

HUBUNGAN GADGET ADDICTION DENGAN MENTAL EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS PERUMNAS II PONTIANAK

Rizqy Ananda Rachmaniah^{1*}, Berthy Sri Utami Adiningsih², Triyana Harlia Putri³

¹⁻³Universitas Tanjungpura

Email Korespondensi: rizqyanandarachmaniah@gmail.com

Disubmit: 14 April 2023

Diterima: 27 April 2023

Diterbitkan: 29 April 2023

Doi: <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i3.9909>

ABSTRACT

The use of gadgets in preschool children is not a new phenomenon, but due to the Covid-19 pandemic which is still endemic to this day, children often play at home. So that the duration of using gadgets increases from before and can cause children to become addicted to playing gadgets. Gadget addiction is a concern for parents if its use is excessive, which can have an impact on children's development, one of which is emotional development. To analyze the relationship between gadget addiction and mental emotional of preschool-age children during the Covid-19 pandemic at Puskesmas Perumnas II Pontianak. Quantitative research uses analytical observational design with a cross sectional approach. The sampling technique used was proportional sampling with a total sample of 100 respondents. Data analysis using pearson chi square test. Gadget addiction behavior in children as many as 31% experienced severe dependence, 37% moderate, 32% mild, and 4% non-dependent. Emotional mental development of children is 45% likely to have emotional mental problems and 55% have a normal emotional mentality. The Pearson chi square test showed that the P-value = 0.000 (<0.005). There is a relationship between gadget addiction and mental emotional in preschool children during the covid-19 pandemic at Puskesmas Perumnas II Pontianak.

Keywords: *Gadget Addiction, Mental Emotional Problems, Preschool*

ABSTRAK

Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah bukanlah fenomena yang baru, tetapi akibat pandemi Covid-19 yang masih mewabah hingga saat ini membuat anak lebih sering bermain di rumah. Sehingga durasi penggunaan gadget meningkat dari sebelumnya dan bisa menyebabkan anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget. Kecanduan gadget menjadi kekhawatiran tersendiri bagi orang tua jika penggunaannya sangat berlebihan, yaitu dapat berdampak pada perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan emosional. Menganalisis hubungan gadget addiction dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi Covid-19 di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak. Penelitian kuantitatif menggunakan desain *observasional* analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Teknik sampling yang digunakan adalah *proportional sampling* dengan jumlah sampel 100 responden. Analisa data menggunakan uji *pearson chi square*. Perilaku gadget addiction

pada anak sebanyak 31% mengalami ketergantungan berat, 37% sedang, 32% ringan, dan 4% tidak ketergantungan. Perkembangan mental emosional anak sebanyak 45% kemungkinan mengalami masalah mental emosional dan 55% memiliki mental emosional normal. Uji *pearson chi square* menunjukkan bahwa $P\text{-value} = 0,000 (<0,005)$. Ada hubungan antara gadget addiction dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi Covid-19 di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak.

Kata Kunci: Kecanduan Gadget, Masalah Mental Emosional, Anak Prasekolah

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 saat ini, mendorong perkembangan secara pesat dalam bidang ilmu teknologi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penggunaan teknologi gadget yang telah menyebar di berbagai macam kalangan masyarakat. Tidak hanya orang dewasa yang menggunakan gadget, bahkan anak-anak pun dapat menggunakannya dengan mahir (Salis Hijriyani & Astuti, 2020).

Menurut data The Asian Parent Insight dalam Triastutik (2018) didapatkan dari lima Negara di kawasan Asia Tenggara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia sebesar 98% dari 3.917 anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gadget. Penelitian tersebut didukung dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Maylasari et al., (2020) yang menyatakan bahwa sebanyak 29% anak usia dini (1-6 tahun) di Indonesia menggunakan telepon seluler. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat membawa perubahan dalam pola kehidupannya yang mengakibatkan anak mengalami ketergantungan atau kecanduan (Agustin, 2019).

Kecanduan pada gadget dapat berdampak negatif pada perkembangan anak seperti masalah mental, emosi, dan perilaku (Wulandari & Hermiati, 2019). Menurut Nurjanah (2020) masalah mental emosional adalah suatu kondisi yang mengindikasikan individu mengalami

perubahan emosional dan dapat berkembang menjadi keadaan patologis apabila terus berlanjut. Terdapat beberapa faktor penyebab anak mengalami masalah mental emosional. Faktor tersebut meliputi keadaan anak, faktor belajar, konflik dalam proses perkembangan, lingkungan keluarga dan perkembangan ilmu teknologi seperti kehadiran gadget (Agustin, 2019).

Chikmah dan Fitrianiingsih (2018) dalam penelitiannya tentang masalah mental emosional anak yang terpapar gadget menyebutkan bahwa 60,6% dari 73 anak yang menjadi subjek penelitian menunjukkan durasi penggunaan gadget berlebih. Sedangkan data pada masalah mental emosional anak didapatkan 54,9% dari 73 anak mengalami masalah mental emosional. Hal ini didukung oleh data yang dikutip dari Tvonenews (2019) di rumah sakit Marzuki Mahdi Bogor Jawa Barat. Ditemukan data bahwa pasien anak penderita masalah psikologi akibat kecanduan gadget atau game pada sebulan terakhir berjumlah 60 orang dan terjadi peningkatan sebesar 20%.

