

*Original Article*

# Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Pra Sekolah

**Ida Mar'atus Solikah, Apriyani Puji Hastuti, Juliati Koesrini**

<sup>1</sup> Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, ITSK RS dr Soepraoen Malang  
\*e-mail: ida.maratus@gmail.com

**Abstract:**

In modern times, information and communication technology is progressing very rapidly and increasingly sophisticated. Shown by the presence of device technology that can have a negative or positive impact on its users. The purpose of this study was to determine parents' knowledge about the impact of device use on pre-school children in RA/BA/TA Ridwanushsholihin, Lowokwaru Malang. The design of this study is descriptive research that describes only one variable. The population is all parents totaling 85 parents of students from playgroup, kindergarten A and kindergarten B in RA/BA/TA Ridwanushshihin. The sampling method used was a total sampling with a total of 85 respondents, namely parents whose children attended RA/BA/TA Ridwanushsholihin. The variable studied is parental knowledge. The data of this study were taken using questionnaires. The results found that half 50.6% (43 parents) were well-informed, and almost half 30.6% (26 parents) were well-informed, and a small percentage of 18.8% (16 parents) were knowledgeless. Seeing the results of this study, there needs to be motivation to increase knowledge so that in the future parents are more aware in providing devices to their children.

**Keywords:** knowledge, parent, device, pre- school**1. Pendahuluan**

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi gawai, seperti iPad, tablet, smartphone, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki gawai banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata namun selain memberikan manfaat positif gawai juga memberikan dampak negatif bagi penggunanya diantaranya yaitu menyebabkan penggunanya menjadi kecanduan. (Chusna, 2017).

Editor Akademik: Setiawan, Abdul Malik

Submisi: 22 Agustus 2025

Revisi: 3 September 2025

Diterima: 7 September 2025

Publikasi: 21 September 2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Saat ini banyak orang tua memberikan gawai kepada anaknya untuk menjadi teman ketika anak-anak sendirian, sedangkan orang tua tidak dapat berinteraksi dan bermain dengan anak-anak mereka (De Lima, Lorenzo Castronuevo, 2016). Pengetahuan orang tua inilah yang menjadikan penggunaan gawai pada anak lebih dari 1 jam sehari, karena orang tua beranggapan bahwa gawai dapat dijadikan media hiburan sebagai pengganti orang tua dalam menemani anak untuk bermain (Lani, 2019).

The Asian Parent Insights pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.714 orangtua yang memiliki gawai dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orangtua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak usia 3-8 tahun

---

pengguna gawai tersebut, 67% diantaranya menggunakan gadget milik orangtua mereka, 18% lainnya menggunakan gawai milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gawai milik sendiri. Hasil survei mengungkapkan bahwa 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan gawai atau perangkat seluler (mobile device). Penggunaan gawai oleh anak-anak kebanyakan digunakan sebagai media atau alat bermain, untuk memainkan aplikasi permainan (games) ataupun sekedar menonton film (The Asian Parent Insights, 2014).

Riset yang dilakukan oleh UNICEF pada tahun (2020), memperoleh hasil perkembangan anak usia dini dengan penggunaan gawai terlalu lama mengakibatkan keterlambatan perkembangan, dimana terdapat 12,7% perkembangan anak tidak sesuai. Menurut data Riskesdas, (2018) di Indonesia fenomena gangguan perkembangan sosial pada anak prasekolah mencapai 69,9%. Dalam penelitian ini juga menyebutkan penggunaan gawai berdampak pada emosional anak, sebesar 14,2% anak mengalami gangguan perkembangan emosional akibat penggunaan gawai. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Amin menunjukkan bahwa 36,7% anak prasekolah mengalami gangguan perkembangan bahasa salah satunya disebabkan oleh pemberian gawai yang berlebihan. (Handayani, Amin 2015). Data juga memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gawai memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25%, anak usia 12 tahun sebanyak 50%, dan tertinggi pada anak usia 5 tahun, yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah 'akrab' dengan gawai di usia kurang dari 16 tahun (Hoyer, W.J., dkk, 1999 dalam Sugianto 2015). Prevalensi gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) pada anak pra sekolah berkisar 3-10%. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder edisi ke-4 melaporkan prevalensi GPPH sebesar 2-7% diantara anak usia pra sekolah. Peneliti menyebutkan bahwa salah satu penyebab terjadinya hal tersebut adalah bermain gawai.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan handphone (HP) atau gawai, juga mengakses internet pada 2021. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan handphone atau gawai nirkabel. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada 6 orang tua dengan metode wawancara pada tanggal 3 Februari 2023. Seluruhnya yaitu 6 orang tua memberikan gawai pada anaknya. 2 diantaranya mengatakan tidak tahu bahwa gawai membawa dampak negatif terhadap anak tetapi mereka terpaksa memberikan agar anak tidak rewel dan 4 diantaranya mengatakan memberikan gawai juga bermanfaat baik apabila tau batasannya, terkadang mereka memberikannya kurang dari 1 jam sehari.

