



DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KESEHATAN MATA DAN POSTUR TUBUH PADA ANAK USIA DINI

Esy Anesty Mashudi¹, Sapti Monasari²

Universitas Pendidikan Indonesia,

e-mail: esyaaanesty@upi.edu, sapti.monasari01@upi.edu

Diterima: 18 Desember 2023 | Direvisi: 5 Januari 2024 | Disetujui: 18 Maret 2024

Abstrak

Masa kanak-kanak adalah masa emas (golden age) atau periode yang sangat penting karena anak akan mendapatkan banyak pengalaman yang dapat mendorong perkembangannya dan pertumbuhannya, dan terdapat rentang waktu kritis dimana dengan perkembangan anak ini akan memperoleh banyak manfaat. Penggunaan gadget yang terus berkembang berdampak pada banyak hal diantaranya gangguan kesehatan mata dan postur tubuh pada anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang diperoleh dari teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi pada anak berinisial (A) dan wawancara dengan orang tua dari anak berinisial (A). Selain itu, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu studi literatur, dengan mengumpulkan berbagai sumber bacaan, seperti penelitian terdahulu dari jurnal, artikel ataupun sumber bacaan dari buku mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mata dan postur tubuh pada anak. Anak berinisial (A) sudah mengalami gangguan kesehatan mata sejak Mei 2023 dikarenakan terkena radiasi gadget serta sering menggunakan gadget dalam jangka waktu yang lama dan jarak yang dekat. Namun, ia tidak mengalami permasalahan dalam postur tubuhnya. Berbagai upaya pun telah dilakukan oleh orang tua sang anak agar dapat mencegah penggunaan gadget yang berlebihan.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Gadget, Kesehatan Mata, Postur Tubuh*

Abstract

Childhood is a golden age or a very important period because children will get many experiences that can encourage their development and growth, and there is a critical time span where this child's development will benefit a lot. The use of gadgets that continues to grow has an impact on many things including eye health problems and posture in children. This research uses a qualitative method with a case study approach obtained from data collection techniques using observation methods on children with initials (A) and interviews with parents of children with

initials (A). In addition, this study uses data collection techniques, namely literature studies, by collecting various reading sources, such as previous research from journals, articles or reading sources from books regarding the impact of gadget use on eye health and posture in children. The child with the initials (A) has experienced eye health problems since May 2023 due to exposure to gadget radiation and frequent use of gadgets for long periods of time and close distances. However, he did not experience problems in his posture. Various efforts have also been made by the child's parents in order to prevent excessive gadget use. Childhood is a golden age or a very important period because children will get a lot of experiences that can encourage their development and growth.

Keywords: *Early Childhood, Gadgets, Eye Health, Posture*

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan usia yang harus diperhatikan tumbuh kembangnya. Pendidikan untuk anak sangat penting, karena akan membentuk karakter, kemampuan dan prestasi anak. Mengetahui hal ini, sangat penting untuk mengubah cara kita memandang pendidikan anak usia dini, terlebih kondisi sekarang, teknologi yang meluas dan berkelanjutan memang tidak dapat dihindarkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menimbulkan banyak tantangan bagi masyarakat (Iivari, 2020). Penggunaan teknologi ibarat pisau dan mempunyai 2 sisi, di satu sisi akan memberikan manfaat jika digunakan sesuai aturan dan kebutuhan, sedangkan satu sisi akan menimbulkan bahaya atau dampak negatif jika digunakan dengan salah.

Dalam beberapa tahun terakhir, ledakan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap seluruh warga dunia (Khalid et al., 2020). Teknologi digunakan tidak hanya oleh orang dewasa saja, tetapi juga anak usia dini. Baik laki-laki maupun perempuan mempunyai sejarah dalam menggunakan gadget di kehidupan mereka (Gunter, 2019). Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone (Novitasari et al., 2016). Faktanya, mengingat semakin pesatnya penggunaan gadget di kalangan anak usia dini (Moon, 2018). Yang memprihatinkan, banyak anak-anak zaman sekarang yang terkena dampak negatif dari penggunaan teknologi tersebut, seperti kesehatan mata dan postur tubuh pada anak.

