

Penggunaan Gawai bagi Anak Usia Dini

Yunita Endra Megiati¹, Noor Komari Pratiwi^{2*},
Rizki Rizkyatul Basir³, Dinih Mariyanih⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
^{2*}noorkomaripratiwi01@gmail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 09 Maret 2025
Disetujui : 28 Maret 2025
Dipublikasikan : 15 April 2025

Kata kunci: anak usia dini, gawai

Gawai atau *gadget* telah menjadi bagian dalam kehidupan manusia di muka bumi ini. Semua kebutuhan manusia dapat terpenuhi. Berbagai manfaat dapat ditemukan dalam sebuah gawai. Jenis gawai atau *gadget* dapat berupa computer, *laptop*, *tablet*, *smartphone* atau telepon selular. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan pemanfaatan gawai secara bijak dan dampak yang bisa ditimbulkan bagi perkembangan anak usia dini jika penggunaannya berlebihan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini melalui penyuluhan dan penyajian materi oleh tim PkM yang bekerja sama dengan PAUDQU Al-Amr, Kecamatan Jatiasih, Kota Bekasi, Jawa Barat. Berdasarkan hasil pada tahap observasi, permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah banyak orang tua yang belum menyadari dampak penggunaan gawai bagi perkembangan anak mereka. Penyuluhan bertujuan agar orang tua di rumah dan para guru di sekolah dapat menyadari kegunaan dan dampak dari penggunaan gawai bagi anak usia dini. Peran orang tua dan para guru sangat krusial dalam mengawasi penggunaan waktu dan pembatasan akses terhadap fitur dan dan aplikasi yang ada di dalam sebuah gawai. Langkah-langkah penting pembatasan bagi anak usia dini sangat penting dilakukan sejak dini untuk menghindari atau meminimalisasi dampak paparan dari materi yang bukan untuk usia mereka demi perkembangan anak.

Abstract

Keywords: *early childhood, gadgets*

Gadgets have become an integral part of human life across the globe. All human needs can be fulfilled through them. Various benefits can be found in a gadget. Types of gadgets may include computers, laptops, tablets, smartphones, or mobile phones. This Community Service Activity aimed to introduce the wise use of gadgets and the impacts of their excessive use on the early childhood development. The method used in this activity was through counseling and presentation of material by the PkM team in collaboration with PAUDQU Al-Amr, Jatiasih Subdistrict, Bekasi City, West Java. Based on the results of the observation phase, the main issue faced by the partner was that many parents had not yet realized the impact of using gadgets on their children's development. The counseling aimed to make both parents at home and teachers at school aware of the functions and impacts of the use of gadgets on early childhood. The role of parents and teachers is crucial in supervising the usage time and restricting access to features and applications in gadgets. Implementing restrictions at an early age is essential to avoid or minimize the impact of exposure to content inappropriate for their age, for the sake of supporting healthy child development.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pendidikan usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang Pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun (Susanto, 2018:14). Pendidikan sangatlah penting bagi setiap manusia sejak lahir sampai masa tua. Adapun anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya (Mulyasa, 2014).

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Karena pendidikan berupaya mengembangkan semua potensi yang ada di dalam diri seseorang untuk mengembangkan diri dalam semua aspek. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia 0-6 tahun merupakan masa yang paling penting bagi seorang anak (*golden age*) (Mursid, 2020).

Setelah pandemi *Covid-19* berakhir, penggunaan teknologi tidaklah surut. Gawai atau *gadget* menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan manusia sehari-hari. Perkembangan di bidang teknologi yang sangat cepat berpengaruh terhadap pribadi, aktivitas, kehidupan, dan juga cara berpikir. Secara umum, hampir semua sektor kehidupan dan pekerjaan terkait secara langsung ataupun tidak terhadap teknologi. Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *technologia* atau *techne* yang mempunyai arti keahlian dan *logia* yang berarti pengetahuan. Teknologi merupakan penerapan secara sistematis dan sistemik konsep-konsep ilmu perilaku dan ilmu fisik serta pengetahuan lain untuk keperluan pemecahan masalah. Dalam pengertian yang sempit, teknologi merupakan sesuatu yang mengacu pada objek benda yang dipergunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas atau perangkat keras (Darimi, 2017).