Menurut Kurniati (2020), anak yang melakukan kegiatan bermain gawai menjadi aktivitas bermain yang kerap dilakukan anak. gawai, anak memiliki rasa ingin tahu untuk mengotak atik benda tersebut untuk memecahkan rasa penasaran dari apa yang ada pada gawai tersebut. Penggunaan gawai pada anak tidak terpisahkan dari peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak. Tidak hanya orang dewasa, pada anak prasekolah yang ikut terpapar penggunaan gawai juga dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif.

Penggunaan gawai oleh anak, dapat memberikan dampak positif maupun negatif pada perilaku anak itu sendiri. Penggunaan gawai dapat memberikan dampak positif seperti memudahkan anak untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas melalui aplikasi mewarnai, membaca dan menulis dengan tampilan fitur yang menarik. Untuk belajar membaca dan menulis anak tidak membutuhkan tenaga dan waktu yang ekstra (Novitasari, 2016). Namun penggunaan gawai dalam waktu lama juga dapat memberikan dampak negatif diantaranya kebiasaan buruk yang berimbang bagi kesehatan mata anak, memberikan dampak pola hidup anak menjadi pasif, lebih sering duduk dan makan makanan siap saji, mengalami penurunan akademik, deperesi dan kelebihan berat badan/obesitas. Lamanya menatap layar monitor atau screen time dan penggunaan media elektronik berhubungan dengan penurunan durasi tidur, terganggunya waktu tidur dan gangguan tidur (JYland, 2015).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mensosialisasikan kepada orang tua tentang dampak penggunaan gawai agar mereka lebih aware dengan anak mereka. Orang tua harus peka terhadap dampak penggunaan gawai pada anak prasekolah dikarenakan paparan layar gawai dalam jangka waktu yang lama dapat menjadi masalah kesehatan bagi anak, dilihat dari berbagai dampak yang di timbulkan. (Oliemat, Ihmeideh, Alkhawaldeh, 2018). Upaya lain yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak penggunaan gawai yaitu dengan tidak terlalu memberikan kesempatan anak untuk bermain dengan gawai

---

dan memperhatikan waktu atau lama penggunaan gawai pada anak (Heni dan Mujahid, 2018). Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gawai pada anak usia pra- sekolah.

## 2. Bahan dan Metode Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain deskriptif dengan pendekatan cross- sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia pra-sekolah dan tidak mengetahui dampak penggunaan gawai bagi anak mereka di RA/BA/TA Ridwanushsholihin. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia pra-sekolah dan tidak mengetahui dampak penggunaan gawai bagi anak mereka di RA/BA/TA Ridwanushsholihin yang dilaksanakan pada Juni- Agustus 2023. Variabel dalam penelitian ini adalah dampak penggunaan gawai pada anak usia pra- sekolah. Instrumen pengumpulan data: kuesioner dengan indikator dampak positif (dapat mencari permainan edukatif, belajar tanggap teknologi, dapat mencari informasi pendidikan yang inovatif, melatih fungsi otak, dampak positif terhadap motorik anak, mengasah kemampuan kognitif anak, sebagai sarana hiburan bagi anak, melatih kemampuan berkompetisi anak), dampak negatif (bahaya/ resiko radiasi, hambatan terhadap perkembangan, lambat memahami pelajaran, beresiko terhadap perkembangan psikologis anak, terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak, masalah belajar anak, gangguan pemusatan perhatian, dampak negatif terhadap karakter, depresi). Analisa data dalam penelitian ini menggunakan univariat.

