

---

**HUBUNGAN SCREEN TIME DENGAN PERKEMBANGAN ANAK  
USIA 3-5 TAHUN DI PAUD ANANDA DESA MARGOYOSO  
KALINYAMATAN JEPARA**

**Mohammad Fakhrun Amiq<sup>1</sup>, Heny Siswanti<sup>2</sup>, Sri Karyati<sup>3</sup>**

[fakhrunamiq3813@gmail.com](mailto:fakhrunamiq3813@gmail.com)<sup>1</sup>, [heny Siswanti@umkudus.ac.id](mailto:heny Siswanti@umkudus.ac.id)<sup>2</sup>, [srikaryati@umkudus.ac.id](mailto:srikaryati@umkudus.ac.id)<sup>3</sup>

**Universitas Muhammadiyah Kudus**

**ABSTRACT**

*The development of early childhood is a crucial stage in building the physical, cognitive, social, and emotional foundations of a child. According to data from the World Health Organization (WHO) in 2020, developmental issues in early childhood are receiving increasing attention, particularly in relation to the rising use of gadgets and digital media. This study aims to analyze the relationship between screen time duration and the development of children aged 3-5 years at PAUD Ananda, Margoyoso Village, Jepara. This research employs a quantitative approach with a cross-sectional design. Data collection was conducted using the Seven in Seven Screen Exposure questionnaire to assess screen time and Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) to evaluate child development. The research steps included data collection at early childhood education (PAUD) Ananda, involving 89 children selected through purposive sampling. Data analysis was performed using the Spearman Rank test to examine the relationship between the variables. The statistical test results using the Spearman Rank test yielded a p-value of 0.006 (<0.05), indicating a significant relationship between screen time and child development.*

**Keywords:** Screen Time, Child Development Ages 3-5 Years, Preschool Early Childhood Education.

**ABSTRAK**

Perkembangan anak usia dini merupakan tahap krusial dalam membangun dasar fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO) 2020, gangguan perkembangan pada anak usia dini semakin mendapat perhatian, khususnya terkait dengan meningkatnya penggunaan gadget dan media digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara durasi screen time dan perkembangan anak usia 3-5 tahun di PAUD Ananda, Desa Margoyoso, Jepara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain cross sectional. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner Seven in Seven Screen Exposure untuk menilai screen time dan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan untuk menilai perkembangan anak. Langkah-langkah penelitian ini meliputi pengumpulan data di PAUD Ananda yang melibatkan 89 anak sebagai sampel, yang dipilih menggunakan metode purposive sampling dengan analisis data dilakukan dengan uji Spearman Rank untuk melihat hubungan antara variabel yang ada. Hasil uji statistik menggunakan spearman rank diperoleh nilai p value 0,006<0,05 terdapat hubungan signifikan antara screen time dengan perkembangan anak.

**Kata Kunci:** Screen time, Perkembangan Anak, Usia 3-5 Tahun, PAUD, Pendidikan Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini adalah fase penting dalam membentuk fondasi fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Menurut data World Health Organization (WHO) tahun 2020, gangguan perkembangan pada anak usia dini semakin menjadi perhatian, terutama terkait dengan peningkatan penggunaan gadget dan media digital. Interaksi berlebihan dengan gadget dapat menyebabkan isolasi sosial, kesulitan berkomunikasi, dan hambatan dalam pengembangan emosi dan hubungan sosial anak. Namun, jika digunakan dengan bijak, gadget dapat menjadi alat pendukung komunikasi dan pembelajaran anak. Oleh karena itu, pemahaman lebih mendalam mengenai pola penggunaan gadget sangat diperlukan untuk memastikan dampaknya tetap positif (Manfaat & Aulia, 2024).

Menurut WHO (WORLD Health Organization) tahun 2018 melaporkan bahwa prevalensi data gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak balita di Tingkat internasional adalah 28.7%. Indonesia menduduki peringkat 3 di wilayah regional Asia Tenggara (Syamsiah & Mirah, 2020). Menurut sumber lainnya, WHO juga menyebutkan prevalensi untuk gangguan perkembangan pada anak usia balita di Indonesia tahun 2018 adalah 7,51% atau 7.512 orang mengalami gangguan perkembangan dari 100.000 (Harefa & Herawati, 2022). Berdasarkan data, sekitar 5–10% anak mengalami keterlambatan perkembangan umum, sementara 2 dari 1.000 bayi menghadapi gangguan motorik, dan 3–6 dari 1.000 bayi mengalami gangguan pendengaran. Selain itu, 1 dari 100 anak memiliki kecerdasan rendah atau keterlambatan bicara. Populasi anak di Indonesia sendiri mencapai 33% dari total populasi, atau sekitar 83 juta anak, dan jumlah ini terus meningkat setiap tahun. Departemen Kesehatan RI juga melaporkan bahwa 16% balita mengalami gangguan perkembangan, seperti keterlambatan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan rendah, serta keterlambatan bicara (Prastiwi, 2019).

