

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENDAMPINGAN ORANG TUA DENGAN
SCREENTIME GADGET PADA ANAK
DI SD NEGERI 28 TAMO**



HARSUCI YUNITA

B0221320

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
2025**

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENDAMPINGAN ORANG TUA DENGAN
SCREENTIME GADGET PADA ANAK
DI SD NEGERI 28 TAMO**



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Keperawatan**

HARSUCI YUNITA

B0221320

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi Penelitian/Karya Ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun di rujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Harsuci Yunita

NIM : B0221320

Tanggal : 24 Oktober 2025

Tanda Tangan :



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul :

**HUBUNGAN PENDAMPINGAN ORANG TUA DENGAN *SCREENTIME*
GADGET PADA ANAK DI SD NEGERI 28 TAMO**

Disusun dan diajukan:

HARSUCI YUNITA

B0221320

Telah disetujui untuk disajikan dihadapan tim penguji pada seminar hasil program studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat.

Dewan Pembimbing

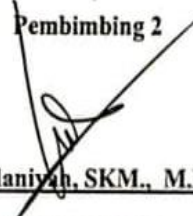
Pembimbing 1



Eva Yuliani, M.Kep., Sp.Kep.An

NIDN.0931128601

Pembimbing 2



Wahdaniyah, SKM., M.Kes

NIDN.0008018806

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Keperawatan



Eva Yuliani, M.Kep., Sp.Kep.An

NIDN.0931128601

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Karya tulis ilmiah dengan judul:

HUBUNGAN PENDAMPINGAN ORANG TUA DENGAN *SCREENTIME* *GADGET* PADA ANAK DI SD NEGERI 28 TAMO

Disusun dan diajukan:

HARSUCI YUNITA

B0221320

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat.

Ditetapkan di majene tanggal 24 Oktober 2025

Dewan Penguji

Muhammad Irwan, S.Kep., Ners., M.Kes

Sastriani, S.Kep., Ns., M.Kep

Masniati, S.E., M.Kes

Dewan Pembimbing

Eva Yuliani, M.Kep., Sp.Kep.An

Wahdaniyah, SKM., M.Kes

Mengetahui

Dekan

Ketua



Program Studi S1 Keperawatan

Eva Yuliani, M.Kep., Sp.Kep.An

NIDN.093112860

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas akademik Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Harsuci Yunita

NIM : B0221320

Program Studi : S1 Keperawatan

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat Hak Bebas *Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Hubungan Pendampingan Orangtua Dengan *Screentime Gadget* Pada Anak di SD Negeri 28 Tamo.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas *Royalti Noneksklusif* ini Universitas Sulawesi Barat berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Majene

Pada tanggal : 29 Oktober 2025

Yang menyatakan

(Harsuci Yunita)



HUBUNGAN PENDAMPINGAN ORANGTUA DENGAN *SCREENTIME* *GADGET* PADA ANAK DI SD NEGERI 28 TAMO

Harsuci Yunita

Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Sulawesi Barat, Majene

e-mail: harsuciyunita001@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Anak-anak saat ini banyak terpapar gadget seperti handphone dan tablet. *Screentime* berlebihan pada anak dapat berdampak negatif terhadap kesehatan fisik maupun perkembangan psikososial. Pendampingan orangtua berperan penting dalam membatasi dan mengarahkan penggunaan gadget anak. Meningkatnya penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar yang berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak disertai dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat dari orang tua. **Tujuan:** dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara pendampingan orangtua dengan *screentime gadget* pada anak di SD Negeri 28 Tamo. **Metode:** penelitian yang digunakan adalah kuantitatif menggunakan desain *cross sectional*. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 69 responden. Teknik sampling *stratified random sampling*. **Hasil:** hasil penelitian menunjukkan sebagian orangtua memberikan pendampingan kurang optimal, dan mayoritas anak memiliki *screentime* tinggi dengan >2 jam/hari dan sebagian besar orangtua memiliki pendampingan optimal dengan mayoritas anak memiliki *screentime* rendah dengan <2 jam/hari. Uji *Chi-Square* menunjukkan adanya hubungan pendampingan orangtua dengan *screentime gadget* pada anak di SD Negeri 28 Tamo, dan didapatkan nilai sig. sebesar 0.000. **Kesimpulan:** didapatkan adanya hubungan pendampingan orangtua dengan *screentime gadget* pada anak di SD Negeri 28 Tamo dengan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$.