## 3. Hasil

Penelitian ini di lakukan di Posyandu Desa Dringu Kabupaten Probolinggo. Sekolah ini beralamatkan di Desa Dringu Kabupaten Probolinggo. Jumlah responden dalam penelitian ini yaitu 30 ibu yang mempunyai bayi usia 0-12 bulan. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena jumlah respondennya mencukupi untuk dilakukan sebuah penelitian. Data Umum pada penelitian ini meliputi : umur, Pendidikan, pekerjaan, pendapatan, anak ke berapa, tradisi keluarga tentang larangan imunisasi, dukungan keluarga tentang imunisasi, keterlambatan imunisasi, sumber informasi tentang imunisasi.

Tabel 1 Data Umum Responden

Data Umum	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
<b>Usia Orang Tua</b>		
26- 35 tahun	37	43.5
36- 45 tahun	35	41.2
46- 55 tahun	12	14.1
55- 65 tahun	1	1.2
<b>Usia Anak</b>		
3-4 tahun	18	21
4-5 tahun	17	20
5- 6 tahun	20	23
6- 7 tahun	30	35
<b>Pendidikan</b>		
Tidak sekolah	1	1
SD	11	12.9
SMP	45	52.9
SMA	5	5.9
Perguruan Tinggi	23	27.1
<b>Pekerjaan</b>		
Karyawan Swasta	25	29.4
Pedagang	11	12.9
PNS	14	16.5
Wiraswasta	35	41.2
<b>Penghasilan</b>		
Kurang dari 3 juta	39	45.9

Data Umum	Frekuensi (orang)	Percentase (%)
Rp. 3.000.000	25	29.4
Lebih dari 3 juta	21	24.7
<b>Lama Penggunaan Gawai</b>		
Kurang dari 1 tahun	31	36.5
2 tahun	32	37.6
Lebih dari 3 tahun	22	25.9
<b>Kepemilikan Gawai Anak</b>		
Milik anggota keluarga lain	2	2.4
Milik orang tua	67	78.8
Milik sendiri	16	18.8

(Sumber: Data Primer, 2024)

Berdasarkan tabel diatas dari 85 responden didapatkan hasil bahwa hampir setengahnya yaitu 37 orang tua (43.5%) berusia 26-35 tahun. Berdasarkan pendidikan didapatkan hasil bahwa setengahnya yaitu 45 orang tua (52.9%) memiliki jenjang pendidikan SMA. Berdasarkan usia anak didapatkan hasil bahwa hampir setengahnya yaitu 30 anak (35.3%) berusia 6 tahun dan sebagian kecil yaitu 20 anak (23.5%) berusia 5 tahun. Berdasarkan pekerjaan didapatkan hasil bahwa hampir setengahnya yaitu

35 orang tua (41.2%) bekerja sebagai wiraswasta. Berdasarkan penghasilan didapatkan hasil bahwa hampir setengahnya yaitu 39 orang tua (45.9%) berpenghasilan kurang dari 3 juta rupiah perbulannya. Berdasarkan lama anak menggunakan gawai diapatkan hasil bahwa hampir setengahnya yaitu sejumlah 32 anak (37.6%) menggunakan gawai sudah 2 tahun dan hampir setengahnya lagi sejumlah 31 anak (36.5%) menggunakan gawai kurang dari 1 tahun. Berdasarkan kepemilikan gawai didapatkan hasil bahwa hampir seluruhnya yaitu 67 (78.8%) status kepemilikan gawai adalah milik orang tua.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orang Tua

Pengetahuan Orang Tua	Frekuensi (orang)	Percentase (%)
Baik	26	30.6
Cukup	43	50.6
Kurang	16	18.8

(Sumber: Data Primer, 2024)

Berdasarkan tabel kriteria pengetahuan orang tua (pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gawai) pada anak usia pra- sekolah, didapatkan bahwa setengahnya 50.6% (43 orang tua) berpengetahuan cukup, dan hampir setengahnya 30.6% (26 orang tua) berpengetahuan baik, dan sebagian kecil 18.8% (16 orang tua) berpengetahuan kurang.