Pandemi Covid-19 membuat durasi penggunaan gadget pada anak bertambah dikarenakan anak melakukan pembelajaran secara online dan lebih sering berada dirumah (Lubis et al., 2020). Pembelajaran secara *online* menjadi kesempatan bagi anak untuk menghabiskan waktunya

dengan bermain gadget dibandingkan untuk belajar (As-Tsauri et al., 2021). Penggunaan gadget yang berlebihan akan mengganggu perkembangan anak, terutama anak usia prasekolah. Anak usia prasekolah merupakan usia yang berada pada masa keemasan atau *the golden age* karena periode tersebut merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak dengan sangat pesat. Salah satu aspek perkembangan yang berkembang pesat pada anak prasekolah yaitu aspek sosial emosional (Setianingsih et al., 2018). Beberapa anak yang menghabiskan waktu dengan bermain gadget akan lebih emosional ketika diganggu saat fokus bermain gadget. Tuntutan penggunaan gadget yang tidak terpenuhi bisa memunculkan emosi negatif pada anak seperti gelisah, sedih, kecewa, marah dan cemas (Sofia, 2021). Apabila emosi itu dibiarkan menumpuk maka anak beresiko mengalami temper tantrum (Yiw'Wiyouf et al., 2017). Hal ini mengakibatkan emosional anak tidak stabil dan jika tidak ditangani dengan tepat dapat mengakibatkan masalah mental (Vitrianingsih et al., 2019). Menurut Sari, (2019) tanda-tanda munculnya masalah mental emosional antara lain anak berperilaku antisosial, lebih agresif, dan memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebaya.

Puskesmas Perumnas II merupakan salah satu puskesmas dengan target sasaran anak usia prasekolah terbanyak berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Pontianak tahun 2021. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak menunjukkan adanya fenomena masalah perkembangan mental emosional pada anak. Hal tersebut didapatkan dari data pemeriksaan deteksi dini tumbuh

kembang anak yang dilakukan pihak Puskesmas pada awal tahun 2022 terhadap anak-anak prasekolah di beberapa TK dan PAUD. Terdapat dua kasus anak yang mengalami masalah emosional yang cukup menjadi perhatian, masalah tersebut muncul karena anak sangat kecanduan terhadap gadget.

Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah bukanlah fenomena yang baru, tetapi akibat pandemi Covid-19 yang masih mewabah hingga saat ini membuat anak lebih sering bermain di rumah. Sehingga durasi penggunaan gadget meningkat dari sebelumnya dan bisa menyebabkan anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Hubungan gadget addiction dengan mental emosional anak prasekolah selama masa pandemi Covid-19 di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak".

KAJIAN PUSTAKA

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dengan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna. Aplikasi pada gadget yang semakin canggih menyediakan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi, hiburan maupun game yang sangat menarik sehingga menjadi perhatian masyarakat terutama pada anak-anak (Efastri et al., 2018).

Gadget memiliki pengaruh yang luas terhadap kehidupan manusia. Seperti halnya gadget memberikan dampak yang begitu besar pada anak-anak di masa pandemi ini. Sehingga penggunaan alat komunikasi semakin meningkat di era pandemi Covid-19 (Najwa, 2021).

Orang tua berperan penting dalam mencegah terjadinya adiksi gadget pada (Nurhidayah et al., 2021). Penggunaan gadget yang berlebihan akan berpengaruh pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan (Chusna, 2017). Kecanduan gadget pada anak usia prasekolah merupakan suatu perilaku anak yang tidak terkontrol pada saat menggunakan gadget serta dapat mengakibatkan adanya perubahan (Rusmana, 2021).

Menurut Damayanti et al., (2020) dampak negatif anak yang memiliki kecanduan terhadap penggunaan gadget salah satunya adalah pada perkembangan emosi, anak cenderung tidak bisa terpisah dari gadgetnya, sehingga mereka kurang bisa mengontrol emosinya (menangis atau berteriak-teriak) ketika gadgetnya diambil. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebih menyebabkan emosi yang tidak stabil dan kontrol diri yang kurang. Seiring berjalannya waktu perilaku agresif hingga kekerasan dapat muncul ketika kebutuhan akan gadgetnya tidak terpenuhi.

Menurut Baiti (2018) perkembangan emosional mencakup kemampuan anak untuk mengerti dan mengendalikan emosi. Apabila anak tidak memiliki keseimbangan mental emosional maka anak akan sulit berinteraksi secara sosial yang berdampak di masa depannya. Anak-anak masih perlu bantuan dalam beradaptasi dengan lingkungan secara emosional agar dapat menyesuaikan diri, menemukan kepuasan dalam hidupnya, dan sehat secara fisik dan mental (Agustin, 2019).

Deteksi dini penyimpangan perilaku emosional merupakan kegiatan atau pemeriksaan yang dapat dilakukan untuk menemukan secara dini adanya masalah perilaku

emosional, autisme, gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak, agar dapat segera dilakukan tindakan intervensi (Armini et al., 2017).

Kecanduan gadget menjadi kekhawatiran tersendiri bagi orang tua karena melihat dampak yang ditimbulkan pada perkembangan anak. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan gadget addiction dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemic COVID-19. Sehingga didapatkan rumusan pertanyaan pada penelitian ini yaitu "Apakah terdapat hubungan gadget addiction dengan mental emosional anak prasekolah selama masa pandemi Covid-19 di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak?".

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *observasional analitik* dengan pendekatan *cross sectional*.

Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah pada 14 posyandu yang berada di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak. Teknik sampling yang digunakan adalah *proportional sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden.