Dari masa ke masa, *gadget* atau gawai terus berkembang menjadi satu alat atau benda yang menjadi kebutuhan setiap manusia di muka bumi ini. Dengan gawai semua dapat terakses singkat. *Gadget* atau gawai merupakan salah satu alat atau perangkat telekomunikasi elektronik dulunya dianggap benda mewah yang hanya dimiliki orang tertentu saja, namun sekarang sudah menjadi benda yang dimiliki oleh siapa saja.

Dewasa ini penggunaan *gadget* atau gawai tidak didominasi orang dewasa. *Smartphone*, *tablet*, *notebook*, dan aneka *gadget* lainnya sudah jamak digunakan oleh anak-anak. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2023, sebanyak 12,43% anak dari kelompok usia 5—12 tahun telah mengakses internet. Ini menggambarkan perkembangan teknologi yang semakin memasuki kehidupan hingga kalangan anak-anak (Rainer, 2023). Fenomena ini terjadi karena orang tua memberikan gawai secara langsung kepada anak. Fajrina mengungkapkan bahwa sebanyak 70%

orang tua mengaku bahwa mereka memberikan gawai kepada anak mereka yang berusia 6 bulan hingga 4 tahun ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah, sedangkan yang lainnya memberikan gawai kepada anak mereka untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum (Fajrina, 2015).

Penelitian yang dilakukan pada anak kelas 5 SD, terdapat perubahan perilaku pada anak yang menggunakan gawai lebih dari 2 jam per hari. Dalam perkembangan sosial emosi, mereka lebih mudah marah, suka membangkang (Syifa et al., 2019). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa kecanduan ponsel pintar memiliki dampak yang signifikan terhadap disregulasi emosi pada anak usia dini (Warmansyah et al., 2023). Penelitian lain menyebutkan bahwa penggunaan yang berlebihan dapat membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembangnya anak, salah satunya berkurangnya aktifitas sosial dan fisik yang dilakukan anak. Dampak negatif lainnya jika digunakan dalam jangka waktu yang terlalu lama dapat berakibat pada otak dan mata penggunanya. Untuk itu, perlu adanya batasan dalam menggunakan gawai pada anak usia dini (Apsari et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan oleh mitra pada tahap observasi, banyak orang tua yang tidak atau belum menyadari bahwa memperkenalkan *gadget* atau gawai kepada anak usia dini memiliki banyak dampak atau pengaruh bagi perkembangan tumbuh kembang anak. Selain itu, bagi para guru, kendala yang dihadapi adalah kurangnya komunikasi dan interaksi dengan para orang tua di rumah untuk mengawasi dan membatasi anak saat anak diizinkan menggunakan gawai dalam kegiatan belajar sehari-harinya. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan PkM ini untuk meningkatkan pengetahuan orang tua dan guru dalam memberikan gawai bagi anak usia dini. Orang tua dan guru pun diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif dalam mendisiplinkan anak usia dini dalam penggunaan gawai sehari-hari. Kurangnya pemahaman mengenai dampak dari penggunaan gawai membuat orang tua dan guru akan kewalahan dalam membimbing perilaku anak dan mengoptimalkan tumbuh kembangnya.

METODE PELAKSANAAN

Metode dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan penyuluhan mengenai dampak penggunaan gawai bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis situasi bersama mitra, diperoleh ulasan mengenai perlunya upaya-upaya mengenalkan gawai secara bijak beserta dampak yang bisa ditimbulkan serta memberikan solusi kepada guru dan orang tua peserta didik agar lebih aktif dan ketat dalam mengawasi atau memberikan contoh konkret kepada anak-anaknya dengan mengarahkan pada pengenalan gawai bagi putra/putrinya untuk hal-hal yang bermanfaat.