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dari 85 responden hampir setengahnya (43.5%) berada pada usia 26-35 tahun. Setengahnya berpendidikan (52.9%) SMA. Hampir setengahnya (41.2%) bekerja sebagai wiraswasta. Hampir setengahnya mempunyai anak berusia 6 tahun (35.3%). Hampir setengahnya berpenghasilan kurang dari 3 juta (45.9%). Dan anak-anak mereka hampir seluruhnya (37.6%) bermain gawai kurang lebih sudah 2 tahun lamanya. Dan hampir keseluruhan (78.8%) kepemilikan gawai adalah milik orang tua.

Tabel 3 Tabulasi Silang Karakteristik Responden dengan Pengetahuan Orang Tua

Data Umum	Tingkat Kecerdasan Spiritual Lansia			Total
	Baik	Cukup	Kurang	
<b>Usia Orang Tua</b>				
26- 35 tahun	13 (15.3)	21 (24.7)	3 (3.5)	
36- 45 tahun	11 (12.9)	23 (27.1)	1 (1.2)	
46- 55 tahun	7 (8.2)	4 (4.7)	1 (1.2)	
55- 65 tahun	1 (1.2)	0 (0)	0 (0)	
<b>Usia Anak</b>				
3-4 tahun	4 (4.7)	11 (12.9)	3 (3.5)	
4-5 tahun	4 (4.7)	12 (14.1)	1 (1.2)	
5- 6 tahun	9 (10.6)	11 (12.9)	0 (0)	
6- 7 tahun	15 (17.6)	14 (16.5)	1 (1.2)	
<b>Pendidikan</b>				
Tidak sekolah	0 (0)	1 (1.2)	0 (0)	
SD	1 (1.2)	0 (0)	5 (5.9)	
SMP	3 (3.5)	42 (49.4)	0 (0)	
SMA	0 (0)	0 (0)	10 (11.8)	
Perguruan Tinggi	22 (25.9)	0 (0)	1 (1.2)	
<b>Pekerjaan</b>				
Karyawan Swasta	8 (9.4)	17 (20)	0 (0)	
Pedagang	3 (3.5)	4 (4.7)	4 (4.7)	
PNS	4 (4.7)	10 (11.8)	0 (0)	
Wiraswasta	17 (20)	17 (20)	1 (1.2)	
<b>Penghasilan</b>				
Kurang dari 3 juta	15 (17.6)	19 (22.4)	5 (5.9)	
Rp. 3.000.000	7 (8.2)	18 (21.2)	0 (0)	
Lebih dari 3 juta	10 (11.8)	11 (12.9)	0 (0)	
<b>Lama Penggunaan Gawai</b>				
Kurang dari 1 tahun	10 (11.80)	19 (22.4)	2 (2.4)	
2 tahun	10 (11.8)	12 (14.1)	0 (0)	
Lebih dari 3 tahun				
<b>Kepemilikan Gawai Anak</b>				
Milik anggota keluarga lain	0 (0)	2 (2.4)	0 (0)	
Milik orang tua	25 (29.4)	39 (45.9)	3 (3.5)	
Milik sendiri	7 (8.2)	7 (8.2)	2 (2.4)	

(Sumber: Data Primer, 2024)

#### 4. Diskusi

Dari hasil penelitian yang dilakukan di RA/BA/TA Ridwanushsholihin Lowokwaru Malang, dengan jumlah responden 85 orang tua yang mempunyai anak usia pra-sekolah diperoleh data bahwa setengahnya 50.6% (43 orang tua) berpengetahuan cukup, dan hampir setengahnya 30.6% (26 orang tua) berpengetahuan baik, dan sebagian kecil 18.8% (16 orang tua) berpengetahuan kurang. Berdasarkan tabel 4.2 dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada orang tua yang memiliki anak usia pra-sekolah di RA/BA/TA Ridwanushsholihin Lowokwaru Malang, hampir setengahnya 30.6% (26 orang tua) berpengetahuan baik.

Berdasarkan tabel 4.3 dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa hampir setengahnya yaitu sebanyak 23 orang tua (27.1%) yang memiliki pengetahuan baik memiliki tingkat pendidikan Perguruan Tinggi, sebagian kecil (3.5%) yaitu sebanyak 5 orang tua memiliki pendidikan SMA. Tidak ada satupun yang berpendidikan SMP dan SD. Semakin tinggi pendidikan maka akan mempengaruhi pengetahuan seseorang, semakin sering seseorang menganalisa sesuatu yang kemudian akan disimpan

---

sebagai pengetahuan baru, dan tidak dapat dipungkiri bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin banyak pula pengetahuan yang dimiliki (Widyarni dan Dhewi, 2018).