Pengumpulan data diambil dengan meminta informasi kepada orangtua yang mempunyai anak usia prasekolah pada 14 posyandu di wilayah kerja Puskesmas dengan mengisi instrumen berupa kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan gadget pada anak menggunakan kuesioner *smartphone addiction test* sedangkan untuk mengukur masalah mental emosional anak menggunakan

kuesioner masalah mental emosional (KMME).

Sebelum pengumpulan data protokol penelitian diajukan kepada Komite Etik Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura, dan mendapatkan persetujuan dengan nomor surat layak etik 3182/UN22.9/PG/2022.

Setelah data terkumpul, data akan di analisis yang terdiri dari analisis univariat dan bivariat menggunakan uji *pearson chi square* dengan bantuan SPSS (*Statistical Program for Social Science*).

HASIL PENELITIAN

Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi frekuensi Karakteristik Responden di Wilayah Kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak

Jenis Kelamin Anak	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	51	51%
Perempuan	49	49%
Usia Anak Mulai Mengenal Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
<3 Tahun	79	79%
>3 Tahun	21	21%
Durasi Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
<1 Jam/ hari	16	16%
>1 Jam/ hari	84	84%
Usia Ibu	Frekuensi	Persentase (%)
17-25 tahun (Remaja Akhir)	11	11%
26-35 tahun (Dewasa Awal)	54	54%
36-45 tahun (Dewasa Akhir)	31	31%
>45 tahun (Lansia)	4	4%
Pendidikan Ibu	Frekuensi	Persentase (%)
SD	9	9%
SMP	26	26%
SMA	59	59%
Perguruan Tinggi	6	6%
Pekerjaan Ibu	Frekuensi	Persentase (%)
Ibu Rumah Tangga	90	90%
Wiraswasta	7	7%
PNS	3	3%
DLL	0	0%
Total	100	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 100 anak usia prasekolah yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 51 orang (51%), berjenis kelamin laki-laki dan 49 orang (49%) berjenis kelamin perempuan. Sebagian besar anak mulai bermain gadget sejak usia <3 tahun, yaitu sebanyak 79 orang (79%), sedangkan anak yang mulai bermain gadget sejak usia >3 tahun yaitu sebanyak 21 orang (21%). Sebagian besar anak bermain gadget dengan durasi penggunaan >1jam/hari sebanyak 84 orang (84%), sedangkan dengan durasi penggunaan <1 jam/hari yaitu sebanyak 16 orang (16%). Ibu yang mempunyai anak usia prasekolah yang menjadi subjek penelitian berusia 17-25 tahun adalah

sebanyak 11 orang (11%), ibu dengan rentang usia 26-35 tahun sebanyak 54 orang (54%), ibu dengan rentang usia 36-45 tahun sebanyak 31 orang (31%) serta ibu dengan usia >45 tahun sebanyak 4 orang (4%). Ibu dengan Pendidikan terakhir SD sebanyak 9 orang (9%), SMP sebanyak 26 orang (26%), SMA sebanyak 59 orang (59%) dan perguruan tinggi sebanyak 6 orang (6%). Pekerjaan terbesar ibu adalah sebagai ibu rumah tangga, yaitu sebanyak 90 orang (90%), sedangkan ibu yang bekerja wiraswasta sebanyak 7 orang (7%) dan bekerja sebagai PNS sebanyak 3 orang (3%).

Tabel 2. Tingkat Perilaku *Gadget Addiction*

Tingkat Gadget Addiction	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Ketergantungan	4	4%
Ketergantungan Ringan	28	28%
Ketergantungan Sedang	37	37%
Ketergantungan Berat	31	31%
Total	100	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat gadget *addiction* pada anak usia prasekolah dari 100 responden memiliki ketergantungan berat sebanyak 31 orang (31%),

ketergantungan sedang sebanyak 37 orang (37%), ketergantungan ringan sebanyak 28 orang (28%) dan tidak ketergantungan sebanyak 4 orang (4%).

Tabel 3. Tingkat Perilaku *Gadget Addiction*

Masalah Mental Emosional Anak	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	55	55%
Kemungkinan Mengalami Masalah Mental Emosional	45	45%
Total	100	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa perkembangan mental emosional pada anak usia prasekolah dari 100 responden memiliki mental

emosional normal sebanyak 55 orang (55%) dan kemungkinan mengalami masalah mental emosional sebanyak 45 orang (45%).

Analisa Bivariat

Tabel 4. Hubungan Gadget Addiction Dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah Selama Masa Pandemic Covid-19 Di Wilayah Kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak

Tingkat <i>Gadget Addiction</i>	Masalah Mental Emosional						P-Value
	Normal		Kemungkinan Mengalami Masalah Mental Emosional		Total		
	f	%	f	%	f	%	
Ketergantungan Ringan	32	32%	0	0%	32	32%	0,000
Ketergantungan Sedang	23	23%	14	14%	37	37%	
Ketergantungan Berat	0	0%	31	31%	31	31%	
Total	55	55%	45	55%	100	100	

Tabel 4 diatas telah dilakukan penggabungan sel, dimana perilaku gadget *addiction* adalah tabel 4x2 kemudian digabung menjadi 3x2, dikarenakan alternatif uji chi square untuk tabel selain 2x2 atau 2xk adalah dengan penggabungan sel, sehingga peneliti melakukan penggabungan sel sebagai berikut : tidak ketergantungan dan ketergantungan ringan digabung menjadi satu, sehingga tingkat gadget addiction menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang dan berat. Penggabungan sel memenuhi syarat yaitu tidak ada sel yang mempunyai nilai expected counts kurang dari 5, maksimal 20%, sehingga dapat digunakan uji *Pearson Chi-Square*.

