

Penggunaan Gadget Mempengaruhi Gangguan Pemusatan Perhatian Pada Anak

Enny Fitriahadi^{1,*}, Menik Sri Daryanti²

^{1,2} Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, Jalan Siliwangi No.63 Nogoirtro Gamping Sleman, Yogyakarta 55292, Indonesia

¹ennyfitriahadi@unisayogya.ac.id*; ²meniksridaryanti@gmail.com

* corresponding author

Tanggal Submisi: 15 Oktober 2020, Tanggal Penerimaan: 20 Oktober 2020

Abstrak

Balita yang mengalami gangguan perkembangan sebesar 8,1% sedangkan balita yang mengalami retradasi mental sebesar 1,9%. Sekitar 60% anak-anak dengan gangguan pemusatan perhatian, gejalanya menetap sampai remaja bahkan akan berlanjut hingga dewasa. Tujuan dari penelitian mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap gangguan pemusatan perhatian pada anak. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *analitik korelasional* dan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian adalah siswa sekolah dasar pada rentang usia 7-10 tahun dengan teknik quota sampling. Analisis data menggunakan *chi square*. Hasil penelitian di dapatkan bahwa nilai p-value sebesar 0,000 yang artinya ada pengaruh antara penggunaan gadget dengan gangguan pemusatan perhatian pada anak.

Kata kunci: penggunaan gadget; gangguan pemusatan perhatian pada anak

Use Of Gadget Affecting Centralization Disorders In Children

Abstract

Oddlers with developmental disorders were 8.1%, while toddlers with mental retardation were 1.9%. About 60% of children with attention deficit disorder, the symptoms persist until adolescence will even continue into adulthood. The purpose of this study was to determine the effect of the intensity of the use of gadgets on attention disorders in children. This type of research uses quantitative research design using correlational analytic and cross sectional approach. The research sample was elementary school students in the age range 7-10 years with a quota sampling technique. Data analysis using chi square. The results showed that the p-value is 0,000, which means that there is an influence between the use of gadgets and attention disorders in children.

Keywords: *use of gadgets; disruption of attention to children*

PENDAHULUAN

Perkembangan pada masa kanak-kanak akan menjadi dasar perkembangan pada masa selanjutnya, perkembangan fisik anak ditandai dengan berkembangnya keterampilan motorik kasar maupun halus (Maghfuroh., 2020). Tujuan melakukan

upaya kesehatan yaitu dapat mencapai tumbuh kembang secara optimal baik fisik, mental, emosional, maupun sosial serta memiliki intelegensi majemuk sesuai dengan potensi genetiknya (Kemenkes RI, 2012). Target *Sustainable Development Goals* (SDG's) pada target ke- 3 yaitu berupaya dapat mengurangi 1/3 kematian prematur akibat penyakit tidak menular melalui pencegahan dan perawatan, serta mendorong kesehatan dan kesejahteraan mental (Badan Pusat Statistik, 2015).

Survei di Indonesia menurut Riset Kominfo dan Unicef (2014) penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari pada anak muda di Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Selain itu, masih sedikit orangtua yang mengawasi anak-anak mereka ketika mengakses internet atau bermain media layar (Fund, 2020).

Balita yang mengalami gangguan perkembangan sebesar 8,1% sedangkan balita yang mengalami retardasi mental sebesar 1,9% (WHO., 2013). Sekitar 60% anak-anak dengan GPPH, gejalanya menetap sampai remaja bahkan akan berlanjut hingga dewasa. Di Indonesia, balita yang mengalami gangguan perkembangan sebesar 16% (Kemenkes RI., 2013). Anak usia 0 sampai 5 tahun mengalami masalah sosial emosional sebesar 9,5% - 14,2%. Hal ini berdampak negatif terhadap fungsi perkembangan anak dan kesiapan untuk bersekolah (Cooper, Halsey, Laurent, 2009). Provinsi D.I. Yogyakarta memiliki prevalensi gangguan mental emosional di atas rata-rata yaitu sebesar 8,1% dan termasuk dalam kategori tinggi, di atas prevalensi nasional yaitu 6,0% (Risesdas., 2013).

Peran bidan dalam menuntaskan terjadinya prevalensi yang tinggi terhadap angka kejadian gangguan mental, bidan dapat melakukan pembinaan tumbuh kembang anak secara komprehensif dan berkualitas yang diselenggarakan melalui stimulasi, deteksi dan intervensi dini penyimpangan tumbuh kembang balita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan televisi memberikan dampak terhadap gejala Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif (GPPH) pada anak-anak (R.K. et al., 2012). Sebuah studi longitudinal menilai efek paparan televisi pada usia awal (1-3 tahun) pada masalah pemusatan perhatian dan hiperaktif sampai usia 7 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan intensitas menonton televisi pada anak usia 1 tahun diperkirakan mengalami kenaikan 28% dalam probabilitas anak-anak yang mengalami masalah GPPH pada usia 7 tahun (Stevens, 2006).

