

## **ANALISIS PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG MANAJEMEN PENGUNAAN GADGET PADA ANAK DI KELURAHAN “S”**

Rikky Gita Hilmawan, Iis Sopiha Suryani  
Universitas Bhakti Kencana Tasikmalaya, Jl. RE Martadinata No. 142  
Kec. Cipedes Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia  
Email: rikky.gita@bku.ac.id

Received: March 2024; Revised: March 2024; Accepted: April 2024; Available online: April 2024

### **ABSTRACT**

The rapid development of technology nowadays has brought about the emergence of high-tech devices such as gadgets. Users of gadgets are not limited to working professionals; they come from nearly all demographics, including children. The use of gadgets by children can have both positive and negative impacts on their behavior. In efforts to mitigate the negative effects and utilize gadgets wisely, it is crucial for parents to have knowledge in managing their children's gadget usage. Data obtained from a study by Keluahan Sukalaksana in 2023 indicated that 29 children experienced eye disorders such as myopia. This research aims to assess parents' knowledge regarding gadget usage management for children in the Sukalaksana District of Tasikmalaya City. The research is quantitative in nature, utilizing a descriptive method. The population consists of 448 individuals, with a sample size of 82 individuals obtained through stratified random sampling. The findings reveal that the majority of parents in the Sukalaksana District of Tasikmalaya City have insufficient knowledge regarding gadget usage management for their children. Therefore, it is recommended that parents enhance their knowledge regarding gadget usage for children aged 7-12 years by actively consulting healthcare professionals, implementing supervision, setting limits, and adhering to recommended time restrictions for gadget usage in daily life.

**Keywords:** Management, Knowledge, Gadget Usage

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dengan munculnya satu alat berteknologi tinggi seperti gadget. Pengguna gadget bukan hanya dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak. Penggunaan gadget oleh anak, dapat memberikan dampak positif maupun negative pada perilaku anak itu sendiri. Upaya dalam mengurangi dampak negative dan memanfaatkan gadget dengan bijaksana, maka orang tua sangat penting untuk memiliki pengetahuan dalam mengatur penggunaan gadget pada anak. Data yang diperoleh dari Keluahan Sukalaksana pada tahun 2023 sebanyak 29 anak mengalami gangguan mata seperti myopia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode deskriptif, populasi sebanyak 448 orang sedangkan sampel sebanyak 82 orang diperoleh dengan stratified random sampling. Hasil penelitian didapatkan pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya sebagian besar pengetahuan responden termasuk kurang. Oleh karena itu orang tua disarankan dapat meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak usia 7-12 tahun dengan melakukan konsultasi secara aktif kepada petugas kesehatan, melakukan pengawasan dan membatasi serta memakai batas waktu yang dianjurkan dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci :** Manajemen, Pengetahuan, Penggunaan gadget

## PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman, perkembangan teknologi juga menjadi semakin maju. Teknologi saat ini mampu memunculkan era baru dimana segala sesuatunya menjadi serba cepat dan praktis. Pekerjaan pun juga menjadi lebih mudah dikerjakan hanya dengan satu alat berteknologi tinggi seperti gadget. Pengguna gadget bukan hanya dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak. Banyak dampak negative yang muncul dalam penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan remaja, anak, bahkan balita (Salem ., 2021). Menurut *World Health Organization* (WHO) Jumlah pengguna gadget pada anak menunjukkan lebih 25 persen anak-anak di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum menginjak usia genap 8 tahun, sehingga para anak yang cenderung menggunakan gadget secara berlebihan akan terganggu perkembangan seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial (Destari, Elmanora and Hamiyati, 2022).

Anak usia 6-18 tahun hanya di anjurkan juga memakai gadget selama 2 jam/hari (Hidayat, Hernisawati and Maba, 2021). Data menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia ( APJII ) jumlah penduduk pengguna gadget dan terkoneksi ke internet di Indonesia tahun 2021-2022 mencapai 210.026.796 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk. Tingkat penetrasi dan kontribusi internet berdasarkan pulau yakni dengan angka tertinggi di pulau Jawa dengan persentase 43,92%. Dengan adanya data tersebut membuktikan bahwa pulau Jawa sangat banyak dalam penggunaan gadget dan terkoneksi di internet. Hasil survei tersebut pada 2020 juga menunjukkan bahwa 8,5% pengguna internet adalah anak sekolah dasar.