Hasil penelitian pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa tingkat gadget addiction pada anak usia prasekolah dari 100 responden memiliki ketergantungan berat sebanyak 31 orang (31%), ketergantungan sedang sebanyak 37 orang (37%) dan ketergantungan ringan sebanyak 32 orang (32%). Setelah dilakukan penggabungan sel didapatkan bahwa, dari 100 responden anak usia prasekolah dengan ketergantungan gadget ringan, sebanyak 32 anak (32%)

memiliki perkembangan emosional normal dan 0 (0%) kemungkinan mengalami masalah mental emosional, pada ketergantungan gadget sedang sebanyak 23 anak (23%) memiliki perkembangan emosional normal dan 14 anak (14%) kemungkinan mengalami masalah mental emosional, dan pada ketergantungan gadget berat 0 anak (0%) memiliki perkembangan emosional normal dan sebesar 31 anak (31%) kemungkinan mengalami masalah mental emosional.

Berdasarkan hasil uji statistik Pearson Chi-Square menunjukkan bahwa P-value = 0,000 ($P < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan gadget addiction dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi Covid-19 di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak.

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak menunjukkan bahwa, sebagian besar anak usia prasekolah yang menjadi subjek penelitian di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak berjenis kelamin laki-laki. Berdasarkan data BPS (2021), rasio jenis kelamin anak usia dini Indonesia sebesar 103,44, yang menunjukkan bahwa angka anak usia dini laki-laki lebih banyak dari perempuan. Hal ini sejalan dengan penelitian Oktaviana et al., (2019) yang menyebutkan bahwa, mayoritas anak laki-laki lebih sering bermain diluar rumah dengan membawa gadgetnya untuk bermain game bersama teman sebayanya.

Usia anak pertama kali menggunakan gadget pada penelitian ini menunjukkan hasil sebagian besar saat berusia <3 tahun, berdasarkan temuan hasil penelitian didapatkan bahwa, ada anak yang sudah mulai diperkenalkan dengan gadget sebelum umur 2 tahun. Hal ini tidak didukung oleh Akademi Dokter Anak Kanada dalam Rahayu et al (2021) yang menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali dan anak usia 3-5 tahun dibatasi hanya satu jam perhari, karena penggunaan gadget pada anak usia dini yang melebihi batas memiliki resiko terhadap kesehatan.

Durasi penggunaan gadget pada anak dalam sehari pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa, sebagian besar anak menggunakan gadget >1 jam/hari, bahkan orang tua mengatakan anak bisa menggunakan gadget lebih dari 4 jam perhari untuk bermain game dan menonton video di Youtube. Hal ini tidak didukung oleh The American Association of Pediatrics dalam Puspitasari (2019) yang

menganjurkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia prasekolah seharusnya dibatasi satu jam perhari dan harus didampingi oleh orang tua. Durasi penggunaan gadget yang tinggi pada anak prasekolah yaitu >60 menit/hari merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi tingkat ketergantungan gadget (Suherman, 2019).

Karakteristik orang tua pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, sebagian besar orang tua dari anak usia prasekolah yang menjadi subjek penelitian di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak berusia 26-35 tahun, berpendidikan SMA dan sebagian besar adalah ibu rumah tangga. Usia dapat mempengaruhi sikap seseorang, dimana pada hasil penelitian ini didapatkan sebagian besar ibu berusia 26-35 tahun, menurut WHO usia tersebut termasuk dalam kategori usia dewasa awal. Hurlock dalam Siami (2017) menyebutkan masa dewasa awal merupakan masa usia produktif, dimana individu harus mampu menyesuaikan diri dengan peran baru yang dimilikinya.

Menurut Setyawan (2016) mayoritas ibu dengan usia dewasa awal merupakan pengguna media sosial aktif. Anak bisa mengenal gadget jika dimulai dari melihat kebiasaan dari orang tua mereka yang menggunakan dan memperkenalkan gadget. Menurut Miranti dan Putri (2021) orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam perilaku kecanduan gadget pada anak apabila tidak memberikan aturan yang jelas dan pembatasan waktu. Setyowati et al., (2017) menyebutkan kesiapan perempuan untuk menghadapi peran barunya sebagai istri dan ibu memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan anak di usia dini. Masalah tumbuh kembang anak

di Indonesia dapat disebabkan karena rendahnya pengetahuan orangtua dan tidak adanya persiapan khusus dari perempuan dan laki-laki untuk menjadi orangtua baru.

Tingkat pendidikan juga berpengaruh terhadap pola pikir dan cara bersikap seseorang, semakin baik pendidikan seseorang maka semakin baik pula sikap seseorang, hal ini dikarenakan pengetahuan yang baik akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga akan berdampak pada sikap orang tua terhadap anak (Maullyah, 2018). Menurut Soetjningsih dalam Suyami et al (2016) pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang penting dalam pola asuh perkembangan anak karena dengan pendidikan orang tua yang baik, maka orang tua dapat menerima segala informasi dari luar. Terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, bagaimana cara menjaga kesehatan, mendidik, dan mengasuh anak. Imron, (2018) menyatakan semakin tinggi pendidikan orang tua terutama ibu, semakin tinggi pengetahuan tentang tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosial dan emosional anak. Maka dari itu semakin besar juga pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak dengan pola pengasuhan ibu yang baik.

