

**HUBUNGAN LAMANYA DURASI *SCREENTIME* PADA USIA 5 TAHUN  
TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK**

**Eka Lusiani Saputri<sup>1\*</sup>, Supriadi<sup>2</sup>, Rahmawati Wahyuni<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur

Email: [putri.lusi46@gmail.com](mailto:putri.lusi46@gmail.com)

---

**Keywords:**

*Length of Screentime  
Duration, Children's  
Development*

**ABSTRACT**

*This child development disorder can be influenced by the lifestyle of children who are not active. One form of inactive behavior is the use of screen time. A preliminary study at the Lok Bahu Health Center obtained data on the number of children aged 3-5 years from January to December 2022 totaling 275 children. Children aged 3-5 years who experienced developmental disorders included 19 speech-language disorders, 2 mental-emotional disorders, 4 motoric disorders, 9 independent socialization disorders and 3 other disorders.*

*The aim is to determine the relationship between screentime duration at 5 years of age to children's development.*

*This type of research is analytic observation with a cross sectional design. The population is mothers who have children aged 5 years in the working area of the Lok Bahu Health Center in September-December 2022 as many as 68 people. The sampling technique is total sampling, so the sample is 68 people. Data analysis used the chi-square test.*

*The duration of screen time at the age of 5 years was mostly from 39 people (57.4%) of High Screen time respondents, while Low Screen time was 29 people (42.6%). Most of the respondents according to child development were 43 people (63.2%), while doubtful were 25 people (36.8%). There is a relationship between the duration of screen time at the age of 5 years and children's development ( $p$  value:  $0.000 < \alpha : 0.05$ ). There is a relationship between screentime duration at 5 years of age to children's development.*

---

**PENDAHULUAN**

Perkembangan anak usia prasekolah merupakan tahapan yang sangat mengesankan dan mendasar, yang menjadi dasar perkembangan selanjutnya, dimana periode ini berlangsung dalam waktu yang singkat hingga disebut periode kritis atau periode emas (Putriana et al., 2019).

Data World Health Organization (WHO) tahun 2017 melaporkan bahwa 5-25% anak usia prasekolah menderita gangguan otak ringan, termasuk gangguan motorik halus. Pada tahun 2017 terdapat 13-18 kasus gangguan

perkembangan pada anak usia dini di Indonesia yang bermanifestasi sebagai gangguan perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kurang kecerdasan dan keterlambatan bicara (Aprilasari, 2017). Provinsi Kalimantan Timur tahun 2018 perkembangan anak usia 3-5 tahun dilihat dari literasi numerasi 70%, kemampuan fisik 98,1%, kemampuan sosial emosional 72% dan kemampuan belajar 98,2%. Pada tahun 2018, sekitar 16% penduduk Kota Samarinda mengalami disabilitas perkembangan yang meliputi cerebral palsy, gangguan pendengaran, dan disabilitas mobilitas, termasuk disabilitas perkembangan yang

tercermin dari banyaknya kasus keterlambatan bicara dan bahasa pada anak sekolah yaitu 5% - 10% (BPS, 2018).

Gangguan perkembangan anak ini dapat dipengaruhi pola hidup anak yang tidak aktif. Salah satu bentuk perilaku pasif adalah penggunaan media layar (*screen time*). *Screen time* adalah durasi penggunaan layar (*screen*) media elektronik berupa TV dan gawai (smartphone, laptop, dan tablet) (WHO, 2020). Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2020), 55% penduduk menghabiskan waktu menonton YouTube. Pada anak usia dini, pengguna perangkat terbanyak adalah anak usia 5-6 tahun dengan persentase 47,7 persen. Diikuti oleh anak usia 1-4 tahun (25,9%) dan anak di bawah usia 1 tahun 3,5% (BPS, 2020).