Pelaksanaan kegiatan ini disesuaikan dengan jadwal mitra bestari, yaitu PAUDQU Al-Amr, yang berlokasi di Kampung Kebantenan, Kecamatan Jati Asih, Banten, Jawa Barat. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2024. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

ini dilaksanakan dengan memberikan ceramah dengan menampilkan media *visual*. Setelah sesi ceramah, dilakukan sesi tanya jawab. Materi penyuluhan disusun oleh Rizki Rizkyatul Basir. Media penyuluhan dalam format *powerpoint* disusun oleh Dinih Mariyani. Di hari pelaksanaan, pemberian materi penyuluhan dilakukan oleh Yunita Endra Megiati dan Noor Komari Pratiwi. Materi penyuluhan selain dijelaskan langsung saat kegiatan berlangsung, juga dibagikan melalui *Whatsapp group* orang tua murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengangkat tema Penggunaan Gawai bagi Anak Usia Dini di PAUDQU Al-Amr di Jati Asih, Kota Bekasi berlangsung pada tahun ajaran 2024/2025. Kegiatan ini dihadiri oleh para guru, orang tua murid kelas A, B, dan PG sejumlah 20 orang, serta siswa-siswi PAUDQU Al-Amr sejumlah 20 anak. Penyampaian materi dilakukan dengan presentasi yang dibantu dengan media gambar.



Gambar 1. Materi Penyuluhan

Setelah sesi presentasi materi, berlangsung sesi diskusi dan tanya jawab berkaitan dengan tema kegiatan.

Tabel 1. Pertanyaan dan Jawaban di Sesi Tanya Jawab

No.	Nama	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ibu Anita	Apa akibat jika anak-anak terlalu lama menggunakan HP?	Melihat hp terlalu lama dalam jangka panjang akan menimbulkan risiko mata minus atau rabun jauh. Efek lainnya adalah mata Lelah, merah, penglihatan yang buram, mata kering, iritasi ringan, hingga sakit kepala yang muncul saat anak asyik dengan gadgetnya dan lupa untuk beristirahat.
2.	Ibu Fitri Yani	Bagaimana melarang anak untuk tidak sering memakai HP?	Ada banyak hal yang dapat dilakukan atau diterapkan orangtua pada anak yang sudah sering menggunakan HP, yakni dengan cara (1) membatasi penggunaannya hanya selama waktu yang dibutuhkan anak mencari materi pelajaran atau <i>game</i> anak, (2) melakukan kegiatan di luar rumah yang menyenangkan bersama teman sebaya dan orang tua, (3) jangan menggunakan hp atau gadget saat perjalanan.
3.	Ibu Humaira	Berapa lama anak boleh memakai HP?	Secara umum, batas penggunaan <i>gadget</i> pada anak yang disarankan tidak lebih dari 2 jam per hari. Dengan waktu tersebut, anak dapat memanfaatkan <i>gadget</i> secara optimal serta terhindar dari berbagai efek samping yang dapat memengaruhi kesehatan tubuh.
4.	Ibu Iis Ariska	Umur berapa anak boleh menggunakan HP?	Anak berusia di bawah 2 tahun dianjurkan untuk tidak diberikan akses <i>gadget</i> sama sekali. Namun, jika benar-benar diperlukan, ada baiknya untuk memberikan akses <i>gadget</i> pada anak setelah berusia di atas 1,5 tahun dengan pemakaian tidak lebih dari 1 jam per hari dan perlu didampingi oleh orang tua.



Gambar 2. Foto Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar. Terlihat antusiasme dari para peserta penyuluhan. Para ibu senang karena mendapatkan pencerahan bagaimana mengatasi secara bijak penggunaan gawai pada anak-anak mereka yang masih di bawah umur. Seperti yang telah diketahui bersama, anak usia dini termasuk pada periode *golden age* dalam fase perkembangan manusia. Pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya. Kemampuan anak usia dini dalam mengontrol diri, berinteraksi dengan orang lain, dan penggunaan bahasa dalam berinteraksi merupakan modal awal anak dalam mempersiapkan tahap perkembangan berikutnya yaitu tahap sekolah (Wong, 2008). Anak usia dini adalah pribadi yang mempunyai berbagai macam potensi. Potensi-potensi tersebut dirangsang dan dikembangkan agar pribadi anak tersebut berkembang secara optimal. Tertunda atau terhambatnya perkembangan potensi-potensi tersebut akan mengakibatkan timbulnya suatu masalah (Supartini, 2004). Dengan demikian anak pra sekolah adalah anak yang berusia 3-5 tahun yang memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan. Masa usia dini adalah masa yang sangat baik dalam pembentukan karakter seseorang karena di masa ini pertumbuhan dan perkembangan seseorang terjadi sangat pesat. Pesatnya pertumbuhan dan perkembangan tersebut dapat terjadi seiring dengan mudahnya ia menyerap tingkah laku yang dilihat, didengar dan dirasakan. Untuk itu para orang dewasa harus lebih memperhatikan segala tingkah laku yang dilakukan agar anak usia dini dapat menyerap tingkah laku yang baik agar kelak ia terbentuk menjadi karakter yang baik pula (Apsari et al., 2023).