Faktor lain yang mempengaruhi sikap orang tua adalah pekerjaan, berdasarkan hasil penelitian sebagian besar responden adalah ibu rumah tangga. Menurut Agustin (2019) orang tua yang sibuk mengurus pekerjaan rumah tangga sering mengalihkan perhatian anak dengan memberikan gadget, saat anak menggunakan gadget anak bisa tenang dan tidak rewel. Biasanya orang tua yang terlalu sibuk dengan

pekerjaannya tentu akan memberikan gadget kepada anaknya supaya anak dapat bermain sendiri dengan tenang. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rusmianto dan Putra (2020) yang menyatakan bahwa gadget dapat menjadi pengasuh kedua, karena dengan menggunakan gadget anak akan duduk dan sibuk memainkan gadgetnya sehingga orang tua bisa melakukan aktivitas tanpa terganggu.

Gadget Addiction pada Anak Usia Prasekolah

Gadget merupakan perangkat elektronik yang sangat diminati, tidak terkecuali pada anak-anak (Miranti dan Putri, 2021). Addiction atau kecanduan merupakan sebuah perilaku yang dapat menyebabkan keterikatan atau ketergantungan, dimana kecanduan gadget atau gadget addiction merupakan suatu bentuk ketergantungan pada teknologi (Maretha dan Qurotul, 2018). Dalam penelitian ini, gadget addiction ialah suatu perilaku anak yang tidak terkontrol dalam penggunaan gadget yang dapat mengakibatkan adanya perubahan signifikan pada keseharian individu.

Penelitian yang dilakukan terhadap 100 anak usia prasekolah di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak, menunjukkan hasil bahwa sebagian besar anak (37%) mengalami ketergantungan sedang terhadap penggunaan gadget. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ishariani (2020) yang menyatakan bahwa dari 45 responden didapatkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia prasekolah paling banyak dengan kategori sedang (51,1%). Hasil penelitian ini juga didukung penelitian yang dilakukan Agustin (2019) yang menyatakan bahwa dari 104 responden didapatkan penggunaan

gadget pada anak usia prasekolah sebagian besar dalam kategori sedang (42,3%).

Anak usia prasekolah memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang sangat tinggi, sehingga akan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif terhadap gadget, dengan demikian akan meningkatnya intensitas dan durasi anak prasekolah dalam pemakaian gadget dan lama kelamaan anak akan menjadi ketergantungan (Vitrianingsih et al., 2019). Gadget menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena gadget menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan musik, mengobrol dan menjelajahi situs web (Zaini dan Soenarto, 2019). Anak-anak tidak dapat mengontrol keinginannya untuk bermain gadget, karena anak belum cukup mengerti jika penggunaan gadget yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya (Chasanah dan Kilis, 2018). The American Academy of Pediatrics dalam Puspitasari (2019) menyebutkan sebaiknya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar gadget. Sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan bahkan penggunaan gadget dimulai sejak usia sangat dini.

Agustin (2019) membagi durasi penggunaan gadget menjadi tiga bagian, yaitu ringan, sedang dan berat. Intensitas ringan 1-30 menit/hari, sedang 30-60 menit/hari dan berat >60 menit/hari. Menurut Al-Ayouby (2017) penggunaan gadget pada

anak dikategorikan tinggi apabila pemakaian gadget memiliki durasi waktu 60 menit secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian. Menurut Mulyantari et al (2019) dan Agustin (2019) anak dengan durasi penggunaan gadget >1 jam/hari beresiko mengalami perkembangan emosional abnormal, bahkan Mulyantari menegaskan resiko tersebut 10,8 kali lebih tinggi dibandingkan dengan anak dengan durasi penggunaan gadget <1 jam.

Peneliti berasumsi bahwa anak yang menggunakan gadget yang berlebihan maka anak semakin susah berhenti ketika sudah menggunakan gadget dan dikhawatirkan anak menjadi ketergantungan dalam penggunaan gadget (Agustin, 2019). Wijayanti dalam Oktaviani et al (2019) menyebutkan beberapa tanda kecanduan gadget pada anak antara lain, bermain gadget dalam waktu cukup lama, 1 jam lebih perhari, terobsesi dengan gadget, marah, sedih dan frustrasi jika dilarang bermain gadget. Kemudian pola tidur terganggu akibat terlalu lama bermain gadget, menolak bersosialisasi dan bermain dengan teman sebayanya, tidak fokus terhadap sekolah, rutinitas terganggu, bahkan sampai malas makan, mandi dan sebagainya.

Maulida dalam Suherman (2019) juga berasumsi bahwa, anak yang mengalami kecanduan gadget dapat ditandai dengan sikap egois atau sulit berbagi waktu dengan orang lain jika sedang menggunakan gadget. Anak akan sering memeriksa gadgetnya, kehilangan keinginan dalam beraktifitas selain bermain gadget, mudah sensitif dan cenderung sering membantah pada saat tidak diperbolehkan menggunakan gadget dan lebih suka menghabiskan waktu luang dengan gadget daripada dengan temannya.