KATA KUNCI : pendampingan orangtua, *screentime*, *gadget*, anak usia sekolah

**THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENTAL SUPERVISION AND
CHILDREN'S GADGET SCREENTIME AT STATE ELEMENTARY SCHOOL
28 TAMO**

Harsuci Yunita

Undergraduate Program in Nursing, Faculty of Health Sciences

University of West Sulawesi, Majene

e-mail: harsuciyunita001@gmail.com

ABSTRACT

Background: Children today are exposed to a lot of gadgets such as cellphones and tablet. Excessive screen time in children can have a negative impact on health physical and psychosocial development. Parental support plays an important role in limiting and directing children's use of gadgets. The increasing use of gadgets among elementary school age children has the potential to have negative impacts if not accompanied by proper supervision and assistance from parents. **Objective:** This study aimed to determine the relationship between parental guidance and gadget screen time in children at Tamo 28 Public Elementary School. **Method:** This study used a quantitative cross-sectional design. A sample size of 69 respondents was selected. The sampling technique used was stratified random sampling. **Results:** The study showed that some parents provided suboptimal guidance, with the majority of children having high screen time (>2 hours/day), while most parents provided optimal guidance, with the majority having low screen time (<2 hours/day). A chi-square test showed a relationship between parental guidance and gadget screen time in children at Tamo 28 Public Elementary School, with a significant value of 0.000. **Conclusion:** There was a relationship between parental guidance and gadget screen time in children at Tamo 28 Public Elementary School, with a significant value of 0.000 < 0.05.

KEYWORDS: parental guidance, screen time, gadgets, school-age children

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak yang tumbuh di zaman sekarang lebih banyak terpapar perangkat teknologi atau *gadget* misalnya *handphone* , tablet, dan perangkat alat elektronik lainnya. Anak-anak menggunakan perangkat elektronik dalam kehidupan sehari-hari mereka (Bangsawan et al., 2022). Anak-anak biasanya memakai perangkat tersebut untuk bermain game , menonton video, dan menjalankan aplikasi. Karena banyak orang tua yang memperkenalkan perangkat elektronik kepada anak-anak mereka sejak dini, penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak pasti dipengaruhi oleh peran orang tua (Putri Pradevi, 2020).

Anak-anak juga semakin akrab dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), hampir separuh anak di Indonesia sudah dapat menggunakan *handphone(HP)* atau gawai nirkabel dan akses internet . Secara keseluruhan, 33,44% anak di Indonesia menggunakan *gadget* atau gawai nirkabel, dan 24,96% dari mereka dapat mengakses internet. Jika diperhatikan, karakteristik kelompok umur menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan. Anak-anak usia 0-4 tahun hanya menggunakan *gadget* 25,5%, sedangkan anak-anak usia 5-6 tahun 52,76%, dan anak usia 7-15 tahun 71,3%. menurut BPS dalam laporan dari hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) ; dalam (Andriani et al., 2024).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Barat (*BPS-Statistic of Sulawesi Barat Province*), jumlah anak berumur 5 tahun keatas yang mengakses internet dalam 3 bulan terakhir menurut Kabupaten dan Provinsi (persen), dari tahun 2021-2023. Pada Provinsi Sulawesi Barat jumlah penduduk yang mengakses internet pada tahun 2021 sebesar 48,73%, tahun 2022 sebesar 55,38%, tahun 2023 sebesar 59,89%. Berdasarkan data pada setiap Kabupaten/Kota di Provinsi Sulawesi Barat, pada tahun 2023 Prevalensi tertinggi berada di Kabupaten Pasangkayu sebesar 69,83% ,terendah di Kabupaten

Mamasa sebesar 52,42% dan Kabupaten Majene berada pada urutan ke tiga sebesar 58,64% (BPS Provinsi Sulawesi Barat, 2023).