Menurut (Munisa, 2020), anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Namun, jika anak sudah senang bermain dengan gawai akan cenderung diam didepan gawainya tanpa peduli terhadap lingkungan sekitar. Gawai (*gadget*) memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak. Anak yang menggunakan gawai secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak akan menutup kemungkinan bahwa sikap sosial yang baru bagi anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik interaksi antar teman sebaya, orangtua maupun lingkungan sekitar (Apsari et al., 2023).

Adanya gawai (*gadget*) dalam kehidupan anak usia dini tidak menutup kemungkinan dapat membuat anak yang sedang dalam masa perkembangan dapat terganggu. Salah satu contoh dalam perkembangannya adalah Ketika belajar bergaul dengan teman sebaya akan menjadi hal yang sulit dilakukan jika anak sudah kecanduan bermain gawai (*gadget*). Anak akan lebih asyik bermain gawainya sendiri tanpa ada keinginan untuk bergaul dengan teman sebayanya. Oleh karena itu diperlukan batasan waktu dalam bermain gawai dan batasan menggunakan gawai disesuaikan dengan situasi yang sedang berlangsung.

Menurut Pebriana, tanda-tanda kecanduan perangkat elektronik pada anak usia dini adalah (1) kehilangan keinginan untuk beraktifitas, (2) berbicara tentang teknologi secara terus menerus, (3) jika suatu perintah menghalanginya mengakses *gadget*, dia cenderung membantahnya, (4) sangat sensitif atau mudah tersinggung, menyebabkan *mood* berubah dengan cepat, (5) egois, sulit berbagi waktu dengan orang lain saat menggunakan *gadget*, dan (6) sering berbohong karena tidak bisa

melepaskan perangkatnya. Dengan kata lain, anak akan mencari cara apa pun untuk tetap menggunakan perangkatnya, bahkan jika itu mengganggu tidurnya (Pebriana, 2017).

Gawai sejatinya alat teknologi yang memiliki tujuan tertentu dan biasanya dapat memberikan sesuatu yang baru. Penggunaan gawai yang baik dan benar dapat berdampak positif. Pengaruh positif dari penggunaan gawai adalah kemudahan berkomunikasi dengan orang tua, teman, dan sanak saudara dari jarak jauh. Dengan adanya gawai atau perangkat, anak mudah berinteraksi dengan orang lain tanpa mengeluarkan banyak uang. Selain memiliki efek positif, gawai (*gadget*) juga memiliki dampak negatif bagi anak jika digunakan tidak sesuai aturan, salah satunya adalah membahayakan kesehatan mata karena penggunaan yang berlebihan. Penglihatan mata akan menjadi minus dan tegang di kelopak mata karena anak terlalu tertumpu pada teks atau gambar yang ada di dalam *gadget*.

Menurut WHO, harus ada batasan dalam penggunaan *gadget* bagi anak usia dini untuk menghindari hal-hal negatif yang dapat mempengaruhi dan mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak usia dini, yaitu dengan membatasi durasi penggunaan *gadget* (Lanca & Saw, 2020) Khusus bagi anak usia di bawah lima tahun, yaitu umur 0 sampai dengan 4 tahun, tidak boleh menggunakan *gadget* lebih dari satu jam (Anil & Shaik, 2019).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Siregar, 2022). Siregar menyatakan orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak. Pengenalan dan penggunaan *gadget* bisa dibagi ke beberapa tahap usia sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak. Untuk anak usia di bawah lima tahun, pemberian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget* pada anak di bawah lima tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadget*-nya, tetapi fungsi orang tua. Peralnya *gadget* hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Namun, bagi anak yang sudah mulai candu dalam menggunakan *gadget*, seharusnya orang tua tegas dalam mengawasi dan membatasi durasi anak dalam menggunakan *gadget*. Walaupun pada awalnya anak protes dan menangis, orang tua harus tegas dan mencari cara untuk mengalihkan perhatian anak dari *gadget* tersebut, misalnya dengan membawa anak tersebut ke tempat permainan wahana anak yang menyenangkan. Dengan begitu, perhatian anak akan teralihkan dari *gadget*.