Pemberian *gadget* yang terlalu dini dapat menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan balita (Wiguna., 2013). Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyber bullying* (Iswidharmanjaya, 2014). Gap analisis dari penelitian ini adalah penggunaan gadget dan gangguan pemusatan perhatian pada anak.

Upaya preventif yang bisa dilakukan untuk menekan peningkatan angka gangguan mental adalah dengan melakukan deteksi dini. Upaya ini dilakukan agar apabila ditemukan adanya gangguan maka dapat diintervensi secara dini sehingga

angka kecacatan yang ditimbulkan bisa ditekan, apabila gangguan mental terlambat untuk diketahui maka intervensinya akan lebih sulit (Kemenkes RI, 2012).

Urgensi dari penelitian ini adalah tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Anak – anak jaman sekarang sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi perkembangan dan interaksi sosial pada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap gangguan pemusatan perhatian pada anak sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain penelitian analitik korelasional dan pendekatan cross sectional. Responden yang diambil dalam penelitian ini yaitu 80 siswa di sekolah dasar yang berada di wilayah Kabupaten Sleman pada rentang usia 7-10 tahun beserta ibunya dengan teknik quota sampling. Alat pengumpulan data Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan kuesioner intensitas penggunaan gadget dan GPPH skrining yang menggunakan Formulir GPPH dari Kemenkes RI.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan online melalui google form dan aplikasi whatsapp mengingat penelitian dilakukan di masa pandemi covid-19. Analisis data menggunakan chi-square. Sebelum melakukan penelitian, peneliti juga melakukan ethical clearance pada Komite Etik Penelitian Kesehatan Universitas 'Aisyiah Yogyakarta, yg tercatat dalam nomor 1621/KEP-UNISA/IV/2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian berdasarkan karakteristik responden diperoleh data yang disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden	Jumlah	Prosentase
Umur anak		
7 tahun	27	33,8%
8 tahun	39	48,8%
9 tahun	14	17,4%
Jumlah	80	100%
Jenis kelamin anak		
Laki – laki	23	28,8%
Perempuan	57	71,2%
Jumlah	80	100%
Umur ibu		
25 – 30 tahun	32	40%
31 – 35 tahun	40	50%

36 – 40 tahun	7	8,8%
>40 tahun	1	1,2%
Jumlah	80	100%
Pendidikan ibu		
Diploma	18	22,5%
Sarjana	10	12,5%
SD	2	2,5%
SMA	49	61,2%
SMP	1	1,3%
Jumlah	80	100%
Pekerjaan ibu		
Bekerja	77	96,2%
Tidak bekerja	3	3,8%
Jumlah	80	100%
Hubungan dengan ibu		
Ibu kandung	80	100%
Jumlah	80	100%

Sumber : Data Primer 2020

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa distribusi frekuensi umur siswa yang menjadi responden terbanyak adalah dengan umur 8 tahun sebanyak 39 orang (48,8 %), jenis kelamin siswa paling banyak perempuan sebanyak 57 orang (71,2%), usia ibu paling banyak pada rentang 31–35 tahun sebanyak 40 orang (50%), pendidikan ibu terbanyak SMA ada 49 orang (61,2%), ibu yang bekerja sebanyak 77 orang (96,2%), dan semua merupakan ibu kandung dari semua siswa 80 orang (100%). Selain karakteristik responden, dalam penelitian ini juga didapatkan data mengenai pola asuh dari orang tua kepada anak. Berikut data mengenai pola asuh orang tua :

Tabel 2 Karakteristik Pola Asuh Orang Tua ke Anak

Pola asuh	Frekuensi	Prosentase
Demokratis	57	71%
Non demokratis	23	29%
Jumlah	80	100%

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 2 dari 80 responden, didapatkan bahwa sebanyak 57 orang (71%) menerapkan pola asuh demokrasi dalam mengasuh anaknya, sedangkan sisanya 23 orang (29%) menerapkan pola asuh non demokratis, yang dalam hal ini adalah otoriter dan permisif.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan *uji chi-square* dengan taraf signifikan 5% (0,05). Analisis *uji chi-square* digunakan untuk mengetahui pengaruh intensitas *gadget* terhadap gangguan pemusatan perhatian pada anak usia sekolah. Kesimpulan penelitian ini dinyatakan signifikan apabila signifikan nilai $p < 0,05$.