Dari data yang diperoleh tersebut, Tingkat Pendidikan mempengaruhi pengetahuan pada seseorang, karena semakin tinggi pendidikan seseorang pasti lebih sering mendapatkan berbagai pengetahuan baru salah satunya tentang dampak penggunaan gawai pada anak usia prasekolah, sehingga dapat menjadi pedoman orang tua agar lebih memperhatikan dampak buruk maupun dampak baik penggunaan gawai pada anak usia prasekolah. Berdasarkan tabel 4.2 dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada orang tua yang memiliki anak usia pra-sekolah di RA/BA/TA Ridwanushsholihin Lowokwaru Malang diperoleh hasil bahwa setengahnya 50.6% (43 orang tua) berpengetahuan cukup.

Berdasarkan data pada tabel 4.3 dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa setengahnya 50.6% (43 orang tua) yang memiliki pengetahuan cukup memiliki tingkat pendidikan SMA dengan jumlah 42 responden (42.9%), perguruan tinggi dengan jumlah 1 responden (1.2%) dan tidak satupun yang memiliki tingkat pendidikan SMP maupun SD. Banyak orang tua yang menyadari dampak penggunaan gawai pada anak, seperti masalah mata dan kecanduan. Oleh karena itu, mereka dapat mencari informasi untuk lebih memahami bagaimana mengelola penggunaan gawai bagi anak-anak mereka (Denisa & Witjaksono, 2022).

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, orang tua memiliki pengetahuan yang cukup tentang gawai karena saat ini penggunaan teknologi semakin meluas dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Beberapa orang tua mungkin telah mengikuti pendidikan non formal atau seminar tentang penggunaan teknologi gawai untuk anak-anak dan bagaimana mengontrol penggunaannya. Selain itu, mungkin orang tua juga terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk tetap terhubung dengan keluarga dan teman-teman mereka yang mungkin menggunakan gawai sebagai alat komunikasi utama.

Berdasarkan tabel 4.2 dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada orang tua yang memiliki anak usia pra-sekolah di RA/BA/TA Ridwanushsholihin Lowokwaru Malang diperoleh hasil bahwa sebagian kecil 18.8% (16 orang tua) berpengetahuan kurang. Berdasarkan pada tabel 4.3 dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa sebagian kecil 18.8% (16 orang tua) berpengetahuan kurang memiliki tingkat pendidikan SD sebanyak 5 responden (5.9%), tingkat pendidikan SMP sebanyak 10 responden (11.8%), tidak sekolah sebanyak 1 responden (1.2%), dan tidak ada satupun yang memiliki tingkat pendidikan SMA serta Perguruan Tinggi berpengertahuan kurang. Tingkat pendidikan yang lebih tinggi dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk memproses dan memahami informasi (Syariffudin & Efi, 2022).

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, orang tua mungkin memiliki pengetahuan yang kurang tentang dampak penggunaan gawai kepada anak karena teknologi terus berkembang dengan cepat karena orang tua mungkin kesulitan untuk mengikuti perkembangan anakterbaru.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gawai pada anak usia prasekolah diperoleh data bahwa orang tua dengan jumlah setengahnya berpengetahuan cukup, dan hampir setengahnya berpengetahuan baik, dan sebagian berpengetahuan kurang.

## Daftar Pustaka

1. Abdul Wahib. 2015. Konsep Orang Tua dalam Membangun Kepribadian Anak. JURNAL PARADIGMA Volume 2, Nomor 1, November 2015: ISSN 2406-9787.Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'arif Magetan: Magetan
2. Admar H, Yakub E, Rosmawati. The use of gadgets and the users of personality at SMPN 3 Pekanbaru. Jom Fkip. 2018;5:1-12.