Gadget di era globalisasi memiliki efek positif dan negative. Salah satu efek positifnya adalah kemudahan dalam mencari informasi dan pengetahuan, serta kemampuan untuk mendapatkan atau berkomunikasi dengan orang lain dari jarak jauh. Dampak negatif yang banyak dikeluhkan termasuk perilaku anak yang tidak bisa bersosialisasi dan ketidakmampuan untuk memahami sopan santun sebagai konsekuensi dari ketidakmampuan bersosialisasi. Pendampingan dan arahan orang tua dalam mengenalkan anak pada kehidupan sosial dilingkungan adalah salah satu faktor yang memengaruhi pengaruh perkembangan sosial pada anak (Watak et al., 2023).

Penggunaan perangkat secara berlebihan atau *Screen time* yang melebihi batas waktu penggunaannya ternyata memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan siswa di sekolah dasar. Terutama dalam perkembangan secara fisik, psikologis, dan sosial anak akan mengalami gangguan dalam perkembangan otak, mata, dan otot-ototnya. Pada tahap perkembangan psikologis, anak akan menjadi mudah marah, tidak disiplin dan tertarik untuk meniru tingkah laku yang ia lihat saat bermain perangkat elektronik. Terakhir dalam hal perkembangan sosial, anak-anak lebih suka bermain sendiri dari pada bermain dengan teman-temannya (Watak et al., 2023). Ketergantungan pada *gadget* ialah salah satu komponen yang bisa mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Anak-anak yang sering bermain *gadget* akan menjadi kecanduan perangkat tersebut dan menjadikannya aktivitas utama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tidak diragukan lagi, anak-anak ini akan lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar di rumah, bahkan menolak untuk belajar di rumah (Bangsawan et al., 2022).

Gadget sudah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Banyak anak usia dini bahkan memiliki *gadget* mereka sendiri. *Gadget* mempunyai banyak manfaat bagi manusia, seperti Instagram, Facebook, dan twitter, yang bisa digunakan untuk terhubung dengan orang dan menambah pertemanan dengan orang dari seluruh

dunia. Selanjutnya ada Youtube, yang dapat digunakan untuk hiburan dan meningkatkan wawasan (Hidayat & Maesyaroh, 2021). Selain itu, ada aplikasi lain yang dapat diunduh dengan mudah dari playstore; bahkan anak-anak dapat melakukannya. Namun meskipun *gadget* memiliki banyak manfaat, jika tidak dikontrol dapat membahayakan. Dengan berbagai fitur yang ditawarkannya, perangkat tersebut juga dapat dengan mudah bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang tidak sesuai dengan usia mereka dan dapat mengganggu perkembangan mereka (Hidayat & Maesyaroh, 2021).

Orang tua yang sering menghabiskan waktu bersama anak-anak di rumah, memiliki tanggung jawab untuk mengawasi dan mengendalikan penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak. Orang tua juga harus memastikan bahwa konten yang dilihat oleh anak tidak mengandung pornografi atau kekerasan dan bahwa penggunaannya juga tidak melebihi batas waktu yang diperbolehkan (Hidayat & Maesyaroh, 2021). Anak sudah diperkenalkan dengan *gadget* oleh orang tuanya bahkan sebelum mereka dapat berbicara dan membaca. Orang tua sering memberikan anak-anak video atau film yang menarik karena mereka pikir video menarik bagi anak-anak. Mereka juga sering memberikan *gadget* kepada anak-anak ketika menangis, membuatnya ketagihan untuk menontonnya lagi dan lagi. Selain itu, sebagian besar orang tua memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka agar tidak mengganggu aktivitas mereka atau mengganggu mereka saat bermain di luar rumah, karena orang tua sibuk dan membiarkan anak-anak bermain dengan *gadget* sampai tidak disadari, kecanduan *gadget* pada anak dapat terjadi karena kurangnya pengawasan dan kontrol orang tua terhadap penggunaan *gadget* (Hidayat & Maesyaroh, 2021).

