) anak perempuan yang menggunakan *gadget* dengan durasi dan frekuensi dari yang sedang sampai yang tinggi atau berlebihan di Sekolah Kelompok Bermain Terpadu Long Mesangat.
2. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan pekerjaan orang tua. Di dapatkan hasil bahwa 23 (57,5%) orang tua dari anak Taman Kanak-kanak Negeri 1 yang bekerja, dan terdapat 27 (69%) orang tua dari anak Kelompok bermain Terpadu yang tidak bekerja
3. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan usia orang tua, di dapatkan hasil bahwa usia orang tua dari sekolah Taman Kanak-kanak Negeri 1 yaitu rata-rata (mean) 34.85 tahun dan di Sekolah Kelompok Bermain Terpadu rata-rata (mean) usia orang tua yaitu 31.72 tahun.
4. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan Pendidikan orang tua, di dapatkan hasil bahwa orang tua dari sekolah Taman Kanak-kanak Negeri 1 yaitu rata-rata terakhir berpendidikan perguruan tinggi sebanyak 14 (35%) orang, dan Pendidikan terakhir orang tua dari Kelompok Bermain Terpadu rata rata yaitu Sekolah Menengah Pertama dengan jumlah 14 (33%) orang.

5. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan durasi, terdapat 17 (42,5%) anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi di sekolah Taman Kanak-kanak Negeri 1 dan terdapat 15 (38%) anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi sedang di Sekolah Kelompok Bermain Terpadu Long Mesangat, ini di dapatkan dari berapa banyak anak menggunakan *gadget* dalam 1 hari.
6. Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah berdasarkan frekuensi/intensitas, terdapat 17 (42,5%) anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi di sekolah Taman Kanak-kanak Negeri 1 dan terdapat 15 (38%) anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi sedang di Sekolah Kelompok Bermain Terpadu Long Mesangat, ini di dapatkan dari berapa banyak anak menggunakan *gadget* dalam 1 minggu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah amalia khoirul amini, nailul azizah, siti salwa, fidrayani (2024) Analisis pengaruh pola asuh daam memberikan gadget terhadap sosial emosional anak usia dini. Tujuan membandingkan beberapa aspek dari hasil penelitian antara 2019 dengan tahun 2024. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2, No. 2
- Aisyah Mulyanti, Dewi Dolifah, Delli Yuliana Rahma (2024) Florence Nightingale The Relationship Between Gadget Addiction and Emotional Intelligence in Adolescents Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja Jurnal Keperawatan vol. 7 no. 1
- Aldi Pramudita, Silvi Assania Turrohmah, Nurul Azmi Azkiyah, Neng Nenis, Angga Shidiq, Nastiti Novitasari (2025) Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Anak Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Peran Orang Tua Dan Rumah Baca Kita di Dusun Kidul Desa Buniseuri Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan Volume. 3, Nomor.1
- Angelia Friska Tendean dan Cherol Nelson Ering (2024) *Gadget* dan perkembangan emosional anak usia anak prasekolah 3-6 tahun vol. 8 no. 2
- Arif Unggul, Labib Sajawandi Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Perubahan Perilaku pada Anak Usia Dini yang Kecanduan Gawai jurnal cerlang Pendidikan anak
- Arif Widodo, Deni (2021) Fenomena *Gadget* Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home Sutisna Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar vol. 7 no.