Data dari Diskominfo Kota Tasikmalaya persentase penduduk Kota Tasikmalaya berumur 5 tahun ke atas pada tahun 2022 yang menggunakan Telepon Seluler (HP)/Nirkabel atau Komputer (PC/Desktop, Laptop/Notebook, Tablet) didominasi oleh penduduk Laki-Laki yaitu sebesar 81,04% sedangkan penduduk perempuan sebesar 76,35%. Sedangkan persentase penduduk Kota Tasikmalaya berumur 5 tahun ke atas pada tahun 2022 yang mengakses Internet (Termasuk Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Whatsapp,dll) didominasi oleh penduduk Laki-Laki yaitu sebesar 66,74% sedangkan penduduk perempuan sebesar 59,28%. Penggunaan gadget oleh anak, dapat memberikan dampak positif maupun negative pada perilaku anak itu sendiri. Penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif seperti memudahkan anak untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas melalui aplikasi mewarnai, membaca dan menulis dengan tampilan fitur yang menarik (Novitasari, 2016). Penggunaan gadget dalam waktu lama menurut JYlan juga dapat memberikan dampak negative diantaranya kebiasaan buruk yang berimbas bagi kesehatan anak, pola hidup anak menjadi pasif lebih sering duduk dan makan makanan siap saji, menurunkan kualitas tidur, mengalami penurunan akademik, deperesi dan kelebihan berat badan/obesitas (Ni Luh Made Asri Dewi, 2022).

Upaya dalam mengurangi dampak negative dan memanfaatkan gadget dengan bijaksana, maka orang tua sangat penting untuk memiliki pengetahuan dalam mengatur penggunaan gadget pada anak. Penggunaan gadget membutuhkan pengawasan dan pendampingan orangtua. Orang tua perlu memilih jenis tayangan bagi anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya, serta waktu atau durasi penggunaan gadget bagi anak, sehingga orang tua perlu memiliki pengetahuan wawasan terkait penggunaan gadget bagi anak khususnya anak usia sekolah dasar (Notoatmodjo, 2017). Pengetahuan merupakan salah satu faktor predisposisi terbentuknya suatu perilaku. Menurut (Notoatmojo, 2017) berpendapat bahwa pengetahuan adalah hasil dari tahu setelah seseorang melakukan penginderaan. Pengetahuan orang tua yang baik dapat memberikan dampak positif dan bijaksana dalam mengawasi dan mengatur anak untuk menggunakan gadget, penggunaan teknologi sehingga akan memilih media internet yang akan digunakan untuk memperoleh hal yang bermanfaat.

Orang tua pada saat ini banyak yang kurang peduli ketika anaknya menggunakan gadget. Karena saat anak menggunakan gadget, seorang anak akan merasa senang dan tidak merengek. Hal ini sesuai dengan penelitian Fadzil dkk. (2018) yang membuktikan bahwa 91 persen orang tua mengizinkan anaknya menggunakan gadget, 77% anak diizinkan mengakses gadget di rumah walaupun sedang berkumpul dengan keluarga dan 74% orang tua mengemukakan bahwa gadget dapat digunakan sebagai pengasuh kedua karena saat menggunakan gadget anak akan duduk dan sibuk memainkan gadgetnya sehingga orang tua dapat melakukan aktivitasnya tanpa terganggu.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan di Jakarta mendapatkan hasil bahwa orang tua tidak keberatan jika anaknya menggunakan perangkat telepon seluler tetapi dengan batasan yang disepakatinya; orang tua tidak mengharapkan jika anaknya yang masih berusia sekolah dasar memiliki telepon seluler secara pribadi, orang tua mengerti dampak negatif penggunaan telepon seluler, tetapi

sering dibenturkan dengan kondisi lingkungan yang membiasakan penggunaan telepon seluler pada anak usia sekolah dasar (Prasetya, 2022). Penelitian lainnya menemukan dari 88 responden yang diteliti sebanyak 68,2% (60 orang) memiliki tingkat pengetahuan baik, 25% (22 orang) tingkat pengetahuan cukup, dan 6,8% (6 orang) dengan tingkat pengetahuan kurang. Gambaran pengetahuan penggunaan gadget orangtua di Desa Mambal Kabupaten Badung sebagian besar berada dalam kategori baik (Ni Luh Made Asri Dewi, 2022).