Penggunaan gadget dalam jarak yang dekat serta dengan jangka waktu yang lama akan merusak mata anak dan menyebabkan minus, plus ataupun silinder. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak, serta mengetahui langkah-langkah pencegahan yang dapat dilakukan oleh orang tua maupun pendidik. Selain itu, dengan adanya gadget akan membuat anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas, anak akan memilih duduk diam, menggunakan gadget tersebut, dan tidak memperdulikan sekitarnya. Hal tersebut

akan berakibat pada postur tubuh anak. Posisi duduk yang salah selama penggunaan gadget dapat menyebabkan tekanan ekstra pada tulang belakang dan otot, berpotensi menyebabkan masalah kesehatan jangka panjang, seperti skoliosis, lordosis dan kifosis. Oleh karena itu, perlunya memahami hubungan antara penggunaan gadget dan postur tubuh anak merupakan langkah awal penting dalam menjaga kesehatan fisik mereka.

Para pendidik perlu mengetahui permasalahan yang lebih spesifik mengenai penggunaan gadget, bukan hanya apakah anak memiliki atau mengaksesnya saja (Kucirkova, 2018). Keterlibatan orang tua dan pendidik juga diperlukan dalam memantau ataupun mengawasi penggunaan gadget sejak dini. Terdapat aplikasi Parental Control yang dibuat sebagai salah satu solusi untuk meminimalisir permasalahan tersebut, aplikasi ini memungkinkan orang tua untuk mengawasi dan membatasi anak dalam menggunakan gadget (Widyatri et al., 2018). Selain itu, perlunya pemahaman tentang risiko kesehatan terkait penggunaan gadget, serta memberikan batasan waktu yang tepat untuk anak. Hal tersebut, dapat mengurangi dampak negatif pada kesehatan mata dan postur tubuh anak. Selain itu, kebijakan harus diterapkan untuk mendorong penggunaan gadget secara bijaksana dan seimbang di lingkungan pendidikan.

Dalam konteks ini, perlu dilakukan untuk menyelidiki dampak jangka panjang dari penggunaan gadget pada anak terhadap kesehatan mata dan postur tubuh mereka. Menemukan solusi inovatif dan mengembangkan pendekatan yang lebih berkelanjutan dalam penggunaan gadget dapat membantu menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat bagi anak-anak. Dengan demikian, melibatkan berbagai pihak dalam mendiskusikan dan mencari solusi untuk permasalahan ini menjadi kunci dalam menjaga kesehatan mata dan postur tubuh generasi muda di era digital.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan pendekatan penelitian dengan menginvestigasi lebih lanjut penyebab dari aspek tertentu, selanjutnya pengumpulan data dikembangkan atau dibuktikan untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian tersebut. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan metode observasi pada anak berinisial (A) berusia 8 tahun yang bersekolah di MI Al-Falah kelas 1 SD. Selain itu, dilakukan wawancara dengan orang tua dari anak berinisial (A) pada 16 Desember 2023 yang dilakukan di tempat tinggal beliau tepatnya di Kalideres, Jakarta Barat. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, maka peneliti dapat mengembangkan dan menggambarkan

dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mata dan postur tubuh pada anak serta mengetahui solusinya.

C. Hasil dan Pembahasan

Perkembangan anak usia dini dapat dikatakan saat usia anak 0-6 tahun. Pada usia ini merupakan masa emas (*golden age*) dimana anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai usianya. Berkat perkembangan dari kemajuan IPTEK, manusia dapat menciptakan alat yang canggih untuk memudahkan dalam berbagai kegiatan. Salah satu contoh dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi adalah gadget (Syifa et al., 2019). Di Indonesia gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang, tidak hanya remaja ataupun orang dewasa saja, tetapi anak usia dini sudah banyak yang menggunakan gadget. Gadget adalah media elektronik yang mempunyai berbagai macam fungsi khusus. Penggunaan teknologi gadget pada saat ini tidak mengenal umur. Keberadaan gadget memang tidak dapat dipungkiri dan harus beradaptasi dengannya.