- Biyanti Dwi Winarsih, Heriyanti Widyaningsih, Yayuk Fatmawati, Sri Hartini, Noor Faidah, Wahyu Yusianto, Nova Fitri Nurdiana (2024) Peningkatan peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak usia dini Vol.1 No.1
- Chusnul Tiwi Triani, casman, nani Asna dewi, Muhammad Fuad Iqbal, Balbina Antonelda Marted Wawo, Junita maratut Silitonga, dwi sulisty cahyaningsih, Nita Puspita (2024) Durasi dan frekuensi pemakaian gadget berlebih berdampak negative pada perkembangan berbicara anak Vol.5 No.2
- Deden Thosin Waskita, Candra Mochamad Surya, Regina Febriana (2022) Kemampuan motorik kasar melalui teknik permainan lari estafet pada anak usia 3-6 tahun Jurnal Tahsinia vol. 3 no. 1
- Dinda Puput Oktafia, Noor Yunida Triana, Roro Lintang Suryani (2021) Durasi penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia prasekolah Vol. 4 No. 1
- Dinda Wardianti, Diana rhismawati Djupri, Aat Yatnikasari, Nila Rostarina (2024) Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan tingkat perkembangan pada anak usia prasekolah di Wilayah RW 001 Kelurahan pondok Betung Kecamatan Pondok Aren Kota Tangerang Selatan. Nursing applied journal Vol.2, No.4
- Dini Septi Harianti, Sigit Prasetyo, Sibawaihi, Muhammad Abid Al Faqh (2025) Peran orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini Volume 13
- Dini Wulansari, Hadi Machmud, Laode Anhu Sadar (2024) Pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini Humanity Journal Vol.3 No.2
- Ersa Putri junita, Wulansari Vitaloka (2025) Dampak negative penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Paling Serumpun Vol.8 No.2
- Ervi Nur Apriani Dewi, Asep setiawan, Tatang Kusmana, Ubad Badarudin (2025) Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun volume 2 No.1 hal 98-103
- Fitri Khairani, Evi Naria, Ismi Khirani Lubis, ecia meilonna Koka, Anni fadhila Harahap, Intan Maulida Rangukti, Melini Tatito Enjelika Marpaung, Halomoan Daulay (2024) Peran orang tua dengan intensitas penggunaan gadget pada anak di usia dini di kabupaten Tapanuli Selatan Public Health Journal vol,04, No, 01
- Gardha Rias Arsy, Nailil Muna, eni Pujiati (2024) pengalaman orang tua dalam mendampingi anak usia sekolah yang kecanduan gadget jurnal profesi kebidanan vol.11 No. 1

- Gusti Ayu Made Landhevi Paramasanthi, Ni Putu Diah Witari, Ni Putu Indah Kusumadewi Riandra (2024) Hubungan lama penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada anak prasekolah di TK Tunas Mekar Sari halaman.239-243
- Harlina Ramelan, Mastuinda, Kholijah Saragih, Dewi Martha, Imam Muthie, Wulan rahmadia Novera, Amalia Husna, Elvira Khoru Ulmi (2025)
- Henny Hanna, Tati Nuryanti (2024) Hubungan *Gadget* terhadap Gangguan Perkembangan pada Anak Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat vol. 13 no. 2
- Herdianti, Rifda Nur Andi Nurul Febriani, Asaria Citra Dewi, Syamsuardi, Muhammad Akil Musi, Parwoto *Gadget* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun di Kota Makassar Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak vol. 5 no. 1
- Hilda Nurul Insani (2025) Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal Jurnal Pendidikan anak usia dini vol. 2 no. 2
- Idzni Azhima, Putri Aulia, Homsani Nasution (2025) perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan haling bintang Vol.6 No.3
- Ikha prastiwi, Rizky andini, alfaura ajeng abidanon (2022) Durasi penggunaan gadget dalam perkembangan anak usia prasekolah. Jurnal kesehatan Bhakti Husada Vol. 8, No.2
- Ilham Hudi, Dini Suci Noviola, Matang (2022) Globalisasi dan Gadget dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru Jurnal Pendidikan Tambusai vol. 6 no.2
- Indri Ramahwanti (2024) Penerapan permainan match colors dalam mengembangkan motorik halus anak usia 3 tahun
- Intan Risma Juliani, Imanuel Sri Mei Wulandari (2022) Hubungan Tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku Jurnal Keperawatan BSI vol. 10 no. 1
- Isye Eka Purwanti, Nafolion Nur Rahmat, Rizka Yunita (2023) Hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan motorik halus dan pola tidur pada anak prasekolah di TK Dewi Sartika Jurnal Ilmu Kesehatan Vo.2 No.12
- Iyah sofiyah, Ns. Susaldi, nurwita trisna sumanti (2024) Hubungan pengetahuan pola asuh orang tua dan durasi paparan gadget dengan kejadian speech delay (keterlambatan berbicara) pada anak prasekolah usia 3-6 Tahun jurnal riset ilmiah vol. 1 no. 22
- Karin Ariska (2025) Penggunaan gadget dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun Vol.7 No.1