- 
3. Albunsyary, Achmad, Muninghar, dan Fatimah Riswati. Pengaruh Pengetahuan, Pengalaman Kerja, Kompetensi SDM dan Pengembangan Karier Terhadap Prestasi Kerja Personel Polsek Pamekasan. MAP (Jurnal Manajemen dan Administrasi Publik), Vol. 3, No. 1, pp. 19-37.
4. American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders. Edisi ke-4. Washington, DC: American Psychiatric Press; 2000
5. Anggita.T. Nuari & Masturoh I, 2018. Metodologi Penelitian Kesehatan.; Jakarta.
6. Anoraga, Pandji. 2014. Psikologi Kerja. Jakarta: Rineka Cipta. Arief Darmawan, & Amir Maulana. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Motorik Halus Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga), 4(2), 23 27. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v4i2.721>
7. Ari Widayarni & Siska Dhewi. (2018). Hubungan Pengetahuan dan Sikap Ibu Terhadap Penggunaan KB Metode Kontrasepsi Jangka Panjang (MKJP) Di Wilayah Puskesmas Paramasan. 2 (1). <https://doi.org/10.35747/jmr.v2i1.322>
8. Badan Pusat Statistik. Statistik Telekomunikasi Indonesia. <https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3e.c131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>. Diakses pada tgl 10 Maret 2023.
9. Bozzola, E. et al. (2018) 'Media devices in pre-school children: The recommendations of the Italian pediatric society', Italian Journal of Pediatrics. Italian Journal of Pediatrics, 44(1), pp. 1–6. doi:10.1186/s13052-018-0508-7.
10. Cacah, B., Alat, M., MANIK-MANIK, P., Nugroho, Y.A., Retno, W., Peduk, kehidupan, T.D., memiliki, Y., tahu, R.I., dalam, P.D., matematika, M., ulet, S.S., percaya, D., pemecahan, D.D., Kurikulum, D.,Satuan, T., Ktsp, P., sekolah, M.D., yang, K.M., dikuasai, H., dasar,
11. Chang, F.-C. et al. (2018) 'Computer/Mobile Device Screen Time of Children and Their Eye Care Behavior: The Roles of Risk Perception and Parenting', Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 00(00), p. cyber.2017.0324. doi: 10.1089/cyber.2017.0324.
12. Chusna, Puji, Asmaul, 2017. 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak'. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan. Volume 17 Nomor 2.
13. Darmawan, O. 2016. Penanaman Budaya Anti Kekerasan Sejak Dini Pada Pendidikan Anak Melalui Kearifan Lokal Permainan Tradisional. Jurnal Penelitian HAM. 7(2), 111-124
14. De Lima, Lorenzo Castronuevo, E. (2016). Perception of Parents on Children's Use of Gadgets De Lima, Lorenzo Castronuevo, Eva. II, 26–34.
15. Denisa, H., Witjaksono, A., & Subekti, T. (2022). PENGETAHUAN ORANGTUA TENTANG PAPARAN GAWAI TERHADAP ANAK USIA DINI. Jurnal Sehat Masada.
16. Deviani D.A, Ardyanto D, Basuki H. Analysis Of Individual Factors With Unsafe Action Toward The Production Workers Of A Chemical Industry In Gresik Indonesia. International Journal of Technology Enhancements and Emerging Engineering Research, Vol 3. Surabaya : Unair 2 Hutaganol, Felix. Penyebab Kecelakaan Kerja dan Penyakit Akibat Kerja. Ilmu Kesehatan Masyarakat. 2012.
17. Ebi, S. (2017). Golden age parenting. Yogyakarta: Psikologi Corner.
18. Edy, A. (2015). Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja. Jakarta: Noura Book Publishing
19. Fadilah, R., 2015. Perilaku Konsumsif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget. Yogyakarta: UGM
20. Ferliana, J. M. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Di unduh Pada 10 januari 2018 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadgetyangpenting-aturan-main?page=2>
21. Gunawan, M. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurbroto, Banyumanik. Skripsi, 18-80.
22. Handayani, A. and Samiasih, A., 2013. Hubungan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Stimulasi Verbal Dengan Perkembangan Bahasa Pada Anak Prasekolah di TK PGRI 116 Bangetayu Wetan. FIKKeS, 6(2).
23. Hamidi. 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Malang: UMM Press.
24. Haris, Irfan. 2016. Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. Jurnal AUDI, Vol. 1, No. 1
25. Hasan M. Pengaruh Gawai Dan Proses Pembelajaran Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam. 2018:31.
26. Hidayat, A.A.. (2014). Metode penelitian keperawatan dan teknis analisis data. Jakarta: Salemba Medik [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/1378/safety-anak-bahaya-gadget-pada-anak](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1378/safety-anak-bahaya-gadget-pada-anak). Diakses pada tanggal 01 Maret 2023 pukul 18.38 WIB.<https://cimahikota.go.id/index.php/artikel/detail/927-anak-kecanduan-gawai,-bagaimana-atasinya>. Diakses pada tanggal 01 Maret 2023 pukul 19.01 WIB.
27. Induniasih dan Wahyu Ratna. (2017). Promosi Kesehatan ; Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