Berdasarkan survei ke PAUD ANANDA Desa Margoyoso tentang perkembangan anak dengan menanyakan kepada ibunya sebagai narasumber dengan dasar penggunaan instrument perkembangan KPSP untuk anak usia 36 bulan mendapatkan hasil 4 dari 10 sampel anak dikategorikan menyimpang. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa dampak gangguan tumbuh kembang anak di Indonesia masih membutuhkan perhatian yang serius. Berbagai faktor yang memengaruhi perkembangan anak usia dini meliputi usia ibu, tingkat pendidikan orang tua, pekerjaan, usia anak, jenis kelamin anak, pendapatan keluarga, dan penggunaan gadget untuk screen time.

Kurangnya stimulasi atau pengawasan yang tepat dapat meningkatkan risiko keterlambatan perkembangan anak, sehingga peran orang tua dan lingkungan sangat penting dalam memberikan dukungan optimal bagi anak (Enny & Yesi, 2020). Salah satu alasan mengapa screen time berpotensi mengganggu perkembangan anak adalah karena anak-anak pada usia dini sangat membutuhkan interaksi fisik dan sosial untuk tumbuh secara optimal. Menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar bisa mengurangi kesempatan anak untuk bermain fisik atau berinteraksi dengan teman sebaya, yang merupakan komponen penting dalam perkembangan motorik dan keterampilan sosial mereka. Selain itu, penggunaan gadget juga dapat mengganggu waktu tidur anak, yang berdampak pada konsolidasi memori dan perkembangan kognitif. Faktor lingkungan keluarga juga mempengaruhi seberapa besar dampak screen time terhadap anak (Chassiakos et al., 2020). Sebuah penelitian yang melibatkan 200 anak usia 3-5 tahun di Indonesia juga mengungkapkan dampak negatif penggunaan gadget terhadap keterampilan bahasa anak. Dalam penelitian tersebut, anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari di depan layar cenderung memiliki keterlambatan bicara dan kemampuan berbahasa yang lebih rendah. Nilai  $p$  dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan ( $p < 0.05$ ), yang memperkuat teori bahwa paparan screen time yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan bahasa anak (Sadeghi et al., 2021). Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

"Hubungan Screen Time Dengan Perkembangan Anak Usia 3-5 Tahun di PAUD ANANDA Desa Margoyoso Kalinyamatan Jepara".

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

penelitian ini menggunakan metode penelitian secara kuantitatif menggunakan desain analitik korelasional dengan menggunakan pendekatan Cross Sectional.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di PAUD ANANDA Desa Margoyoso, Kalinyamatan, Jepara. pada tanggal 4 Februari 2025.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh anak didik PAUD ANANDA. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 89 orang anak didik dari usia 3-5 tahun. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dalam artian peneliti ingin mendapatkan responden yang sesuai dengan kriteria yang akan diteliti, dengan kriteria inklusi anak usia 3-5 tahun dan anak yang memiliki akses rutin ke perangkat layar. Sedangkan kriteria eksklusi tidak bersedia menjadi responden

### **Instrumen Penelitian**

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yaitu Seven in Seven Screen Exposure untuk menilai masalah screen time dengan 7 pertanyaan. Sedangkan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) untuk menilai status perkembangan anak dengan 9-10 pertanyaan Kuesioner ini sudah dipastikan validitas dan reliabilitasnya karena instrument KPSP ini adalah instrument baku yang dibuat oleh DEPKES RI dan dapat dipergunakan oleh umum tidak hanya tenaga kesehatan saja.

### **Prosedur Pengumpulan Data**

Penelitian dimulai dari proses perizinan penelitian. Setelah memperoleh izin dari kepala sekolah peneliti menjelaskan alur penelitian kepada kepala sekolah, kepala sekolah mengumpulkan wali kelas dan memberi arahan sesuai yang dijelaskan oleh peneliti. Wali kelas memilih responden yang usianya direntang 3-5 tahun dan memberikannya kepada orang tua responden untuk diisi tentunya orang tua responden boleh menolaknya. peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner dari setiap responden. Data yang sudah dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisa.

### **Teknik Pengolahan dan Analisa Data**

Data yang sudah dikumpulkan selanjutnya diolah melalui proses: editing, coding, tabulating, processing, dan cleaning. Kemudian data tersebut di analisa dengan menggunakan uji sperman rank dengan bantuan aplikasi SPSS. Uji ini dilakukan karena seluruh variabel berskala ordinal dan menganalisa untuk menentukan ada tidaknya hubungan serta arah kekuatan hubungan antar variabel tersebut.