- Khairul Huda, Dina Fahira (2025) Analisis dampak intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini di masa mendatang kelompok B TK Al Anwar Tahun 2024/2025 Journal Tranformation of Mandalika Vol.6, No.6
- Lakamaru, Sri Wahyuningsi Laiya, Rapi Us. Djuko (2025) Deskripsi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia (5-6 Tahun) Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo Mifta Huljanah Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini vol. 6 no. 1
- Luluk farida Fitriyai, Malpeni Satriana (2025) Bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Journal on early Childhood Vol.8 No.1
- Mega Putri Aulia, Sakti Ritonga Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Memahami Bahaya Gadget (Studi Kasus Desa Bandar Khalipah Kecamatan Percut Sei Tuan) Interpersonal jurnal ilmu pemerintahan dan ilmu komunikasi vol. 3 no. 2
- M Dimas Syahdila, (2023) korelasi pola asuh orang tua dengan Tingkat kecanduan gadget pada anak di era digital di TK Muslimat Darul Fallah 2
- M. Hafidz Nur Haqiqi, Vendi Eko Kurniawan, Gevi Melliya Sari, Kiki Febriato, Miftahus Shomad (2024) the relationship gadget addiction and students' sleep patternsmi miftahul ulum village sapon subdistrict kesamben jombang district
- Mohamad Sabda Fariz Akbar, Ridwan Fauzi, Zaqi Abdillah Tsamanyah, Arita Marin (2022) Pengaruh penggunaan gadget dalam kegiatan mengajar terhadap pembentukan larakter anak generasi Z Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora vol. 2 no. 2
- Mohzana, Hary Murcahyanto, Muh. Fahrurrozzi (2024) Pengaruh tingkat Pendidikan orang tua terhadap orientasi asuh anak usia dini Volume 7, Nomor 1
- Nanda Yuliantika, Humaidah Br. Hasibuan, Raisah Armayanti Nasution (2024) Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter Peduli Sosial pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Adetia. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.2, No.3
- Nida Rahma fauziah, Dini Nurbaeti Zen, Nina rosdiana (2024) Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak Vol.6 No.1
- Nikmatun Hasanah, Musayyadah (2022) Analisis pola asuh orang tua dalam pembatasan penggunaan gadget bagi anak usia dini Vol. 8 No. 2
- Ni Luh Made Asri Dewi, Ida Bagus Candra Wibawa Manuaba (2022) Pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak prasekolah Jurnal Keperawatan Vol.14 No.2

- Nur fitriani farkhana, Yuan fyrraliany, Dini nur alpiah (2024) Pengaruh intensitas pemakaian gadget terhadap perkembangan emosi pada anak usia prasekolah. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik Vol.1, No.3
- Nur Hifayatin, Nur Muji Astuti, Faridah (2024) Hubungan penggunaan *gadget* dan pendampingan orang tua dengan perkembangan sosial emosional pada anak prasekolah Vol 13, No 2
- Nurin Fauziyah, Susanti Tria (2025) kesehatan tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di paud dan tkar-robithon desa kerkep Kecamatan kediri Jaya Jurnal Abdimas Pamenang vol. 3 no. 1
- Nurullita, Choirun Nisak Aulina (2024) Meingkatkan kemampuan motoric kasar anak usia 2-4 tahun melalui permainan lari estafet di paud Aisyah sidokare Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini vol. 8 no. 1
- Rama Setiawan, Agung Triayudi, Arie Gunawan (2023) Diagnosa Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini dengan Metode Fuzzy Sugeno dan Fuzzy Mamdani Volume 4, No. 2
- Ratna Pardede, Sri Watini (2021) Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang Jurnal Pendidikan Tambusai vol. 5 no. 2
- Risca Aulia, Katrim Alifa Putrikita (2025) Psikoedukasi Pola Pengasuhan di Era Digital pada Anak Indonesian Research Journal on Education Volume 5 Nomor 1
- Risdayah, Mayuha Zulfa, Nur Halizah Balqiyah, Taofik Hidayat (2024) Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 2-3 Tahun Melalui Bermain Sambil Belajar di Posyandu (Bermadu) Desa Ciparay vol. 5 no 1
- Risma Elviani, Nurlita, Zulkifli Nurdin (2024) Tari Zapin Kanak Beriya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Journal on Education vol. 6 no. 3
- Siti Nur Solikah, Ganik Sakitri Detiksi dini dan edukasi kesehatan pencegahan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah jurnal pengabdian Masyarakat volume. 05, No. 1
- Sulistia Ningsih, Arsan Shanie (2023) Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan berfikir kritis vol. 8 no. 2
- Tiara Zaghita Husni, Dian Budiana, Suherman Slamet (2024) Perbandingan aktivitas fisik dan perilaku sederhana berdasarkan wilayah

Umi kalsum, edi purwanto (2023) Tingkat ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah sebelum dan selama masa pandemi covid-19 di kota TK Terpadu kota samarinda jurnal penelitian vol. 15 no. 1

Vicky Ibnu Hasan, Achmad Kusyairi, Ro'isah (2025) Pengaruh parenting terhadap kemampuan digital pada orang tua TK wilayah desa Gejungan pajarakan Vol.3 No.2.