Menurut hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti pada bulan April 2025 kepada 10 orang tua yang ada di wilayah Tamo, Kelurahan Baurung, 7 orang tua mengatakan anaknya mempunyai *gadget* sendiri dan 3 orangtua mengatakan anaknya tidak mempunyai *gadget* sendiri. 8 orang tua mengatakan anaknya sering menggunakan *gadget* terutama *Smartphone* tanpa ada pembatasan waktu dan juga tanpa ada pendampingan dari orang tua saat anak menggunakan *Smartphone*,

orang tua mengatakan waktu yang dihabiskan anak saat menggunakan *gadget* kurang lebih 5 jam dalam sehari, orang tua mengatakan anak mulai memakai *gadget* dari pulang sekolah sampai sore bahkan sampai malam dan akan berhenti menggunakan *gadget* saat anak tidur dan 1 orang tua mengatakan anaknya juga sering menggunakan *gadget* saat orang tuanya tidak menggunakan *gadget* karena tidak mempunyai *gadget* sendiri sehingga waktu yang digunakan kurang lebih 2-3 jam dalam sehari, sedangkan 2 orang tua mengatakan membatasi anaknya menggunakan *gadget*, orang tua memberikan jadwal dalam 1 minggu hanya dihari libur (sabtu atau minggu) anak bisa menggunakan *gadget* namun pada saat menggunakan *gadget* orang tua tidak membatasi waktu penggunaannya, biasanya anak menggunakan *gadget* 4-5 jam dalam sehari saat hari libur. aplikasi yang sering diakses anak yaitu aplikasi game dan juga aplikasi untuk menonton video misalnya tiktok dan juga youtube.

Orang tua sangat penting untuk mendampingi, mengawasi, dan mengontrol anak-anak saat memakai *gadget*. Orang tua juga dapat bertindak sebagai contoh untuk anak-anak saat mereka memakai *gadget*. Orang tua dapat mulai mengajarkan anak-anak tentang fungsi perangkat, tujuan, waktu yang tepat serta konten yang boleh dilihat dan tidak boleh diakses anak saat menggunakan *gadget*, selain itu mereka juga perlu menjelaskan dampak negatif yang bisa terjadi jika menggunakannya terlalu lama. Orang tua harus menyadari bahwa *gadget* bukanlah pengganti orang tua yang baik untuk mengasuh anak-anaknya dan membantu mereka berhenti menagis. Orang tua yang sibuk dirumah harus memiliki waktu untuk mengawasi perkembangan anak-anaknya dan menjamin bahwa tidak terdapat sesuatu yang mengganggu perkembangan anak (Hidayat & Maesyaroh, 2021). Berdasarkan data diatas peneliti tertarik meneliti hubungan pendampingan orang tua terhadap *screentime gadget* pada anak di SD Negeri 28 Tamo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka peneliti merumuskan masalah penelitian ialah “apakah terdapat hubungan pendampingan orang tua dengan *screentime gadget* pada anak sekolah di SD Negeri 28 Tamo”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pendampingan orang tua dengan *screentime gadget* pada anak sekolah di SD Negeri 28 Tamo.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi bagaimana karakteristik responden orang tua pada anak di SD Negeri 28 Tamo.
2. Mengidentifikasi bagaimana pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak di SD Negeri 28 Tamo.
3. Mengidentifikasi bagaimana *Screentime Gadget* pada anak di SD Negeri 28 Tamo.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam membahas mengenal hubungan pendampingan orang tua dengan *Screentime gadget* pada anak sekolah di SD Negeri 28 Tamo ,maka diharapkan dapat memberikan manfaat :

1.4.1 Bagi Peneliti

Melatih kemampuan dalam melaksanakan penelitian, memperluas pengetahuan dan ilmu melalui pengalaman yang baru didapatkan, mampu berfikir kritis dan ilmiah serta mengaktualisasikan ilmu yang diterima selama pendidikan.