Dari hasil penjajagan awal didapatkan data bahwa pada bulan Mei 2023 didapatkan keluhan orang tua karena memiliki anak mengalami gangguan mata seperti myopia 37 dikarenakan menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sekali penggunaan, dari jumlah tersebut sebanyak 29 orang diantaranya berasal dari kelurahan Sukalaksana. Menurut Bagaian Promosi Kesehatan di Puskesmas S sebanyak 8 orang anak 7-12 tahun sudah menggunakan kacamata berasal dari Kelurahan S sebagai akibat kecanduan dalam bermain gadget.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada 10 orang tua yang memiliki anak usia 7-12 tahun di Kelurahan Sukalaksana diperoleh informasi sebanyak 5 orang mengatakan anaknya menggunakan gadget tidak mengenali waktu, kadang pagi, siang atau malam. Rata-rata lama penggunaan gadget dalam sekali berkisar 2-3 jam dengan konten youtube tiktok, game dan lainnya, sebanyak 3 orang mengatakan anak bermain gadget saat ketika pulang sekolah dengan durasi 1-2 jam dan malam sebelum tidur sekitar 1 jam, kemudian sebanyak 2 orang mengatakan anaknya bermain gadget tiap hari sekitar 1 jam apabila sudah melaksanakan tugas rumah atau pekerjaan sekolah.

Selanjutnya, dari hasil wawancara didapatkan sebanyak 6 orang mengatakan hanya memberikan gadget untuk meringankan beban mengasuh anak. Bagi orang tua dengan memberikan gadget kepada anak untuk bermain dirumah dan tidak berada diluar rumah akan lebih aman dan terjaga. Orang tua juga berpendapat tidak menutup kemungkinan bahwa anak akan sulitberadaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah jika anak sudah terbiasa menggunakan dan menghabiskan waktu dengan gadget. Selain itu sebanyak 3 orang tua menyatakan meminjamkan anak gadget dengan kesempatan orang tua, tidak boleh melebihi 2 jam dalam sehari. Dan hanya membolehkan mnggunakan handphone jika ada tugas sekolah, namun orang tua menyadari bahwa jarang mendampingi anak bermain handphone sehingga tidak mengetahui konten apa saaj a yang dibuka oleh anak, hal ini disebabkan karena orang tua sibuk untuk bekerja atau melakukan kegiatan sosial lain.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode deskriptif. Teknik perhitungan yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu menentukan besaran sampel (sample size) dengan menggunakan rumus slovin dengan hasil sampel 82 orang yang tersebar di sebelas RW dengan menggunakan teknik stratified random sampling.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi Karakteristik Usia Responden

Usia	Frekuensi (orang)	Persentase
<20 Tahun	10	12,2
20-35 Tahun	59	72,0
>35 Tahun	13	15,9
<b>Jumlah</b>	<b>82</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa karakteristik responden dilihat dari usia, sebagian besar berada pada rentang 20-35 tahun sebanyak 59 orang (72,0%).

**Tabel 2** Distribusi Frekuensi Karakteristik Pendidikan Responden

Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SD	7	8,5
SMP	21	25,6
SMA	32	39,0
D3	18	22,0
PT	4	4,9
<b>Jumlah</b>	<b>82</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa karakteristik responden dilihat dari pendidikan yang paling banyak adalah dari SMA sebanyak 32 orang (39,0%).

**Tabel 3** Distribusi Frekuensi Karakteristik pekerjaan Responden

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
Bekerja	35	42,7
Tidak Bekerja	47	57,3
<b>Jumlah</b>	<b>82</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa karakteristik responden dilihat dari pekerjaan, paling banyak responden yang tidak bekerja sebanyak 47 orang (57,3%).

**Tabel 4** Statistik Deskriptif Pengetahuan pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak

	N	Min	Maks	Rata-rata	Std. Dev
Skor	82	9	23	15,50	3,536

Berdasarkan data pada Tabel.4 menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini sebanyak 82 orang, skor pengetahuan responden paling rendah adalah 9 point, dan paling tinggi adalah 23 point. Rata-rata skor pengetahuan responden sebesar 15,5 point.

**Tabel 5** Distribusi Frekuensi pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak

Pengetahuan	Frekuensi	Persentase
Baik	21	25,6
Cukup	27	32,9
Kurang	34	41,5
<b>Jumlah</b>	<b>82</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan responden mengenai manajemen penggunaan gadget pada anak sebagian besar memiliki pengetahuan yang kurang sebanyak 34 orang (41,5%), pengetahuan cukup sebanyak 27 orang (32,9%) dan pengetahuan baik sebanyak 21 orang (25,6%).