Hasil penelitian Resly (2018) menunjukkan bahwa sebagian besar *screen time* berada pada kategori tinggi yaitu 68.1% dan perkembangan sosial yang baik, yaitu 56,8%. Hasil analisis statistik Spearman's rank test dengan nilai  $p = 0,002$  ( $p < 0,05$ ) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *screen time* dengan perkembangan sosial. Keeratan hubungannya lemah -0,230 yang artinya anak dengan *screen time* tinggi memiliki perkembangan sosial yang kurang. Faktor bermain juga mempengaruhi perkembangan sosial, seperti bermain game yang merupakan salah satu aktivitas *screen time* yang memiliki peran lebih kuat dalam kehidupan anak.

Penelitian Yuliani (2020) menunjukkan bahwa *screen time* dengan gawai mempengaruhi gangguan perkembangan pada anak usia prasekolah, hal ini berdasarkan penelusuran dari 4 artikel yaitu 63% mengindikasikan rendahnya penggunaan gawai dan 50,6 mengindikasikan perkembangan sosial emosional yang baik (Imron, 2017), diperoleh 63,8% responden tidak biasa menggunakan gawai, 40,4% responden memiliki perkembangan yang tidak normal (Sapardi, 2018), 62,3% menggunakan gawai secara normal, 83,1% menggunakan gawai secara normal dan 50,9% memiliki perkembangan sosial yang baik (Sujianti, 2018). bahwa 43,1% menggunakan perangkat secara intensif > 3 kali sehari, 44,1% menggunakan perangkat dalam jangka menengah dan 23,5% menggunakan perangkat dalam waktu yang lama. 11,8% diduga mengalami gangguan perkembangan dan 88,2% merupakan anak

dengan perkembangan sosial normal (Wasliah, 2019).

Studi pendahuluan pada Puskesmas Lok Bahu diperoleh data jumlah anak usia 3-5 tahun dari bulan Januari sampai Desember 2022 berjumlah 275 anak. Anak usia 3-5 tahun yang mengalami gangguan perkembangan meliputi gangguan bicara bahasa 19 orang, gangguan mental emosional 2 orang, gangguan motorik 4 orang, gangguan sosialisasi mandiri 9 orang dan gangguan lainnya 3 orang. Fenomena yang terjadi di Puskesmas Lok Bahu yaitu banyaknya anak yang datang dengan masalah perkembangan seperti bicara kurang lancar, bahasa sulit dimengerti dan kurang bisa bersosialisasi. Hasil wawancara awal dengan orang tua mengatakan anaknya dibebaskan untuk menonton TV, bermain handphone dan gadget sejak usia 3 tahun dan terkadang jarang didampingi oleh orang tua. Terdapat juga orang tua yang mengatakan tidak membatasi lamanya durasi *screen time* pada anak. Pada penelitian ini lebih memfokuskan lamanya *screen time* terhadap perkembangan anak usia 5 tahun dikarenakan akan memasuki masa prasekolah.

## METODE

Jenis penelitian ini observasi analitik dengan desain *cross sectional*. Populasi adalah ibu yang memiliki anak usia 5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu bulan September-Desember 2022 sebanyak 68 orang. Teknik pengambilan sampel adalah total sampling, sehingga sampel 68 orang. Kriteria inklusi yaitu ibu yang memiliki anak usia 5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu, anak sudah mengenal dan bermain handphone / ipad / tablet / TV / PS dan alat elektronik lainnya sejak usia 36 bulan, orang tua bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi yaitu anak yang memiliki penyakit bawaan sejak lahir, ibu atau anak sedang sakit saat penelitian.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner identitas responden yang terdiri dari 4 pertanyaan meliputi umur, jenis kelamin, tinggi badan dan berat badan anak. *Screen time* survey memaparkan aktivitas terkait penggunaan media elektronik oleh anak-anak, seperti televisi, gadget dan smartphone, serta durasinya per hari. Kuesioner diisi oleh ibu. Durasi setiap aktivitas dicatat dalam menit setiap hari dan kemudian

dijumlahkan. Kuesioner Perkembangan Anak menggunakan Kuesioner Perkembangan Anak (KPSP) untuk anak usia 60, 66 dan 72 bulan. Uji chi-square digunakan untuk menganalisis data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### 1. Karakteristik Responden