Tabel 3. Silang antara Intensitas Penggunaan Gadget dan Gangguan Pemusatan Perhatian

Intensitas penggunaan gadget	Gangguan Pemusatan Perhatian (GPPH)		Total (Prosentase)
	Kemungkinan GPPH	Tidak ada kemungkinan GPPH	
Ideal	16 (20%)	19 (23,75%)	35 (43,75%)
Tidak ideal	40 (50%)	5 (6,25%)	45 (56,25%)
Total	56 (70%)	24 (30%)	80 (100%)

Sumber : Data Primer, 2020

Tabel 4. Hasil Olah Data Analisis Bivariat dengan *Chi Square*

Asymp. Sig. (2-sided)	Contingency Coefficient
0,000	0,423

Sumber : Data Primer, 2020

Dari tabel 3 dan 4, diperoleh data bahwa sebanyak 35 anak (43,75%) menggunakan *gadget* secara ideal yaitu ≤ 1 jam/hari, sedangkan 45 anak (56,25%) menggunakan *gadget* secara tidak ideal, yaitu durasi > 1 jam/ hari. Pada data gangguan pemusatan perhatian, ditemukan sebanyak 56 anak (70%) kemungkinan mengalami gangguan pemusatan perhatian dan 24 anak (30%) tidak ada kemungkinan gangguan pemusatan perhatian.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *chi square*, diketahui nilai p 0,000 sehingga dapat disimpulkan nilai p $0,000 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan ada pengaruh intensitas *gadget* terhadap gangguan pemusatan perhatian pada anak usia sekolah.

Penggunaan Gadget dengan Gangguan Pemusatan Perhatian

Penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi yaitu ≥ 1 jam/hari dan terjadi gangguan pemusatan perhatian pada anak sekolah. Hasil analisis statistik yang digunakan ini adalah uji *chi-square* dengan nilai *p-value* 0,000, terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap gangguan pemusatan perhatian pada anak sekolah. Intensitas penggunaan *gadget* ≥ 1 jam/hari berpeluang terjadi gangguan pemusatan perhatian pada anak sekolah.

Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris merujuk pada suatu instrumen memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik berguna umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibanding teknologi normal yang ada saat penciptanya. Beberapa jenis *gadget* (*small screen device*) yang berkembang saat ini dan melalui observasi ditemukan bahwa hampir sebagian besar anak-anak memiliki akses, yaitu: *Nintendo DS*, *Playstation Portable*, *Game Boy*, *Mobile Phone (Smartphone)*, *iPad* dan beberapa jenis tablet lainnya (Lui, Szeto, 2011).

Penggunaan *gadget* tidak hanya pada orang dewasa. Peningkatan produksi *gadget* yang terjadi secara dramatis dalam tahun terakhir ini melahirkan berbagai macam laporan baik bersifat positif maupun negatif. Penggunaan ponsel berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan anak. Radiasi ponsel telah lama dikaitkan dengan berbagai gangguan fungsi otak atau susunan syaraf pusat. Gangguan ke otak tersebut meliputi mulai dari tumor hingga insomnia. Meskipun temuan studi masih bertentangan, bukti mulai menunjukkan adanya peningkatan risiko tumor otak di

kalangan pengguna ponsel. Selain pengaruh radiasi, penggunaan *gadget* berlebihan pada anak dapat menyebabkan ketergantungan atau kecanduan anak terhadap penggunaan telepon (Kumar, Chii, Way, Jetly, & Rajendaran, 2011).

Gadget banyak memberikan manfaat bagi penggunanya, namun kemudahan-kemudahan yang ditawarkan tersebut juga membawa dampak negatif terutama pada anak-anak tanpa pengawasan yang baik. Khususnya anak prasekolah pada usia ini disebut juga masa belajar. *Gadget* memberikan pengaruh besar pada anak prasekolah dalam proses belajar (Handrianto, 2016). *American Academy of Pediatrics* merekomendasikan agar orangtua melarang anak-anak mereka untuk menggunakan media layar sampai usia 2 tahun. Survei yang telah dilakukan di Amerika Serikat menyatakan bahwa 68% anak di bawah umur 2 tahun menggunakan media layar di hari-hari biasa dengan rata-rata penggunaan 2,05 jam perhari (Duch, Fisher, Ensari, & Harrington, 2013).

Menurut penelitian Rideout (2013) didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perhari. Anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktunya di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger (2011) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar ≤ 1 jam setiap harinya (Starburger., 2011).

Orangtua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak (Starburger VC, Academy, & Pediatrics, 2011). Starburger berpendapat bahwa anak hanya boleh berada di depan layar kurang dari atau sama dengan 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari (Sigman., 2010).