Berdasarkan hasil penelitian dalam tabel 5 didapatkan rata-rata skor pengetahuan responden mengenai manajemen penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar yaitu sebesar 15,5 point. Kemudian dari hasil pengkategorian pengetahuan didapatkan responden yang berpengetahuan kurang sebanyak 41,5%, pengetahuan cukup sebanyak 32,9% dan pengetahuan baik sebanyak 25,6%.

Rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh responden dapat diperkuat dari hasil penyebaran kuesioner yang sudah divalidasi, responden dalam hal ini masih banyak yang menjawab salah tentang manfaat gadget, responden berpendapat anak usia 7- 12 tahun menggunakan gadget akan mudah mencari teman di media sosial responden mengatakan anak lebih baik menggunakan gadget daripada bermain sesama teman di lingkungannya karena bahasa pergaulan yang buruk. Orang tua responden juga menjawab bahwa anak usia 7-12 tahun yang menggunakan gadget akan terlihat pintar, anak perlu diperkenalkan dengan gadget (hp, komputer, laptop, Tablet dalam sehari 1 kali, pemakaian gadget pada usia 7- 12 tahun adalah 30 menit sampai 1 jam setiap hari, penggunaan berlebihan apabila anak menggunakan gadget sehari lebih dari 3 kali dengan durasi pemakaian 30-75 menit, jarak pandang yang baik saat penggunaan gadget yaitu 50 cm. Pengetahuan yang dimiliki oleh responden tersebut dapat mengakibatkan pengawasan dan cenderung membebaskan anak untuk menggunakan gadget. Hal ini tentu berdampak buruk terhadap perkembangan anak baik secara emosional, sosial dan perkembangan lainnya. Dalam hal lain manajemen penggunaan gadget dapat memberikan manfaat bagi anak seperti hiburan, menggunakan media sosial dan mencari materi untuk menunjang pelajaran di sekolahnya. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Novitasari, (2016) penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif seperti memudahkan anak untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas melalui aplikasi mewarnai, membaca dan menulis dengan tampilan future yang menarik. Namun memberikan dampak negative diantaranya kebiasaan buruk yang berimbas bagi kesehatan anak. Walaupun dalam penelitian ini tidak mengkaji faktor yang mempengaruhi pengetahuan, namun menurut beberapa teori mengemukakan bahwa pengetahuan dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti umur, pendidikan, pekerjaan, sumber informai dan lainnya (Wawan dan Dewi, 2015). Terkait dengan usia responden didapatkan sebagian besar berada pada rentang 20-35 tahun sebanyak 72,0%. Umur mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah umur akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada umur 20-35, individu akan lebih berperan aktif dalam masyarakat dan kehidupan sosial serta lebih banyak melakukan persiapan demi suksesnya upaya menyesuaikan diri dengan lingkungan, selain itu orang umur 20-35 akan lebih banyak menggunakan banyak waktu untuk membaca (Wawan and Dewi, 2017). Penelitian sebelumnya mengenai usia responden didapatkan sebagian besar usia responden 26-30 tahun sebanyak 29 orang (33%), usia tersebut merupakan usia produktif, umumnya pada usia ini seseorang dapat aktif dan interaktif dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial, memiliki pola piker yang matang dan mudah mendapatkan informasi (Wahyuni, 2022). Karakteristik lainnya adalah pendidikan, dalam penelitian ini sebagian besar responden berpendidikan dari SMA sebanyak 39,0%. Berdasarkan data tersebut penulis berpendapat bahwa tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu objek tidak selalu ditentukan oleh tingkat pendidikan, hal ini sesuai dengan teori memiliki pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang selanjutnya akan berdampak pada peningkatan perilaku (Widayatun, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Made Asri Dewi, (2022) mengatakan sebagian besar responden berpendidikan dari SMA (52,4%), pendidikan yang dimiliki responden tinggi maka semakin banyak pengalaman dan luas informasi yang didapatkan, termasuk pengetahuan dalam penggunaan gadget. Selain itu semakin tinggi Namun perlu ditekankan bahwa seorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah, begitupula sebaliknya seseorang berpendidikan tinggi tidak mutlak akan memiliki pengetahuan tinggi, karena pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai sumber informasi. Menurut Arini (2016) peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu obyek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap obyek tertentu. Cara memperoleh pengetahuan dapat melalui penginderaan terhadap berbagai informasi, pengalaman pribadi atau orang lain, instusi (jalan pikiran), dan lainnya. (Notoatmodjo, 2017) Karakteristik terakhir responden yaitu sebagian besar tidak bekerja sebanyak 47 orang (57,3%). Pekerjaan merupakan aktivitas pokok yang dilakukan terutama untuk menunjang kehidupan dan kehidupan keluarga. Seseorang yang bekerja di luar rumah memiliki ruang