Selain itu, anak akan menjadi gelisah pada saat tidak dapat menggunakan gadget dan menjadi kurang tertarik berinteraksi dengan teman atau keluarga. Hal ini sesuai dengan jawaban responden dari beberapa pertanyaan yang ada pada lembar kuesioner penelitian tentang kecanduan gadget.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, beberapa orang tua mengatakan bahwa telah membatasi anaknya untuk bermain gadget, seperti halnya terdapat orang tua yang hanya memperbolehkan anak menggunakan gadget 2 hari dalam 1 minggu di hari libur dengan durasi 1 jam per hari. Pada realitanya ketika anak telah fokus terhadap suatu hal yang disukai dalam hal ini adalah gadget, maka anak akan berusaha agar keinginannya terpenuhi dan cenderung mengabaikan segala hal, jika tidak dilakukan kontrol oleh orang tua hal ini dapat berakibat fatal bagi anak-anak (Wijaya dan Nugroho, 2021).

Perkembangan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah

Perkembangan mental emosional pada anak merupakan suatu kondisi yang mengidentifikasi individu mengalami psikis, emosi, sikap yang secara keseluruhan akan menentukan gaya tingkah laku (Mauliyah, 2017). Penelitian yang dilakukan terhadap 100 anak usia prasekolah di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 55 anak (55%) memiliki perkembangan mental emosional yang normal dan sebanyak 45 anak (45%) kemungkinan mengalami masalah mental emosional.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner penelitian yang dilakukan, beberapa anak sering bereaksi negatif, marah atau tegang tanpa sebab yang jelas. Sikap anak

menjadi agresif seperti perilaku menyerang, baik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal). Menurut Gunawan (2017) hal tersebut merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginannya untuk menggunakan gadget dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain gadget atau gadgetnya diambil paksa. Pada umumnya, anak-anak mengekspresikan emosi tersebut dengan marah-marah, bahkan mengamuk. Anak sering marah tanpa sebab, karena kontrol emosi mereka yang belum maksimal. Perilaku mengamuk dapat dipicu oleh beberapa keadaan, di antaranya kecemasan yang tidak dapat dikontrol, ketakutan, terlalu lelah, ekspektasi yang tidak konsisten, ataupun ketidaknyaman fisik (Subekti dan Nurrahima, 2019).

Darmiah (2020) mengatakan rasa marah adalah ekspresi yang lebih sering diungkapkan pada masa kanak-kanak jika dibandingkan dengan rasa takut. Pada usia dini anak-anak mengetahui bahwa kemarahan merupakan cara yang efektif untuk memperoleh perhatian atau memenuhi keinginan mereka. Menurut Baiti (2018) sumber utama kemarahan adalah hal-hal yang mengganggu aktivitas untuk sampai tujuannya, dengan demikian ketegangan yang terjadi dalam aktivitas itu tidak mereda, bahkan bertambah sehingga untuk menyalurkan ketegangan individu tersebut yaitu dengan mengeluarkan amarah.

Masalah mental emosional yang tidak ditangani akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak, terutama terhadap pematangan karakternya, hal ini mengakibatkan terjadinya masalah mental emosional yang dapat berupa perilaku berisiko

tinggi (Subekti dan Nurahima, 2019). Saat anak diduga mengalami masalah mental emosional maka akan dilakukan konseling bersama orang tua untuk mengurangi faktor risiko dan atau meminimalisir masalah yang terjadi. Apabila anak sudah terdiagnosa mengalami gangguan mental emosional maka perlu dilakukan rujukan kepada fasilitas kesehatan untuk ditindak lanjuti agar efek negatif yang ditimbulkan dapat diminimalisir (Kemenkes, 2016).

Hubungan *Gadget Addiction* dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah

Hasil tabulasi silang hubungan gadget addiction dengan mental emosional anak usia prasekolah menunjukkan bahwa responden dengan ketergantungan gadget ringan memiliki perkembangan mental emosional normal atau tidak ada yang mengalami masalah mental emosional. Pada responden dengan ketergantungan gadget sedang, sebagian anak memiliki perkembangan mental emosional normal dan sebagian anak kemungkinan mengalami masalah mental emosional, sedangkan pada responden dengan ketergantungan gadget berat semua anak kemungkinan mengalami masalah mental emosional. Hal ini menunjukkan bahwa responden dengan tingkat ketergantungan gadget berat cenderung mengalami masalah mental emosional.

Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (P-value) sebesar 0,000 atau nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat hubungan gadget addiction dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi Covid-19 di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mutiara

(2020) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan mental emosional anak usia prasekolah di TK "X". Penelitian lain yang juga menunjukkan hasil yang sama adalah penelitian (Sofia, 2021) yang menyatakan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak prasekolah di Paud.

Anak yang setiap hari menghabiskan waktu dengan bermain gadget seiring berjalannya waktu akan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi yang lebih menarik dan menantang sesuai dengan keinginannya. Hal ini akan membuat anak akan lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan menggunakan gadget dengan tidak mengenal waktu, lebih individualisme serta kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya (Putri, 2019).

Menurut Sofia (2021) beberapa anak yang menghabiskan waktu dengan bermain gadget akan lebih emosional, memberontak jika diganggu saat bermain game dan mengeluarkan emosional yang arogan, bahkan memukul, menangis kencang, sampai pada tahap keputusan jika gadget tidak diberikan dengan segera. Selain itu anak juga menunjukkan sikap malas dalam mengerjakan rutinitas sehari-hari, respon yang kurang jika dipanggil, sampai dengan lupa waktu dan kegiatan lainnya. Bahkan anak pun lupa untuk makan, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya sehingga dapat mengganggu interaksi sosial anak dirumah, bahkan di luar rumah.