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih untuk duduk dan berbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat mengakibatkan anak kegemukan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitar. Anak yang terlalu asik dengan *gadget* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga. Hal tersebut akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan terus menerus (Rowan., 2013).

Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa paparan televisi dan video *games* memiliki pengaruh yang besar terhadap gangguan perhatian. Jumlah keterpaparan televisi dan video *games* setiap harinya rata-rata yang menyebabkan gangguan perhatian pada anak sekolah (Swing, Gentile, Anderson, & Walsh, 2010).

Dalam hal kerentanan perkembangan, para peneliti telah berhipotesis bahwa anak prasekolah lebih rentan terpapar daripada anak dan remaja untuk efek media layar terhadap perilaku GPPH (Nikkelen, Valkenburg, Huizinga, & Bushman, 2014). Alasannya bahwa anak prasekolah kurang mampu mengendalikan tingkat rangsangan saat menggunakan media layar yang dapat memicu kekerasan (James, 2011), sehingga dampak media layar terhadap keinginan untuk diberikan pada anak prasekolah lebih tinggi daripada anak dan remaja. Dalam penelitian meta analisis menunjukkan bahwa kecenderungan anak laki-laki lebih rentan terhadap efek media layar pada perilaku yang berhubungan dengan GPPH dibandingkan pada anak perempuan (Nikkelen et al., 2014).

Penggunaan media layar dan perilaku yang berpengaruh terhadap GPPH. Penelitian telah menunjukkan bahwa faktor orangtua, seperti orangtua dengan GPPH, orangtua yang tempramen, orangtua yang stress, orangtua yang tidak responsif, dan pengasuhan yang kacau secara negatif berpengaruh terhadap perilaku yang berhubungan dengan (Daley *et al*, 2009; Jhonston. *et al*, 2001), dan bahwa respon orangtua dapat menekan perilaku yang berhubungan dengan GPPH.

Saat ini kejadian gangguan pemusatan perhatian dapat dikatakan tinggi karena sebagian besar tenaga kesehatan belum menerapkan program skrining terhadap kejadian *suspect* GPPH. Cara melakukan pencegahan terhadap terjadinya *suspect* GPPH pada anak prasekolah yaitu dengan melakukan skrining dengan mengevaluasi perilaku anak sehari-hari. Pelaksanaan Skrining *suspect* GPPH paling tepat jika dilakukan oleh orangtua. Pernyataan ini di dukung oleh penelitian (Meysamie, 2011) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan nyata dalam prevalensi gejala GPPH ketika evaluasi dilakukan oleh orangtua dibandingkan dengan guru. Prevalensi secara konsisten lebih tinggi pada orangtua yang melakukan evaluasi.

Penelitian lain menjelaskan bahwa setelah terpapar efek media dapat mempengaruhi 3 respon yang terjadi, yaitu kognitif (memperhatikan dan memproses konten media tertentu), emosional (afektif reaksi, seperti rasa takut dan sedih saat atau setelah menonton atau bermain), dan rangsangan (gairah fisiologis sementara atau hanya setelah menonton atau bermain) (Valkenburg & Peter, 2013). Hal tersebut dapat mengarah pada kinerja perilaku agresif yang ditandai dengan impulsivitas dan kontrol penghambatan yang buruk, pada akhirnya dapat menyebabkan gangguan pemusatan perhatian (Beyens *et al*, 2018).

Jessica (2015) menyebutkan bahwa penelitian yang mendukung argumen tentang *screen time* dengan media (televisi dan *video game*) yang berperan munculnya perilaku ADHD dan perilaku terkait ADHD masih terbatas. Sebagian besar efek media hiburan pada perilaku terkait ADHD telah dikaitkan dengan kekerasan yang terdapat pada isi media tersebut. Hipotesis penting yang berkaitan dengan hal ini adalah hipotesis *arousalhabituation*. Hipotesis ini berpendapat bahwa media kekerasan secara negatif mempengaruhi tingkat fungsi luhur anak-anak, yang selanjutnya dapat menyebabkan masalah perhatian, hiperaktif, dan impulsivitas (Jessica., 2015).

Suatu penelitian kohort retrospektif (Swing et al., 2010) didapatkan hasil yaitu menonton televisi dan bermain *video game*. Keduanya berhubungan dengan peningkatan masalah perhatian pada masa anak-anak. Seperti hubungan yang sama

antara televisi, *video game*, dan masalah perhatian muncul pada akhir masa remaja atau awal masa dewasa.