1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan

Menjadi referensi tambahan dalam kepustakaan, bahan ajar tenaga pendidik dalam memberikan pemahaman yang lebih rinci tentang penggunaan *gadget*, sekaligus dijadikan pedoman bagi mahasiswa

khususnya dalam bidang keperawatan anak sehingga dapat meningkatkan keilmuan dibidang tersebut.

1.4.3 Bagi Instansi Kesehatan

Menjadi tambahan informasi pengetahuan bidang kesehatan dalam memberikan pelayanan asuhan keperawatan dan edukasi tentang *screening* penggunaan *gadget* dan dampak yang akan terjadi terhadap pengguna *gadget*.

1.4.4 Bagi Responden

Menjadi tambahan pengetahuan dan saran bagi anak dan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada kesehatan sehingga bisa mengurangi penggunaan *Gadget* yang berlebihan.

BAB VI

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan

1. Sebagian responden memiliki pendampingan optimal dengan penggunaan *screentime* rendah <2 jam perhari
2. Sebagian responden memiliki pendampingan kurang optimal dengan penggunaan *screentime* tinggi >2 jam perhari
3. Ada hubungan antara pendampingan orangtua dengan *screentime gadget* pada anak di SD Negeri 28 Tamo. Dimana arah hubungan yang terbentuk adalah semakin optimal pendampingan orangtua, maka semakin rendah kemungkinan anak menggunakan *screentime* berlebihan. Sebaliknya, semakin kurang optimal pendampingan, semakin besar resiko anak menggunakan *gadget* melebihi batas yang dianjurkan.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan pendampingan orangtua dengan *screentime gadget* pada anak di SD Negeri 28 Tamo, peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak:

1. Bagi Orangtua
Diharapkan dapat meningkatkan peran aktif dalam mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, bukan hanya membatasi durasi *screentime*, tetapi juga memastikan konten yang diakses sesuai dengan usia anak. Orangtua perlu menjalin komunikasi yang lebih terbuka dengan anak mengenai manfaat dan dampak negatif penggunaan *gadget*, sehingga anak mampu memahami alasan dibalik pembatasan.
2. Bagi Anak
Anak diharapkan dapat belajar mengatur waktu penggunaan *gadget* dengan lebih bijak serta mematuhi arahan orangtua, sehingga terhindari dari dampak negatif seperti kecanduan, kurang interaksi sosial, dan gangguan kesehatan.
3. Bagi pihak Sekolah

Pihak sekolah dapat bekerja sama dengan orangtua untuk memberikan edukasi mengenai penggunaan *gadget* yang sehat pada anak. Guru juga bisa memberikan materi literasi digital agar anak mampu menggunakan *gadget* sebagai sarana belajar bukan hanya hiburan.

4. Bagi tenaga kesehatan

Dapat menjadi bahan informasi, motivasi dan bahkan edukasi kepada orangtua agar lebih peduli dan agar orangtua mampu memberikan pendampingan terhadap *screentime* anak dan apa yang diakses atau konten yang dilihat sesuai dengan usia anak.

5. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperluas dan menambahkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi pendampingan orangtua mengenai *screentime gadget* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, i. M. D. M. (2021). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Metode penelitian pendekatan kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Alice, pertipin. (2018). *Sister callista roy - nursing theory*.
- Andriani, a., saputri, d. A., hopipah, r., & dewi, t. P. (2024). Pemanfaatan gadget sebagai teknologi digital sebagai strategi dalam meningkatkan potensi berbahasa anak usia dini. *Journal on teacher education*, 5(3), 215–222. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/23657/18832>
- Bangsawan, i., ridwan, r., & fauziyah, n. (2022). Pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Bps provinsi sulawesi barat. (2023). Badan pusat statistik provinsi sulawesi barat. In *bps provinsi sulawesi barat: vol.* (issue, p. 595).
- Emerging minds. (2020). *Understanding child development: ages 9-12 years - emerging minds*. <https://emergingminds.com.au/resources/understanding-child-development-ages-5-8-years/#typical-development-for-children-aged-5-8-years>
- Fadhillah1), a. S., febrian1), m. D., , muhammad cahyo prakoso1), m. R., putri1), s. D., & , raden siti nurlaela, s.tp, m. T. 1. (2024). Sistem pengambilan contoh dalam metode penelitian. *Karimah tauhid*, 3(6), 7228–7237.
- Fatimah, s., & effendi, m. R. (2022). Pendampingan orangtua dalam penggunaan gadget terhadap siswa dta al-barokah di perum bumi jaya indah purwakarta. *Satwika : jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 2(1), 06–13. <https://doi.org/10.21009/satwika.020102>
- Febriana sulistya pratiwi. (2022). Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia (3-5 tahun) di paud wilayah desa patalan kecamatan kendal kabupaten ngawi. , 7878.5.2017, 2003–2005. <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/angka-konsumsi-ikan-ri-naik-jadi-5648-kgkapita-pada-2022>
- Hasanah, n., & musayyadah, m. (2022). Analisis pola asuh orang tua dalam pembatasan penggunaan gadget bagi anak usia dini ditinjau dari tingkat pendidikan dan status ekonomi orang tua di desa taddan kecamatan camplong kabupaten sampang. *Jurnal*

- bunga rampai usia emas*, 8(2), 83–98. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i2.39045>
- Hidayat, a., & maesyaroh, s. S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal syntax imperatif: jurnal ilmu sosial dan pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Hikmah, j. (2020). Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Computer graphics forum*, 39(1), 672–673. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>
- Hill, d., ameenuddin, n., chassiakos, y. R., cross, c., radesky, j., hutchinson, j., boyd, r., mendelson, r., moreno, m. A., smith, j., & swanson, w. S. (2020). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Jin, x., chen, s., qi, y., zhou, q., wang, j., wang, y., & zhou, c. (2024). Differential resting-state brain characteristics of skeleton athletes and non-athletes: a preliminary resting-state fmri study. In *brain sciences* (vol. 14, issue 10). <https://doi.org/10.3390/brainsci14101016>
- Jolanda, c., dauhan, g., gannika, l., & simanjuntak, s. R. (2025). The relationship of screen time and emotional-behavioral problems in school-aged children: a cross-sectional study. *Genius journal: general nursing science journal*, 06(02), 409–416. <https://genius.inspira.or.id/index.php/gj>
- Khotimah, k., & zulkarnaen, z. (2023). Peran orang tua dalam membentuk kemandirian anak usia 4-5 tahun. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 7(1), 587–599. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3832>
- Kim, koh, & jh, k. (2023). Associations between parental factors and children’s screen time during the covid-19 pandemic in south korea. In *child psychiatry and human development* (vol. 54, issue 6, pp. 1749–1758). <https://doi.org/10.1007/s10578-022-01366-z>
- Kontesa, f., studi, p., islam, p., usia, a., tarbiyah, f., tadris, d. A. N., islam, u., fatmawati, n., & bengkulu, s. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini*.
- Livingstone, s., & helsper, e. J. (2020). Parental mediation of children’s internet use. *Journal of broadcasting and electronic media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>