Gadget memiliki banyak manfaat untuk anak-anak jika digunakan dengan cara yang benar dan dalam pengawasan orang tua, namun akan memberikan dampak negatif jika digunakan dengan salah. Banyak anak yang menjadi kecanduan atau ketergantungan dengan keberadaan gadget. Tidak salah memang gadget pada masa kini sangat disukai anak-anak (Novitasari et al., 2016). Kominfo memaparkan bahwa 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet dari kompas 2016 (Putri, 2021). Hal tersebut dapat terjadi ketika orang tua atau lingkungan sekitar mulai mengenalkan gadget kepada anak akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Pada masa kini anak-anak sudah diberikan gadget dan mereka diberikan kebebasan dalam menggunakan gadget, padahal pengenalan gadget pada anak saat usia sekolah dianggap terlalu dini (Ernawati, 2015). Anak-anak biasanya menggunakan gadget untuk kepentingan bermain game, menonton video game, dan sebagainya.

Penggunaan gadget yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari (Arnani & Husna, 2021). Kecanduan gadget tidak hanya dialami oleh orang dewasa saja tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak yang mengalami kecanduan gadget selaras dengan pernyataan dari Ketua Lembaga Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa sejak 2013 lembaganya menangani 17 kasus anak yang kecanduan gadget. Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak yang sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang mengalami kecanduan gadget (Sumber dari Kominfo, 2018). Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus

diperbaharui gadget wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun ke atas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget (dalam Juliadi, 2018).

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Simamora, 2016) adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Salah satu perhatian utama adalah dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan fisik anak-anak, seperti kesehatan mata dan perubahan postur tubuh. Dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu penurunan fungsi penglihatan, mata menjadi kering, kepala sakit dan air mata selalu keluar akibat paparan sinar dari layar monitor (LED/LCD) dan penyinaran lainnya (Ilyas, 2002). Selain itu, dampak negatif lain penggunaan gadget adalah perubahan postur tubuh. Kristen Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari, ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya. Hal tersebut akan menyebabkan anak sulit berkonsentrasi dalam menjalani kehidupan sehari-hari, sehingga berakibat pada pendidikan mereka. Selain itu, semakin sering menggunakan gadget akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak (Chusna. 2017).

Pada saat ini banyak anak yang mengalami gangguan kesehatan mata karena penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama dan jarak yang dekat serta penggunaannya dalam tempat yang gelap. Menatap layar gadget dalam jangka waktu yang lama dapat memberikan tekanan tambahan pada mata dan sistem saraf anak. Melihat gadget dalam kurun waktu yang lama dan terus-menerus akan menyebabkan mata menjadi terasa lelah dan menyebabkan mata kering. Banyak anak usia dini yang sudah menggunakan kacamata karena kesehatan matanya terganggu akibat penggunaan gadget tersebut. Selain itu, banyak pula anak yang menggunakan gadget dengan posisi tubuh yang salah seperti saat duduk dengan keadaan membungkuk. Masalah postur tubuh yang tidak ditangani dapat berdampak pada perkembangan fisik anak, yang dapat mengganggu mobilitas dan kualitas hidup mereka saat dewasa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dengan satu anak berinisial (A) berusia 8 tahun dan bersekolah di MI Al-Falah kelas 1 SD. Selain itu, wawancara dilakukan dengan orang tua dari anak berinisial (A) pada 16 Desember 2023 yang bertempat tinggal di Kalideres, Jakarta Barat.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa usia anak berinisial (A) dan dimana tempat anak sekolah?	Anak berinisial (A) berusia 8 tahun dan sekolah di MI Al-Falah kelas 1 SD.
2.	Sejak kapan anak berinisial (A) memakai kacamata? Dan apa penyebabnya?	Sudah memakai kacamata sejak bulan Mei 2023, ia sudah silinder. Penyebabnya karena terkena radiasi gadget. Selain itu, sejak kecil ia sudah mengalami gangguan dalam pencernaan sehingga adanya tekanan yang berlebihan dan saraf matanya menjadi ketarik.
3.	Apakah penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama menjadi pengaruh kesehatan mata dan postur tubuh pada anak?	Iya, anak berinisial (A) sudah kecanduan menggunakan gadget sejak kecil. Salah saya juga, karena terlalu membiarkan dan tidak paham dampaknya penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama.
4.	Dalam sehari berapa jam anak menggunakan gadget?	Biasanya menggunakan gadget hampir 7 jam, karena saya juga bekerja jadi terkadang tidak terpantau hanya dari neneknya saja yang memberi tahu.
5.	Apa solusi dari Ibu agar anak dapat mengurangi waktu bermain gadget?	Diperbolehkan membeli mainan, atau diperbolehkan bermain bersama teman-temannya agar anak lupa dengan gadget. Selain itu, saya juga memberi obat untuk mata kering & vitamin mata.
6.	Untuk kontrol mata apakah Ibu terakan? Jika diterapkan, dalam jangka waktu berapa lama?	Untuk kontrol mata biasanya dalam jangka waktu 6 bulan sekali.
7.	Apakah anak berinisial (A) mengalami permasalahan dalam postur tubuhnya?	Alhamdulillah, anak tidak mengalami permasalahan dalam postur tubuhnya.