Dalam perspektif Islam mempunyai misi bagi manusia dalam mengubah tingkah laku menjadi baik emosinya. Dalam konteks mental emosional, Islam menghendaki umatnya menjadi individu yang baik berdasarkan Al-Qur'an dan Al-Sunnah dengan meletakkan asasnya kepada tauhid dan mengesakan Allah SWT. Kegagalan menempatkan Al-Qur'an dan Al-Sunnah akan menyebabkan kegagalan dalam membentuk akhlak muslim yang berkomitmen terhadap tuntutan agama (Departemen. Agama. RI., 2010).

SIMPULAN

Sebanyak 35 anak (43,75%) menggunakan gadget secara ideal yaitu ≤ 1 jam/hari, sedangkan 45 anak (56,25%) menggunakan gadget secara tidak ideal, yaitu durasi > 1 jam/ hari. Pada gangguan pemusatan perhatian, ditemukan sebanyak 56 anak (70%) kemungkinan mengalami gangguan pemusatan perhatian dan 24 anak (30%) tidak ada kemungkinan gangguan pemusatan perhatian.

Berdasarkan hasil perhitungan uji chi square, diketahui nilai $p > 0,000$ sehingga dapat disimpulkan nilai $p < 0,05$. Dari hasil analisis bivariat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh intensitas gadget terhadap gangguan pemusatan perhatian pada anak usia sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diperuntukkan untuk Kemenristekbrin yang telah memberikan kesempatan dan pendanaan hibah penelitian dasar pemula anggaran tahun 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik [BPS]. (2015). *Early Depiction of Post-MDGs Development, Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Beyens, I., Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T. (2018). Screen media use and ADHD-related behaviors: Four decades of research. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, (22), 201611611. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611611114>
- Cooper, Halsey, Laurent, S. (2009). *Ensiklopedia perkembangan anak carol cooper, claire halsey, su laurent, karen sullivan*. Jakarta: Esensi Erlangga group.
- Daley, D., Jones, K., Hutchings, J., & Thompson, M. (2009). Attention deficit hyperactivity disorder in pre-school children: Current findings, recommended interventions and future directions. *Child: Care, Health and Development*, 35(6), 754–766. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2214.2009.00938.x>
- Duch, H., Fisher, E. M., Ensari, I., & Harrington, A. (2013). Screen time use in children under 3 years old: A systematic review of correlates. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-102>
- Fund, U. N. C. (2020). PBB Mengeluarkan Rencana Tanggap Darurat Kemanusiaan Untuk Pandemi COVID-19. Retrieved from <https://www.unicef.org/press->

-
- releases/un-launches-global-humanitarian-response-plan-Covid-19-pandemic
- Iswidharmanjaya, A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: EGC.
- James J. Gross. (2011). Chapter 1: Emotion Regulation: Conceptual and Empirical Foundations, 3–19.
- Jessica. (2015). Media and Child Development. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences.*; 15: (pp. 1–10).
- Kumar, L. R., Chii, K. D., Way, L. C., Jetly, Y., & Rajendaran, V. (2011). Awareness of mobile phone hazards among university students in a Malaysian medical school. *Health*, 03(07), 406–415. <https://doi.org/10.4236/health.2011.37068>
- Lui, Szeto, J. (2011). The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hongkong primary school children. *Computers & Education.*; 57, 1665-1674.
- Maghfuroh. (2020). Pengaruh Permainan Melempar dan Menangkap Bola terhadap Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan Aisyiah*, 16(1 Juni 2020.). Retrieved from <https://ejournal.unisayogya.ac.id/ejournal/index.php/jkk/article/view/532>
- Meysamie. (2011). Prevalence of Attention-Deficit / Hyperactivity Disorder Symptoms in Preschool-aged Iranian Children. *Iran J Pediatr*, 21(4), 467–472.
- Nikkelen, S. W. C., Valkenburg, P. M., Huizinga, M., & Bushman, B. J. (2014). Media use and ADHD-related behaviors in children and adolescents: A meta-analysis. *Developmental Psychology*, 50(9), 2228–2241. <https://doi.org/10.1037/a0037318>
- R.K., L., S., B. B., N., A., B.E., J., S., B. B., K.P., S., ... Singh, K. P. (2012). Factors associated with attention deficit/hyperactivity disorder among US children: Results from a national survey. *BMC Pediatrics*, 12, 50. <https://doi.org/10.1186/1471-2431-12-50>
- RI., D. A. (2010). *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Lentera Abadi.
- RI., K. (2013). *Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS)*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI;
- RI, K. (2012). *Pedoman Pelaksana Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. Jakarta: EGC.
- Rideout. (2013). Zero to Eight Children's Media Use in America 2013 A Common Sense Media