28. Irmayanti Yuli, 2018. Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini (Studi Fenomenologi Deskriptif Kualitatif)
29. Izzaty, R.E., 2017. Perilaku Anak Prasekolah. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- 
30. Jannah, S.R., Husain, F., Iswari, R., & Arsi, A.A. (2021). PEMANFAATAN MOBILE HEALTH (mH) DAN DAMPAKNYA PADA PERILAKU KESEHATAN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES). *Jurnal Sosiologi Nusantara*.
31. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kamus versi online/daring (dalam jaringan), diakses pada tgl 23 Februari 2023 pukul 15:53.
32. Kayyis, R., Nihayati, N., & Khoiriyah, S. (2020). PENYULUHAN DAMPAK GAWAI PADA ANAK MELALUI PROGRAM ORANG TUA SADAR GAWAI.
33. Kebung, K. (2011). *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
34. Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran media youtube sebagai sarana optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. Prosiding SEMNAS Penguanan Individu di Era Revolusi Informasi, 199-208.
35. Kurniati, E. 2006. Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4 (2), 97-115
36. Kurniawati, Novia Indah, Muhaiban, dan Lilik Nur Kholidah. 2012. Penggunaan permainan tradisional cubak-cublak suweng untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa arab siswa kelas V MI Amanah Turen. Vol.1, No.1
37. Lani, Tiara. 2019. Perilaku Orang Tua terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak pada Tajam Penglihatan Anak. *Program Studi Magister Keperawatan*. Universitas Airlangga. Tesis Tidak Diterbitkan.
38. Markham. (2019). Learn what your preschooler needs to thrive. Maspriyadi. (2019). Pengaruh Kepemimpinan, Pengetahuan,
39. Keterampilan Dan Motivasi Terhadap Kinerja Pegawai Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Manajemen Dan Administrasi Publik*, 2(1), 73–87.
40. Nining & Arnis. 2016. Buku Ajar Keperawatan Anak. Jakarta.
41. Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1), 87-94
42. Nursalam. (2016). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Salemba Medika. Nursalam. (2019). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. (P. P. Lestari, Ed.) (4th ed.). Jakarta: Salemba Medika
43. Notoatmodjo. (2015). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka cipta.
44. Notoatmodjo. (2021). Tingkat Pengetahuan Dalam Domain Kognitif.
45. Jakarta: Rineka Cipta
46. Novitasari W & Khotimah N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *J PAUD* teratai 5(3):182–6.
47. Oliemat, E., Ihmeideh, F. and Alkhawaldeh, M. (2018) 'The use of touch- screen tablets in early childhood: Children's knowledge, skills, and attitudes towards tablet technology', *Children and Youth Services Review*. Elsevier, 88(March), pp.591597. doi:10.1016/j.chillyouth.2018.03.028.
48. Pediatricians, A. C. of (2016) 'The Impact of Media Use and Screen Time on Children, Adolescents, and Families', (July).
49. Prasanti, D. (2016). Perubahan media komunikasi dalam pola komunikasi keluarga di era digital. *Jurnal Commed*, 1 (1), 69-81.
50. Pratama, I.G., & Prasetyaningrum, P.T. (2020). Optimalisasi Penggunaan Internet Dan Gawai Yang Positif Pada Orang Tua Dan Anak Di Dusun Jenggotan, Windusari, Magelang.
51. Priyatna, A. 2016. Parenting Untuk Orang Tua Sibuk. Jakarta: Elex Media Komputindo
52. Pitchan, M.A., Baco, M.A., Hassan, F., & Ahmad Ghazali, A.H. (2022). Pengetahuan, Sikap, Amalan Terhadap Privasi Maklumat & Keselamatan Pembelian Barang dalam Talian oleh Golongan Belia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*.
53. Raihan. (2017). Metodologi Penelitian. Jakarta: Universitas Islam Jakarta. Resticka, G.A., nurdianto, E., & Haryanti, S. (2017). Inventarisasi Sistem
54. Pengetahuan Teknologi Perbatikan Dalam Masyarakat Banyumas.
55. Riset Kesehatan Dasar (Risksdas) (2018). Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI tahun 2018. [http://www.depkes.go.id/resources/download/infoterkini/materi\\_rako\\_rpop\\_20](http://www.depkes.go.id/resources/download/infoterkini/materi_rako_rpop_20)
56. Ruhaena, L. & Ambarwati, J. (2015). Pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak prasekolah di rumah. *The 2nd University Research Colloquium*, 172- 179.
57. Rusmianto, A., & Putra, K.P. (2020). Studi Pengetahuan Orang Tua tentang Gawai dan Pemberian Gawai pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*.
58. Sadu, B., & Kusumawati, N.P. (2022). SOSIALISASI RISIKO DAN LATIHAN PENCEGAHAN CARPAL TUNNEL SYNDROME (CTS) TERKAIT PENGGUNAAN GAWAI PADA MAHASISWA ASRAMA PUTRA STIKES SUAKA INSAN BANJARMASIN. *JURNAL SUAKA INSAN MENGABDI (JSIM)*.
59. Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi*, 13 (2), 72-78.