lingkup sosial yang lebih luas. Dengan memiliki pekerjaan responden berinteraksi dengan lingkungan sekitar, memperoleh informasi mengenai penggunaan gadget. Artinya orang yang memiliki pekerjaan dimana ia dapat memperoleh informasi dari lingkungan kerjanya karena memiliki hubungan sosial yang lebih luas. Hal ini sesuai dengan penelitian (Ni Luh Made Asri Dewi, 2022), yang menemukan bahwa orangtua memiliki kesibukan diluar rumah cenderung memiliki poal bikir yang lebih luas karena memiliki hubungan sosial yang luas. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa pengetahuan responden mengenai manajemen penggunaan gadget masih rendah. Hal ini dapat menimbulkan kecenderungan orang tua untuk membebaskan anak menggunakan gadget. Sehingga dalam jangka waktu yang panjang berdampak buruk terhadap kesehatan, perkembangan anak baik secara emosional, sosial dan perkembangan lainnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan kuesiner yang sudah divalidasi menghasilkan bahwa Pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya sebagian besar pengetahuan responden termasuk kurang

## DAFTAR PUSTAKA

1. Agustina, N.I.M., Ismaya, E.A. and Pratiwi, I.A. (2022) 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak', *Jurnal Basicedu*, 6(2), pp. 2547–2555. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>.
2. Arikunto, S. (2017) *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Revisi. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
3. Boiliu, F.M. (2020) 'Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0', *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 1(1), pp. 25–38. Available at: <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>.
4. Destari, M.R., Elmanora and Hamiyati (2022) 'Internet Parenting Sebagai Kontrol Dalam Penggunaan Internet Pada Remaja', *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 9(01), pp. 31–42. Available at: <https://doi.org/10.21009/jkkp.091.03>.
5. Dwiana, A., Lestari, C. and Astuty, L. (2021) 'Hubungan Pengetahuan Siswa Tentang Kesehatan Mata Dengan Sikap Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Di Sd N 13 Engkasan Kalimantan Barat', *Avicenna : Journal of Health Research*, 4(1), pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.36419/avicenna.v4i1.453..>
6. Hidayat, F., Hernisawati, H. and Maba, A.P. (2021) 'Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa "X"', *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), pp. 1–13. Available at: <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>.
7. Magdalena, I. et al. (2021) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang', *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), pp. 166–177.
8. Ni Luh Made Asri Dewi, I.B.C.W.M. (2022) 'Pengetahuan Orang Tua tentang Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah di Desa Mambal Kabupaten Badung', *Jurnal Keperawatan*, 14, pp. 443–448.
9. Notoatmodjo (2017) *Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Rhineka Cipta. Notoatmodjo, S. (2013) *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rhineka Cipta. Notoatmodjo, S. (2017) *Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Rhineka Cipta.
10. Notoatmojo, S. (2017) *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
11. Prasetya, F.T. (2022) *Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Sd Negeri Grabag 3*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
12. Putriana, K., Pratiwi, E.A. and Wasliah, I. (2019) 'Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019', *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), pp. 5–13. Available at: <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>.
13. Rohmah, C.O. (2017) *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

14. Salem, V.E.T. et al. (2021) 'sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di JemaSat Nafiri Malalayang 1 ( Tinjauan Sosiologi Keluarga)', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), pp. 561–566. Available at: <https://doi.org/10.36312/jime.v7i3.2305>.
15. Syifa, L., Setianingsih, E.S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), p. 538. Available at: <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.
16. Wahyuni (2022) 'Pengetahuan dan Sikap Orang Tua Tentang Bahaya gadget dalam Perkembangan Otak Balita usia 3-5 Tahun di Desa Bambalemo Kec. Parigi Kab. Parigi', *Jurnal Ilmiah Kesmas*, 22(2), pp. 7–13.
17. Wawan and Dewi (2017) *Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Jogjakarta: Nuha Media.
18. Widayatun, T.R. (2018) *Ilmu Perilaku*. Revisi II. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
19. Yuhandra, E. et al. (2021) 'Penyuluhan hukum tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial di Desa Mekarjaya Kecamatan Pancalang Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat, Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 04(01), pp. 78–84.