Anak yang kecanduan gadget akan memusatkan perhatiannya pada dunia maya. Ketika kebutuhan akan gadgetnya tidak terpenuhi atau terlepas dari gadget, maka akan

muncul emosi pada anak seperti perasaan gelisah, sedih, kecewa, marah dan cemas (Sofia, 2021). Seringkali, orang tua tidak menyadari bahwa emosi anaknya disebabkan karena dengan berbagai cara orang tua berusaha menghibur, mengalihkan perhatian atau memarahi anak agar berhenti menangis. Namun, hal ini sebenarnya membuat emosi anak tidak tersalurkan dengan lepas. Jika hal tersebut berlangsung terus menerus akan mengakibatkan tumpukan emosi pada anak, tumpukan emosi tersebut dapat menyebabkan anak sebagai temper tantrum (Yiw'Wiyouf et al., 2017).

Perilaku kecanduan gadget menyebabkan emosi yang berlebihan pada anak. Seiring berjalannya waktu perilaku agresif hingga kekerasan dapat muncul karena kebutuhan gadgetnya tidak terpenuhi yang kemudian akan mempengaruhi mental dan emosional anak (Widya, 2020). Masalah mental emosional yang tidak ditangani akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak, terutama terhadap pematangan karakternya, hal ini mengakibatkan terjadinya masalah mental emosional yang dapat berupa perilaku berisiko tinggi (Subekti & Nurahima, 2019). Jika masalah emosional ini tidak cepat ditangani atau tidak disadari oleh orang tua akan menjadi masalah mental pada anak-anak.

Orang tua memiliki peran yang besar untuk mengontrol mengawasi dan mendampingi penggunaan gadget oleh anak-anak, agar dapat terhindar dari efek yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan (Rahayu et al., 2021). Pandemi Covid-19 membuat durasi penggunaan gadget pada anak bertambah dikarenakan anak melakukan pembelajaran secara online dan lebih sering berada

dirumah (Lubis et al., 2020). Pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget semakin penting di saat pandemic Covid-19 saat ini (Sisbintari dan Setiawati, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian mengenai hubungan gadget addiction dengan masalah mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi Covid-19, didapatkan hasil terdapat hubungan yang signifikan antara gadget addiction dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi Covid-19 di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak. Sebagian besar anak pertama kali menggunakan gadget pada usia kurang dari 3 tahun dan durasi penggunaan gadget sehari lebih dari 1 jam. Kecanduan gadget yang mempengaruhi perkembangan anak kearah negatif tentu saja menjadi kekhawatiran tersendiri bagi para orang tua. Sehingga hal ini perlu menjadi perhatian dan diharapkan orang tua lebih bijak dalam mengawasi anak dalam menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya.

Saat ini belum banyak penelitian yang merujuk pada masalah mental emosional, terutama pada anak yang mengalami kecanduan gedgeet yang merupakan hasil negatif dari perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian yang dapat menyediakan data prevalensi masalah mental emosional pada anak, yang diakibatkan paparan gadget. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi data yang berguna untuk penelitian selanjutnya dan dapat digunakan sebagai skrining dini bagi anak-anak yang menjadi subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. (2019). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool. (Doctoral dissertation, Stikes Hang Tuah Surabaya.)
- Al-Ayoubi, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (studi di paud dan tk handayani bandar lampung). (Doctoral dissertation, Bandar Lampung)
- Armini, N. W., Sriasih, N. G. K., Marhaeni, G. A., & SKM, M. (2017). Asuhan Kebidanan Neonatus, bayi, balita dan anak prasekolah. Penerbit Andi.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Ei5LDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=Asuhan+Kebidanan+Neonatus,+bayi,+balita+dan+anak+prasekolah.armini&ots=GGca_C0mJI&sig=TUNt2oKguXuutxQcXf5WHMqeA8&redir_esc=y#v=onepage&q=Asuhan+Kebidanan+Neonatus%2C+bayi%2C+balita
- As-Tsauri, M. S., Arifin, B. S., & Tarsono, T. (2021). Efek penggunaan smartphone berkelanjutan di masa pandemi covid 19 terhadap perkembangan psikologis anak. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 14.
<https://doi.org/10.33474/elementeris.v3i1.10818>
- Baiti, Miladiani Anita Nur. (2018). Deteksi dini perkembangan mental emosional pada anak usia 3-6 tahun di tk aba ketanggungan wirobrajan. Yogyakarta : Program Studi Kebidanan Program Sarjana Terapan Universitas Aisyiyah.
- Chikmah, A. ., & Fitrianiingsih, D. (2018). Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah. *Jurnal SIKLUS* , 7(2), 295-299.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
<https://eresources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X2050050>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak negatif penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak di sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22.
<https://doi.org/10.21274/martabat.2020>
- Darmiah. (2019). Perkembangan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia Ml. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 94-104. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/6230>
- Efastri, S. M, D. (2018). Hubungan ketergantungan gadget dengan pendekatan REBT terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi PG-PAUD FKIP UNILAK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(14), 63-65. <https://doi.org/10.15900/j.cnki.zylf1995.2018.02.001>
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, banyumanik. Department of Nursing Science, Faculty of Medicine, Diponegoro University, Semarang, Indonesia.
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di

- Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Ishariani, L. (2020). Penggunaan Gadget Dan Sedentary Behaviour Pada Anak Usia Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal Iii Pare. *Jurnal Ilmiah Pamenang*, 2(1), 36-40. <https://doi.org/10.53599/jip.v2i1.62>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2016). Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar. Jakarta : KemenKes RI
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Kajian gender dan anak. *Jurnal Kajian gender dan anak*, 4(1), 63-82. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/JurnalGender>
- Maretha Mudiarni M, & Qurotul Uyun. (2018). Hubungan kontrol diri dan smartphone addiction pada mahasiswa (Universitas Indonesia). <https://doi.org/10.1190/sega m2013-0137.1>
- Mauliyah, I. (2018). Perkembangan mental emosional pada anak umur 3-5 tahun ditinjau dari sikap orang tua. *Jurnal Riset Kebidanan Indonesia*, 1(2), 48-55. <https://doi.org/10.32536/jrki.v1i2.8>
- Maylasari, S.ST., M. S., Rida Agustina, S.ST, M. S., Nindya Riana Sari, S.ST., M. S., & Freshy Windy Rosmala Dewi, S. S. (2020). Profil Anak Usia Dini (Katalog : 4103021). Jakarta : Badan Pusat Statistik.
- Mulyantari, A. I., Romadhona, N., Nuripah, G., Susanti, Y., & Respati, T. (2019). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains*, 1(1), 10-15. <https://doi.org/10.29313/jiks.v1i1.4213>
- Najwa, N. (2021). Pola asuh orangtua dalam mengantisipasi dampak penggunaan gadget di Masa Pandemi Covid-19. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(1), 79-92.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran orangtua dalam pencegahan terhadap kejadian adiksi gadget pada anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129-140.
- Nurjanah, S. (2020). Gangguan mental emosional pada klien pandemi Covid 19 di rumah karantina. *Journal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(3), 329-334.
- Oktaviana, S., Nisa, J., & Baruroh, U. (2019). The relationship between the use of gadgets and the development of toddlers in the village of pendawa in lebaksiu district, Tegal Regency. *Indonesian Journal of Midwifery*, 3(2), 44-51.
- Puspitasari, I. (2019). Efektivitas pendidikan kesehatan terhadap tingkat ketergantungan pemakaian gadget pada usia sekolah dasar menggunakan media komik. (Doctoral dissertation, STIKES Kapanjen Malang).
- Putri, D. A. (2021). Pengaruh smartphone addiction terhadap kualitas komunikasi keluarga di Kelapa Gading. Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Jakarta.
- Rusmana, N. P. M. (2021). Peran

- orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia prasekolah di banjar perean, desa perean, kecamatan baturiti, kabupaten tabanan. (Doctoral dissertation, Stikes Bina Usaha Bali).
- Rusmianto, A., & Putra, K. P. (2020). Studi pengetahuan orang tua tentang gawai dan pemberian gawai pada anak usia 9-12 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 135-141. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.3475>
- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28. <https://doi.org/10.21043/thuf.ula.v8i1.6636>
- Sari, E. M. (2019). Hubungan peran orang tua dengan perilaku mental emosional anak usia prasekolah di puskesmas sedayu II Bantul Yogyakarta. (Doctoral dissertation, Universitas Alma Ata Yogyakarta).
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Jurnal Gaster*, 16(2), 191-205. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Setyawan, M. (2016). Hubungan antara durasi penggunaan media sosial dengan kestabilan emosi pada pengguna media sosial usia dewasa awal. *Sanata Dharma Univ.* https://repository.usd.ac.id/5958/2/119114156_full.pdf
- Setyowati, Y. D., Krisnatuti, D., & Hastuti, D. (2017). Pengaruh kesiapan menjadi orang tua dan pola asuh psikososial terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 10(2), 95-106. <https://doi.org/10.24156/jikk.2017.10.2.95>
- Siami, H. (2017). Hubungan antara kualitas komunikasi interpersonal dan religiusitas dengan kepuasan perkawinan. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Untag Surabaya.
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital parenting sebagai upaya mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini saat pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562-1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Sofia, A. (2021). Hubungan durasi penggunaan gadget dan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak usia 36-60 bulan. (Doctoral dissertation, STIKES Ngudia Husada Madura).
- Sri Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal paud agapedia*, 5(2), 202-210.
- Subekti, N., & Nurrahima, A. (2019). Gambaran keadaan mental emosional. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 3(2), 10-15.
- Suherman, R. . (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan gadget pada anak prasekolah. (Doctoral dissertation, stikes hang tua surabaya).
- Suyami, L. S. (2009). Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Di Desa Buntalan Iclaern. Dengan Tingkat Perkembangan Sosial

- Anak Usia 1 - 3 Tahun, 1(6), 1-17.
- Triastutik, Y. (2018). Hubungan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1-8.
- Tvonenews. (2019). Anak kecanduan gadget, kerap marah jika kuota habis, Rumah Sakit Marzuki Mahdi. <https://youtu.be/7xYNsQ6fu7Y>
- Vitrianingsih, Khadijah, S., & Ceria, I. (2019). Hubungan peran orang tua dengan ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 7(1), 98-107.
- Wijaya, A. S., & Nugroho, N. (2021). Dampak gawai terhadap perkembangan anak usia pra sekolah pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 103-114. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2667>
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi dini gangguan mental dan emosional pada anak yang mengalami kecanduan gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382-392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Yiw'Wiyouf, R., Ismanto, A., & Babakal, A. (2017). Hubungan pola komunikasi dengan kejadian temper tantrum pada anak usia pra sekolah di Tk Islamic Center Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1), 1-7.
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>