**Tabel 1.**  
Karakteristik responden ibu yang memiliki anak usia 5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu tahun 2023

| No | Karakteristik Responden   | N  | %    |
|----|---------------------------|----|------|
| 1  | <b>Usia Anak</b>          |    |      |
|    | 60-65 bulan               | 30 | 44,1 |
|    | 66-71 bulan               | 30 | 44,1 |
|    | 72 bulan                  | 8  | 11,8 |
| 2  | <b>Jenis Kelamin Anak</b> |    |      |
|    | Laki-laki                 | 34 | 50   |
|    | Perempuan                 | 34 | 50   |
| 3  | <b>Tinggi Badan Anak</b>  |    |      |
|    | 98-108 cm                 | 17 | 25   |
|    | 109-119 cm                | 35 | 51,5 |
|    | ≥ 120 cm                  | 16 | 23,5 |
| 4  | <b>Berat Badan Anak</b>   |    |      |
|    | 13-23 kg                  | 58 | 85,3 |
|    | 24-34 kg                  | 6  | 8,8  |
|    | ≥35 kg                    | 4  | 5,9  |

Sumber : Data Primer, 2023

Usia anak sebagian besar dari responden 60-65 bulan dan 66-71 bulan yang masing-masing berjumlah 30 orang (44,1%), jenis kelamin anak setengah dari responden laki-laki dan perempuan yang masing-masing berjumlah 34 orang (50%), tinggi badan anak sebagian besar dari responden antara 109-119 cm berjumlah 35 orang (51,5%) dan berat badan anak hampir seluruh dari responden antara 13-23 kg berjumlah 58 orang (85,3%).

#### 2. Lamanya durasi screentime

**Tabel 2.**  
Distribusi frekuensi lamanya durasi screentime pada usia 5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu tahun 2023

| No | Lamanya durasi screentime | N  | %    |
|----|---------------------------|----|------|
| 1  | Low Screen Time (LST)     | 29 | 42,6 |
| 2  | High Screen Time (HST)    | 39 | 57,4 |
|    | Jumlah                    | 68 | 100  |

Sumber : Data Primer, 2023

Lamanya durasi screentime sebagian besar dari responden High Screen time (HST) berjumlah 39 orang (57,4%), sedangkan Low Screen time (LST) berjumlah 29 orang (42,6%).

#### 3. Perkembangan anak

**Tabel 3.**  
Distribusi frekuensi perkembangan anak di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu tahun 2023

| No | Perkembangan Anak | N  | %    |
|----|-------------------|----|------|
| 1  | Sesuai            | 43 | 63,2 |
| 2  | Meragukan         | 25 | 36,8 |
|    | Jumlah            | 68 | 100  |

Sumber : Data Primer, 2023

Perkembangan anak sebagian besar dari responden sesuai berjumlah 43 orang (63,2%), sedangkan meragukan berjumlah 25 orang (36,8%)

**Tabel 4.**  
Distribusi frekuensi aspek perkembangan anak yang dipantau di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu tahun 2023

| No | Aspek Perkembangan Anak            | N  | %    |
|----|------------------------------------|----|------|
| 1  | <b>Motorik Kasar</b>               |    |      |
|    | Sesuai                             | 52 | 76,5 |
|    | Meragukan                          | 16 | 23,5 |
| 2  | <b>Motorik Halus</b>               |    |      |
|    | Sesuai                             | 66 | 97,1 |
|    | Meragukan                          | 2  | 2,9  |
| 3  | <b>Kemampuan Bicara dan Bahasa</b> |    |      |
|    | Sesuai                             | 37 | 54,4 |
|    | Meragukan                          | 31 | 45,6 |
| 4  | <b>Sosialisasi dan Kemandirian</b> |    |      |
|    | Sesuai                             | 64 | 94,1 |
|    | Meragukan                          | 4  | 5,9  |