Orang tua pun harus menghindari menggunakan *gadget* di depan anak-anaknya supaya anak-anaknya tersebut benar-benar lupa untuk menggunakan *gadget*. Salah satu faktor yang menyebabkan anak usia dini kecanduan menggunakan *gadget* karena mereka menyaksikan orang tua mereka seing menggunakan *gadget* sehingga mereka penasaran dengan *gadget* tersebut dan memintanya kepada orang tua mereka (Arnani & Husna, 2021).

PENUTUP

Gadget atau gawai adalah alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru untuk membantu kehidupan manusia agar lebih mudah. Gawai dapat mempengaruhi daya kembang otak seorang anak dalam masa pertumbuhannya. Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan anak usia dini harus dicermati dengan saksama. Dampak atau pengaruh penggunaan *gadget* atau gawai bagi perkembangan anak usia dini memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan bagi anak, mempermudah belajar komunikasi, dan dapat membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain anak menjadi tergantung terhadap gawainya sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya, anak tidak dapat terlepas dari gawainya atau kecanduan *gadget*, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak lebih suka mengurung diri dengan bermain gawai daripada bersosialisasi bermain dengan teman sebaya, dan anak pun jarang beraktivitas atau malas bergerak.

Perlunya orang tua lebih bijak dalam mengizinkan penggunaan gawai bagi anak-anaknya agar dampak negatif bagi perkembangan anak usia dini dapat diminimalisasi. Gawai hanyalah sebagai sarana untuk anak dalam belajar dan bermain, serta mencari berbagai informasi yang berguna bagi dirinya. Orang tua wajib membimbing dan mengarahkan serta memberi batasan waktu dan fitur yang dapat dibuka oleh anak agar kelak tidak mengalami masalah dampak dari penggunaan gawai yang tidak diawasi dan dibatasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada Ibu Engkom Komariah, S.Pd.I. selaku Kepala PAUDQU Al-Amr yang telah mengizinkan kami melaksanakan kegiatan penyuluhan kepada guru, orang tua, dan murid yang ada di PAUDQU Al-Amr sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anil, A., & Shaik, S. (2019). Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India. *National Journal of Research in Community Medicine*, 8(3), 249–254.
- Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share: Social Work Journal*, 13(1), 11–22. <https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). The Different Levels of Gadget Addiction Among Elementary School Students Based on Gender. *Psyco Idea*, 19(1), 57–64.

- Darimi, I. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111–121. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22373/cs.v1i2.2030>
- Fajrina, H. N. (2015, November 4). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. CNN Indonesia.
- Mulyasa, E. (2014). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosda Karya.
- Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114.
- Mursid. (2020). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Remaja Rosda Karya.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rainer, P. (2023). *Data Terbaru, Inilah Profil Usia Pengguna Internet Indonesia*.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Studi Kasus pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
- Supartini, Y. (2004). *Konsep Dasar Keperawatan Anak*. EGC.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. UU RI Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 Ayat 14, Himpunan Peraturan Perundang-Undangan (2003).
- Warmansyah, J., Ismandela, A., Fatma Nabila, D., Wulandari, R., Putri Wahyu, W., putri, A., Komalasari, E., Sari, M., Yuningsih, R., & Pendidikan Usia Dini, J. (2023). Smartphone Addiction, Executive Function, and Mother-Child Relationships in Early Childhood Emotion Dysregulation. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(2), 1693–1602. <https://doi.org/10.21009/JPUD.172.05>
- Wong, D. L. (2008). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. EGC.