- 
60. Simamora, Antonius SM. (2016). Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
61. Siregar, Nina Siti. S. (2017). Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Pendidikan Bagi Anak. Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik, 1(1) : 11-27.
62. Sit, M. (2017). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama. Kencana.
63. Sugianto, V.J., Prayanto, W.H. and Yudani, H.D., 2015. Perancangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak. Jurnal DKV Adiwarna, 1(6), p.15.
64. Sundus, M. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. Journal of Depression and Anxiety, 07(01), 1-3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
65. Susanti, S. (2013). Taksonomi bloom(ranah kognitif, afektif, dan psikomotor) serta Identifikasi permasalahan pendidikan di Indonesia. Slamet Riyanto dan Aglis Hatmawan. 2020. Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Bidang Manajemen. Teknik Pendidikan dan Eksperimen. Deepublish: Yogyakarta.
66. Sopiah, & Sangadji, E. M. (2018).Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik. (D. Prabantini, Ed.) (Ed.1). Yogyakarta: CV Andi Offset.
67. Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
68. Sulianta, F. (2017). dengan hiburan dan telah menjadi salah satu kebutuhan
69. manusia, salah satunya adalah musik. Dewasa ini penikmat musik semakin dimanjakan oleh perkembangan musik. Ditambah lagi dengan tren teknologi internet yang memungkinkan berbagai perangkat tersambung dengan internet, seseorang dapat mendengarkan.
70. Suriasumantri, J. S. (2007). Filsafat ilmu. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
71. Syarifudin, G., & Evi, E. (2022). Analisis Pengetahuan Orang Tua tentang Manfaat Kacamata Koreksi sebagai Alat Rehabilitasi Penglihatan pada Anak Sekolah. Jurnal Sehat Masada.
72. Tim Peneliti KPPOD, 2018. Penyederhanaan Perizinan Usaha di Daerah. Jakarta: KPPOD.
73. Trinika, Yulia. (2015). Pengaruh Gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Sawasta Kristen Imanuel Tahun ajaran 2014- 2015 Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada UNICEF Indonesia 2021. Pendidikan & Perkembangan Anak Usia Dini. [www.unicef.org/id/A3\\_B\\_Ringkasan\\_Kajian\\_Pendidikan.pdf](http://www.unicef.org/id/A3_B_Ringkasan_Kajian_Pendidikan.pdf). Diakses pada tgl 17 Juni 2023
74. Vittrup, B. et al. (2016) 'Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives', Journal of Early Childhood Research, 14(1), pp. 43–54. doi:10.1177/1476718X14523749.
75. Werdiningsih, A. T. A. & Astariani, K. (2012). Peran ibu dalam pemenuhan kebutuhan dasar anak terhadap perkembangan anak usia prasekolah. Jurnal STIKES, 5(1), 82-98.
76. WHO. Handout for Module A Introduction Orientation Programme on Adolescent Health for Health- Care Providers. In Department of Child and Adolescent Health and Development. 2018