Sumber : Data Primer, 2023

#### 4. Hubungan lamanya durasi screentime pada usia 5 tahun terhadap perkembangan anak

**Tabel 5.**  
Hubungan lamanya durasi screentime pada usia 5 tahun terhadap perkembangan anak di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu tahun 2023

| Lamanya Durasi Screentime | Perkembangan Anak |      |           |      | Jumlah |      | P value | 95% CI                          |
|---------------------------|-------------------|------|-----------|------|--------|------|---------|---------------------------------|
|                           | Sesuai            |      | Meragukan |      |        |      |         |                                 |
|                           | n                 | %    | n         | %    | n      | %    |         |                                 |
| LST                       | 26                | 38,2 | 3         | 4,4  | 29     | 42,6 | 0,000   | OR : 11,216<br>(2,901 – 43,365) |
| HST                       | 17                | 25   | 22        | 32,4 | 39     | 57,4 |         |                                 |
| Jumlah                    | 43                | 63,2 | 25        | 36,8 | 68     | 100  |         |                                 |

\* Analisis Uji Chi Square  $p < \alpha$

$\alpha = 0,05$

Responden memiliki lamanya durasi screentime berupa Low Screen time (LST) dengan perkembangan anak yakni sesuai berjumlah 26 orang (38,2%), meragukan berjumlah 3 orang (4,4%). Kemudian responden memiliki lamanya durasi screen time berupa High Screen time (HST) dengan perkembangan anak yakni meragukan berjumlah 22 orang (32,4%) dan sesuai berjumlah 17 orang (25%). Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh hasil p value  $0,000 < \alpha : 0,05$  artinya hipotesis diterima yakni ada hubungan lamanya durasi screentime pada usia 5 tahun terhadap perkembangan anak di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu. Nilai OR yakni 11,216 artinya anak dengan lamanya durasi screentime berupa High Screen time (HST) dapat

berpeluang 11,216 kali mengalami perkembangan yang meragukan

## PEMBAHASAN

### a. Lamanya durasi *screen time* pada usia 5 tahun

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa lamanya durasi *screen time* pada usia 5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu sebagian besar dari responden *High Screen time* (HST) berjumlah 39 orang (57,4%), sedangkan *Low Screen time* (LST) berjumlah 29 orang (42,6%). Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Resly (2018) menunjukkan bahwa sebagian besar responden dengan durasi *screentime* yang *High Screen time* (HST). Penelitian Syahidah (2017) menunjukkan bahwa sebagian besar responden dengan durasi *screentime* yang *High Screen time* (HST). Penelitian Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa sebagian besar responden dengan durasi *screentime* yang *High Screen time* (HST).

*Screen time* adalah jumlah waktu orang terpapar ke media elektronik seperti televisi, perangkat, dan komputer. Menurut American Academy of Pediatrics (2016), *screen time* sebaiknya dibatasi kurang dari 2 jam. Sebuah penelitian di Kanada pada tahun 2006 menunjukkan bahwa waktu layar anak-anak rata-rata lebih dari 4 jam sehari. Melihat Semarang, *screen time* tertinggi adalah 5 jam per hari dan terendah adalah 1,82 jam per hari.

Peneliti berasumsi bahwa terdapat lamanya durasi *screentime* pada usia 5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu dengan *High Screen time* (HST). Hal ini dikarenakan anak memiliki > 120 menit per hari dihabiskan untuk menonton TV, bermain game, menggunakan barang elektronik (misalnya laptop, komputer, tablet, dan ponsel)

### b. Perkembangan anak

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa perkembangan anak di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu sebagian besar dari responden sesuai berjumlah 43 orang (63,2%), sedangkan meragukan berjumlah 25 orang (36,8%)

Pada motorik kasar sebagian besar dari responden sesuai berjumlah 52 orang (76,5%), sedangkan meragukan berjumlah 16 orang (23,5%). Motorik halus sebagian besar dari

responden sesuai berjumlah 66 orang (97,1%), sedangkan meragukan berjumlah 2 orang (2,9%). Kemampuan bicara dan bahasa sebagian besar dari responden sesuai berjumlah 37 orang (54,4%), sedangkan meragukan berjumlah 31 orang (45,6%). Sosialisasi dan kemandirian sebagian besar dari responden sesuai berjumlah 64 orang (94,1%), sedangkan meragukan berjumlah 4 orang (5,9%).