Anak sudah mengalami gangguan kesehatan mata sejak Mei 2023 dikarenakan terkena radiasi gadget serta sering menggunakan gadget dalam jangka waktu yang lama dan jarak yang dekat. Selain itu, orang tua dari anak berinisial (A) sibuk bekerja, sehingga kurangnya pengawasan terhadap anak. Anak berinisial (A) sudah kecanduan dengan gadget sejak usia dini, dan orang tua membiarkan penggunaan gadget tersebut karena tidak mengetahui dampak yang akan dialami anak. Menurut pemeriksaan dokter, anak berinisial (A) juga mengalami gangguan pencernaan, karena hal tersebut menyebabkan tekanan yang berlebihan dan saraf mata anak menjadi ketarik sehingga menyebabkan mata anak menjadi silinder. Hal tersebut menyebabkan ia diharuskan memakai kacamata di sekolah maupun di rumah dan menderita silinder. Ia tidak mengalami permasalahan dalam postur tubuhnya. Anak berinisial (A) menggunakan gadget dengan posisi duduk yang benar dan tidak bungkuk, sehingga postur tubuhnya tetap sehat dan terjaga.

Orang tua memainkan peran penting untuk memberikan bekal pada anak-anak dengan memberikan pendampingan dan pengawasan pada anak-anak dalam menggunakan gadget (Zulfitria, 2018), (Paridawati et al., 2021). Dalam mengatasi permasalahan tersebut, orang tua dari anak berinisial (A) menerapkan beberapa upaya agar mengurangi penggunaan gadget. Upaya tersebut seperti mengawasi dan membatasi penggunaan gadget selama anak di rumah. Diperlukan ketegasan dari orang tua, ajarkan anak agar meminta izin kepada orang tua sebelum bermain gadget dan mengembalikan gadget sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Selain itu, memperbanyak aktivitas bersama anak sangat diperlukan agar pikiran anak teralihkan dan tidak ingat kepada gadget. Aktivitas yang dapat dilakukan, seperti mengajarkan anak menggambar dan mewarnai.

Orang tua merupakan orang terdekat anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan anak-anak di rumah memiliki tugas untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget oleh anak, memilih konten mana saja yang boleh dilihat anak dan mana saja yang tidak boleh dan memastikan bahwa konten yang dilihat sesuai dengan usia anak tidak mengandung pornografi atau kekerasan, juga penggunaannya dengan posisi yang tepat serta tidak melebihi batas waktu yang diperbolehkan (Rahayu et al., 2021). Orang tua pun perlu memberikan nasihat kepada anak bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, sampaikan kepada anak dengan kata-kata yang baik agar anak lebih mengerti dan tetap merasa aman.

Upaya lain yang dapat dilakukan adalah memberikan mainan sesuai dengan usia anak dan memberi ruang agar anak bisa bermain bersama teman-temannya, dengan upaya tersebut anak akan merasa lebih senang dan penggunaan gadget akan teralihkan. Orang tua pun perlu memberikan contoh yang baik dalam

menggunakan gadget, jika anak melihat orang tua menggunakan gadget secara terus-menerus maka anak akan mengikuti apa yang ia lihat. Anak melihat dan mampu meniru daripada yang orangtuanya cerminkan pada anak dalam pengasuhannya, karena dalam keluarga terutama orangtua sebagai pengasuh utama pada anak (Ismail, 2020). Selain itu, orang tua penting untuk memantau secara rutin kesehatan mata anak, termasuk pemeriksaan mata reguler, untuk mendeteksi masalah penglihatan sejak dini.