- Lunkenheimer, e., dunning, e. D., diercks, c. M., & kelm, m. R. (2023). Parental regulation of parent and child screen-based device use. In *international journal of behavioral development* (vol. 47, issue 5, pp. 410–422). <https://doi.org/10.1177/01650254231179978>
- Mahajaya, a. R. A. (2021). *Faktor-faktor yang berhubungan dengan tingkat konsentrasi belajar dari rumah pada anak usia 9-12 tahun di masa pandemi covid-19*. 1, 21.
- Manfaatin, e., & aulia, m. (2024). Pengaruh screen time terhadap perkembangan anak usia dini. ... : *jurnal pendidikan islam anak usia dini*, 01(01), 18–31. <https://jurnal.staidaf.ac.id/index.php/almuhadzab/article/view/273%0ahttps://jurnal.staidaf.ac.id/index.php/almuhadzab/article/download/273/98>
- Negeri, s. M. A., pada, c., & perubahan, m. (2023). Analisis pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-6 tahun terhadap penerapan screen time di desa billa'an kecamatan proppo kabupaten pamekasan. *Jurnal inovasi pendidikan*, 1, 129–142.
- Ningrum, e. N., & palupi, e. (2024). Hubungan pendampingan orangtua dalam penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah. *Sby proceedings*, 3(1), 370–381.
- Ningsih, w., kamaludin, m., & alfian, r. (2021). Hubungan media pembelajaran dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pai di smp iptek sengkol tangerang selatan. *Tarbawai: jurnal pendidikan agama islam*, 6(01), 77–92.
- Nurjannah, d. (2020). Penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia pra-sekolah berbasis teori adaptasi sister calista roy. *Stikes insan cendikia jombang*, 1–107.
- Ozturk eyimaya, a., & yalçin irmak, a. (2021). Relationship between parenting practices and children's screen time during the covid-19 pandemic in turkey. *Journal of pediatric nursing*, 56, 24–29. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.10.002>
- Pinilih*, a., & fakultas. (2024). *Hubungan antara durasi screen time dengan gangguan bahasa ekspresif anak di klinik tumbuh kembang anak pelangi hati*. 11(6), 1261–1265.
- Puspito, i., & rosiana, r. (2022). Pentingnya peran orang tua dalam mendidik anak. *Inculco journal of christian education*, 2(3), 298–310. <https://doi.org/10.59404/ijce.v2i3.134>

- Putri pradevi, a. (2020). Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan empati anak. *Jurnal pendidikan anak*, 9(1), 49–56.
- Putri, s. F. (2022). Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan tanggung jawab belajar anak di ra miftahul anwar pademangan jakarta utara. *2477877/menkes/2022, permenkes ri no, 8.5.2017*, 2003–2005.
- Rahayu, e., anggraini, v. A., & islam, s. N. (2021). Peran orang tua dalam pendampingan anak usia sd/mi dalam pembelajaran online di saat pandemi covid-19. *Auladuna; jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah*, 3(1), 37–49.
- Rahmawati, & nur, h. (2025). Pengasuhan di era digital: menyeimbangkan teknologi, nilai tradisional, dan dinamika keluarga modern. *Arus jurnal sains dan teknologi*, 3(1), 37–47. <https://doi.org/10.57250/ajst.v3i1.1126>
- Suyuti, h. (2019). *Upaya orangtua dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget pada anak usia dini di desa mandiraja kecamatan mandiraja, kabupaten banjarnegara*. 5–10.
- Tasya, m. R., & masitoh, s. (2020). Pendampingan orang tua kepada anak dalam mencegah dampak negatif dari gadget. *Jurnal riset mahasiswa dakwah dan komunikasi*, 2(5), 229. <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i5.10556>
- Ulfa firnanda. (2024). *Skripsi hubungan pola asuh orang tua dan screen time t e r h a d a p e r k e m b a n g a n b a h a s a a n a k p r a s e k o l a h d i w i l a y a h s i m p a n g i v s i p i n*.
- Ulya, h., & saridewi. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan emosional pada anak usia 6-7 tahun di ujung gading jalan jawa jorong brastagi pasaman barat. *Jurnal pendidikan tambusai*, 6, 12730–12737.
- Watak, c. L., tuwongihide, y., & suparlan, m. S. R. (2023). Dampak penggunaan gadget berlebihan pada anak sekolah dasar. *Jurnal psikologi wijaya putra (psikowipa)*, 1(2), 43–49.
- World health organisation (who). (2020). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep. *World health organization*, 4. <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/325147/who-nmh-pnd-2019.4-eng.pdf?sequence=1&isallowed=y%0ahttp://www.who.int/iris/handle/10665/311664%0ahttps://apps.who.int/iris/handle/10665/325147>