Hasil penelitian sebelumnya oleh Resly (2018) menunjukkan bahwa perkembangan sosial sebagian besar anak masih lemah. Penelitian Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki perkembangan sosial-emosional kurang baik. Berbeda penelitian Nofiani (2021) menunjukkan bahwa perilaku egosentris, agresif dan pembangkangan siswa masih tergolong baik.

Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) (2018), perkembangan merupakan hasil dari proses diferensiasi sel dan jaringan tubuh dalam peningkatan kemampuan menyusun dan berfungsi dalam tubuh yang lebih kompleks secara lebih teratur, terprediksi dan dapat diperkirakan organ dan sistem.

Peneliti berasumsi bahwa terdapat anomali tumbuh kembang anak di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu. Hal ini karena struktur dan fungsi tubuh tidak berkembang yang lebih sulit dalam hal gerak kasar, halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian.

### c. Hubungan lamanya durasi *screentime* pada usia 5 tahun terhadap perkembangan anak

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa responden memiliki lamanya durasi *screentime* berupa *Low Screen time* (LST) dengan perkembangan anak yakni sesuai berjumlah 26 orang (38,2%), meragukan berjumlah 3 orang (4,4%). Kemudian responden memiliki lamanya durasi *screen time* berupa *High Screen time* (HST) dengan perkembangan anak yakni meragukan berjumlah 22 orang (32,4%) dan sesuai berjumlah 17 orang (25%). Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh hasil  $p$  value  $0,000 < \alpha : 0,05$  artinya hipotesis diterima yakni ada hubungan lamanya durasi *screentime* pada usia 5 tahun terhadap perkembangan anak di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu. Nilai OR yakni 11,216 artinya anak dengan lamanya durasi *screentime* berupa *High Screen time* (HST) dapat

berpeluang 11,216 kali mengalami perkembangan yang meragukan.

Hasil penelitian sebelumnya oleh Resly (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara *screen time* dengan perkembangan sosial anak sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkid. Penelitian Yulian (2020) menunjukkan bahwa *screen time* dengan gawai memengaruhi disabilitas perkembangan anak prasekolah. Menurut penelitian Priyoambodo (2021), paparan media elektronik (TV dan gadget) berkorelasi negatif dengan perkembangan bahasa anak usia dini. *Screen time* anak usia 3-4 tahun tidak memungkinkan untuk memprediksi perkembangan bahasa anak saat berusia 5 tahun. Akibat dari *screen time* akan membuat anak memiliki kecenderungan jangka panjang yang memengaruhi tahapan motoriknya. Kecanduan yang terjadi ini berpengaruh pada perilaku dan masalah mental anak. Kedepannya, anak tidak dapat bersosialisasi dengan baik sehingga menjadi anak yang tumbuh dengan sikap agresif. Hubungan *screen time* dan perkembangan motorik anak ini harus selalu dipantau. Jangan sampai abai dan terlambat memperbaikinya, sebab pola asuh akan sangat memengaruhi tumbuh kembang anak menjadi optimal atau tidak (Resly, 2018).

Peneliti berasumsi bahwa ada hubungan lamanya durasi *screentime* pada usia 5 tahun terhadap perkembangan anak di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu. Hal ini dikarenakan akibat dari *screen time* akan membuat anak memiliki kecenderungan jangka panjang yang memengaruhi tahapan motoriknya. Kecanduan yang terjadi ini berpengaruh pada perilaku dan masalah mental anak. Kedepannya, anak tidak dapat bersosialisasi dengan baik sehingga menjadi anak yang tumbuh dengan sikap agresif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

- a. Karakteristik responden diperoleh usia anak sebagian besar dari responden 60-65 bulan dan 66-71 bulan yang masing-masing berjumlah 30 orang (44,1%), jenis kelamin anak setengah dari responden laki-laki dan perempuan yang masing-masing berjumlah 34 orang (50%), tinggi badan anak sebagian besar dari responden antara 109-119 cm berjumlah 35 orang (51,5%) dan berat

badan anak hampir seluruh dari responden antara 13-23 kg berjumlah 58 orang (85,3%).