D. Simpulan

Anak usia dini merupakan usia dimana tumbuh dan kembangnya harus diperhatikan. Teknologi yang meluas dan berkelanjutan memang tidak dapat dihindarkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga menimbulkan banyak tantangan bagi masyarakat. Seiring dengan berkembangnya zaman, manusia kurang mengerti bahwa dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai macam dampak negatif (Marpaung, 2018). Dampak negatif tersebut akan mempengaruhi kesehatan fisik anak, seperti gangguan kesehatan mata dan perubahan postur tubuh.

Pada saat ini banyak anak yang mengalami kerusakan mata di usia dini karena pemakaian gadget dalam durasi yang lama, posisi tubuh yang kurang baik saat menggunakan gadget, dan kurangnya intensitas cahaya dianggap sebagai penyebab dari penurunan ketajaman penglihatan anak (Pertiwi et al., 2018). Peran orang tua dalam memberikan pengawasan dan pendampingan pada anak terutama selama memanfaatkan gadget menjadi faktor utama agar anak dapat memanfaatkan gadget untuk keperluan positif dan dapat menghindari sisi negatif (Sholeh et al., 2021). Bagi peneliti selanjutnya, saran yang dapat diberikan berkaitan dengan penelitian ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan lebih banyak sumber bacaan mengenai dampak penggunaan gadget bagi kesehatan mata dan postur tubuh pada anak. Selain itu, peneliti dapat menggunakan berbagai subjek penelitian baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data.

Anak berinisial (A) mengalami gangguan kesehatan mata yang disebabkan terkena radiasi gadget dan penggunaan dalam jangka waktu yang lama, namun anak tersebut tidak mengalami permasalahan dalam postur tubuhnya. Diperlukan berbagai upaya dari orang tua dalam hal pemantauan dan pengawasan agar anak tidak kecanduan dalam menggunakan gadget. Dengan ini, peneliti berharap agar anak usia dini dapat menggunakan gadget dengan bijak dan tetap dalam pantauan serta pengawasan dari orang tua agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Daftar Rujukan

- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(01), 57-64.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Ernawati, Widea. 2015. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sd Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan." : 5-6.
- Gunter, B. (2019). Chapter 5 Gender and Mobile Phone Use. *Children and Mobile Phones: Adoption, Use, Impact, and Control*, 49-58. <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-035-720191008>
- Iivari, N. (2020). Empowering children to make and shape our digital futures from adults creating technologies to children transforming cultures. *International Journal of Information and Learning Technology*, 37(5), 279-293. <https://doi.org/10.1108/IJILT-03-2020-0023>
- Ilyas, S. 2002. *Ilmu Penyakit Mata Untuk Dokter Umum Dan Mahasiswa Kedokteran*. Jakarta: Sagung Seto.
- Juliadi. (2018). *Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Khalid, T., Batool, S. H., Khalid, A., Saeed, H., & Zaidi, S. W. H. (2020). Pakistani students' perceptions about their learning experience through video games: A qualitative case study. *Library Hi Tech*, 38(3), 493-503. <https://doi.org/10.1108/LHT-03-2019-0068>
- Kucirkova, N. (2018). Personalised learning with digital technologies at home and school: Where is children's agency? *Mobile Technologies in Children's Language and Literacy: Innovative Pedagogy in Preschool and Primary Education*, 133-153. <https://doi.org/10.1108/978-1-78714-879-620181009>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Moon, E. C. (2018). Teaching students out of harm's way: Mitigating digital knowledge gaps and digital risk created by 1:1 device programs in K-12 education in the USA. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 16(3), 290-302. <https://doi.org/10.1108/JICES-02-2018-0012>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi orang tua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia dini di desa indrasakti kecamatan

- tapung kabupaten kampar. *Journal Of Teacher Education*, 2(2), 28-34
- Pertiwi, M. S., Sanubari, T. P. E., & Putra, K. P. (2018). Gambaran perilaku penggunaan gawai dan kesehatan mata pada anak usia 10-12 tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1).
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Andayati, D. (2022). Edukasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget dan Media Internet yang Berlebihan Bagi Anak-anak. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 69-77.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Widyatri, I., Salman, A. G., & Kanigoro, B. (2018). Parental control application on Android platform. *Library Hi Tech News*, 35(1), 18-24. <https://doi.org/10.1108/LHTN-08-2017-0057>
- Zulfitria, Z. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2), 95-102. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FRKISUwAAAAJ&citation_for_view=FRKISUwAAAAJ:9yKSN-GCB0IC