- b. Lamanya durasi *screentime* pada usia 5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu sebagian besar dari responden *High Screen time* (HST) berjumlah 39 orang (57,4%), sedangkan *Low Screen time* (LST) berjumlah 29 orang (42,6%).
- c. Perkembangan anak di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu sebagian besar dari responden sesuai berjumlah 43 orang (63,2%), sedangkan meragukan berjumlah 22 orang (32,4%) dan penyimpangan berjumlah 3 orang (4,4%).
- d. Ada hubungan lamanya durasi *screentime* pada usia 5 tahun terhadap perkembangan anak di wilayah kerja Puskesmas Lok Bahu ( $p \text{ value} : 0,000 < \alpha : 0,05$ ).

### 2. Saran

- a. Bagi tenaga kesehatan  
Diharapkan tenaga kesehatan dapat mengadakan kegiatan sosialisasi mengenai hubungan lamanya durasi *screentime* pada usia 5 tahun terhadap perkembangan anak pada saat pelaksanaan posyandu maupun di taman kanak-kanak atau paud.
- b. Bagi Masyarakat  
Diharapkan mencari informasi tentang hubungan lamanya durasi *screentime* pada usia 5 tahun terhadap perkembangan anak, sehingga dapat mengatur durasi *screen time* pada anak dan meningkatkan perkembangan anak sesuai tingkatan usianya. Selain itu, mengarahkan jenis dan konten tontonan pada anak.
- c. Bagi Fasilitas Kesehatan  
Diharapkan fasilitas kesehatan tingkat pertama, khususnya puskesmas untuk lebih meningkatkan edukasi kepada ibu tentang pentingnya durasi *screen time*, terhadap perkembangan anak usia 5 tahun, sehingga penyimpangan pada perkembangan anak bisa dicegah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya.  
Diharapkan peneliti selanjutnya untuk meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi perkembangan anak dengan variabel lebih dari satu dan lingkup wilayah lebih luas. Peneliti selanjutnya diharapkan juga

mengembangkan instrument untuk meningkatkan perkembangan anak dengan mengurangi durasi *screen time* pada anak seperti mengarahkan jenis dan konten tontonan anak-anak, memberikan permainan puzzle, menyusun balok dan lain sebagainya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih pada Puskesmas Lok Bahu Samarinda telah berkenan menjadi tempat pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics. 2016. Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), 1–6. <https://doi.org/10.1542>
- Aprilasari. 2017. *Penerapan Brain Gym untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di TK Marsudi Putro Yogyakarta*. Skripsi STIKes Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. file:///C:/Users/Asus/Downloads/335-620-1-SM.pdf
- BPS. 2018. *Profil Anak Indonesia 2018*. Jakarta : Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA). <https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/74d38-buku-pai-2018.pdf>
- BPS. 2020. *Persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang pernah mengakses internet dalam 3 bulan terakhir menurut klasifikasi daerah*. Jakarta(ID): BPS. <https://www.bps.go.id/i>
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y. & Siswati. 2017. *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ipi/article/view/2175>
- Handayani, Ciptaningsih and Supriadi B, Supriadi B and Wahyuni, Rahmawati. (2020). *Hubungan Perilaku Picky Eater dengan Status Gizi pada Anak Pra Sekolah Usia 2-6 Tahun: Systematic Review*. <https://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/1211/2/MANUSKRIP%20CIPTANINGSIH%20OK.pdf>
- Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI). (2018). *Buku Ajar Respirologi anak, edisi pertama*. Jakarta: Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia. <https://www.idai.or.id/publications/buku-ajar/>
- Imron. R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*. (13) 2, 148-154. <https://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/922>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2016. *Buku Ajar Kesehatan Ibu dan Anak Continuum of Carelife Cycle*. Jakarta: Bakti Husada. <https://eprints.triatmamulya.ac.id/561/1/2.%20Buku%20ajar%20kesehatan%20ibu%20dan%20anak.pdf>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2018. *Buku Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Di Tingkat Pelayanan Dasar*. Jakarta. <https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. 2020. *Hasil Survei KPAI*. <https://bankdata.kpai.go.id/files/2021/02/Hasil-Survei-KPAI-2020-Pemenuhan-dan-Perlindungan-di-Masa-Covid-19.pdf>
- Madigan, Sheri. 2019. *Association Between Screen time and Children's Performance on a Developmental Screening Test*. *Jama Pediatrics*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30688984/>
- Maharani, Dian. 2017. *Akibat "Screen time" Berlebihan pada Anak*. [Online] Available at: <https://lifestyle.kompas.com/read/2016/07/27/182737523/akibat.screen.time.berlebihan.pada.anak>
- Narendra, M.S, dkk. 2018. *Buku Ajar I Tumbuh Kembang Anak dan Remaja Edisi Pertama IDAI*. Jakarta : Sagung Seto
- Priyoambodo, Grace Amortia Erliana. 2021. *Hubungan Screen time dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: A Literature Review*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. <https://jurnal.syntaximperatif.co.id/index.php/syntax-imperatif/article/view/119>

- Putriana, K., Pratiwi, E.A., & Wasliah. 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), 5-13. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?a>
- Rante, Lilyani and Supriadi B, Supriadi B and Wahyuni, Rahmawati. (2019). *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukasi (APE) Balok Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Anyelir Kota Samarinda*. <https://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/208/7/LILIYANI.pdf>
- Resly, Inge Velysta. 2018. *Hubungan screen time dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul*. Naskah Publikasi Universitas Aisyiyah Yogyakarta. <http://digilib.unisayogya.ac.id/4603/1/>
- Rivanica, R., Oxyandi, M. 2018. *Buku Ajar Deteksi Dini Tumbuh Kembang dan Pemeriksaan Bayi Baru Lahir*. Jakarta: Salemba Medika.
- Rocha, Hermano Alexandre Lima. 2021. *Screen time and early childhood development in Ceará, Brazil: a populationbased study*. *BMC Public Health*. <https://bmcpublichealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12889-021-12136-2>
- Sapardi, V.S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 12(80), 137-145. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634>
- Sari, N. & Khotimah, N. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*. 5. 182-186. <https://core.ac.uk/download/pdf/230643476.pdf>
- Setianingsih, S. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*. *Gaster | Jurnal Ilmu Kesehatan*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Soetjningsih dan Ranuh, IG. N. G. 2018. *Tumbuh Kembang Anak*. Edisi 2. Jakarta: EGC.
- Sujianti. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan* 8(1), 54-65. <https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/view/3735>
- Sujiono dkk. 2018. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syahidah, Zulfah Asy. 2016. *Perbedaan Aktivitas Fisik, Screen time, dan Persepsi Ibu terhadap Kegemukan pada Balita Gemuk dan Non Gemuk di Kota Semarang*. Skripsi. Universitas Diponegoro Semarang. [http://eprints.undip.ac.id/62121/1/894\\_Zulfah\\_Asy\\_Syahidah.pdf](http://eprints.undip.ac.id/62121/1/894_Zulfah_Asy_Syahidah.pdf)
- Tamana, Sukhpreet K. 2019. *Screen-time is associated with inattention problems in preschoolers: Results from the CHILDBIRTH cohort study*. *Plos One*. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0213995>
- Wasliah. (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), 5-13. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id>
- WHO. 2022. *Screen time Statistics*. <https://bestwriting.com/blog/screen-time-statistics>
- Yanuarita, Franc. Andri. 2015. *Memaksimalkan Otak Melalui Senam Otak (Brain Gym)*. Yogyakarta: Teranova Books.
- Yuliani, Eva. 2020. *Penggunaan Gadget Dengan Gangguan Perkembangan Anak Prasekolah; Studi Literatur Review*. *Journal of Health, Education and Literacy (J-Healt)*. <file:///C:/Users/Asus/Downloads/785-Article%20Text-3619-1-10-20210112-2.pdf>