### **Etika Penelitian**

Etika penelitian yang diperhatikan dan diterapkan pada penelitian ini meliputi: autonomy (menghargai keputusan responden penelitian dengan menggunakan informed consent), beneficence (berbuat baik pada setiap responden), justice (bersikap adil pada setiap responden), nonmaleficience (menghindari tindakan yang dapat membahayakan atau merugikan responden), veracity (kejujuran), confidentiality (menjaga data atau kerahasiaan tiap responden), accountability (bertindak professional) (Nasrullah, 2020).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Analisis Univariante**

Penelitian ini menunjukkan bahwa kategori masalah screen time rendah sebanyak 50 responden dengan persentase 56,2% dan 39 responden sisanya masuk dalam kategori masalah

screen time tinggi dengan persentase 43,8%. Berdasarkan data, dari 89 responden 27 dikategorikan penyimpangan 30,3%, 32 responden dikategorikan meragukan 36,0% dan 30 responden dikategorikan sesuai dengan persentase 33,7% dalam perkembangannya. Analisis penilaian perkembangan didasarkan dengan kuesioner pra skrining perkembangan atau KPSP.

Berdasarkan data dari 89 responden, lebih dari setengahnya menghabiskan waktu di depan perangkat berlayar dengan durasi >2 jam perhari dengan 46 responden dengan persentase 51,7%. Selanjutnya 1-2 jam perhari dengan jumlah responden 31 dengan persentase 34,8%. Untuk responden yang menghabiskan waktunya dengan perangkat berlayar <1 jam perhari sebanyak 12 responden dengan persentase 13,5%. Untuk usia 2-5 tahun rekomendasi AAP untuk penggunaan perangkat berlayar untuk screen time maksimal hanya 1 jam/hari. Hal ini berarti bahwa 51,7% melebihi batasan yang direkomendasikan American Academy of Pediatrics (AAP) (David et al., 2016).

Sebanyak 42 responden menggunakan perangkat berlayar >24 bulan dengan persentase 47,2%. Ditemukan 20 responden menggunakan perangkat berlayar dimulai sejak usia 18-23 bulan dengan persentase 22,5%. Sedangkan, 17 responden menggunakan perangkat berlayar pada rentang usia 12-17 bulan dengan persentase 19,1%, dan 10 responden menggunakan perangkat berlayar saat usianya <12 bulan dengan persentase 11,2%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nikmah dan Lubis bahwa anak menggunakan gadget setelah memasuki usia prasekolah antara 4-6 tahun (Nikmah & Lubis, 2021). Hal ini sejalan dengan data mayoritas responden menggunakan gadget pertama kali sejak usianya lebih dari 2 tahun.

Responden yang menggunakan perangkat berlayar saat makan mendominasi dengan 67 responden menggunakan perangkat berlayar saat makan dengan persentase 75,3%. Selanjutnya, terdapat 22 responden tidak menggunakan perangkat berlayar saat makan dengan persentase 24,7%. Sebanyak 39 responden tidak menggunakan perangkat layar setidaknya 1 jam sebelum tidur dengan persentase 43,8%. 50 responden menggunakan perangkat berlayar 1 jam sebelum tidur dengan persentase 56,2%. Sebanyak 58 responden tidak pernah menonton konten yang tidak sesuai dengan usianya dengan persentase 65,2%. 16 responden menonton 1 konten yang tidak sesuai usianya dalam satu hari dengan persentase 18%. Dan 15 responden lainnya menonton lebih dari 2 konten yang tidak sesuai usianya dengan persentase 16,9%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh dari total responden menonton konten yang sesuai dengan usianya sebagai contoh konten mengaji, konten yang ada di youtube kids, menyanyi ataupun konten hiburan yang memiliki nilai edukasi, ataupun konten lainnya namun masih diperuntukan untuk usia anak-anak. Konten yang bermutu dan memiliki nilai edukasi didalamnya dapat memberikan dampak positif sehingga anak dapat meningkatkan kreativitasnya (Narulita, 2022).

Sebanyak 16 responden dalam penggunaan perangkat berlayar selalu berbagi pengalamannya dengan orang tuanya dengan persentase 18%. Selanjutnya, sebanyak 55 responden dalam penggunaan perangkat berlayar kadang-kadang berbagi pengalamannya dengan orang tuanya dengan persentase 61,8%. Lalu, 18 responden dalam penggunaan perangkat berlayar jarang sekali berbagi pengalamannya dengan orang tuanya dengan persentase 20,2%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua responden terkadang bisa mendampingi anaknya disela-sela kesibukannya saat menggunakan perangkat berlayar dan memonitor konten yang sesuai untuk usianya.

Sebanyak 48 responden, orang tuanya menetapkan batasan penggunaan perangkat berlayar dan dipatuhi responden dengan persentase 53,9%. Sebanyak 12 responden orang tuanya tidak menerapkan batasan penggunaan perangkat berlayar dengan persentase 13,5%, dan 29 responden lainnya orang tuanya menerapkan Batasan namun responden tidak mematuhi dengan persentase 32,6%. Mayoritas orang tua responden telah menetapkan batasan penggunaan perangkat berlayar dan dipatuhi oleh anak. Meskipun orang tua sudah menetapkan batasan dalam penggunaan perangkat berlayar tetap saja masih ada anak yang

tidak mematuhi. Ketika anak menggunakan perangkat berlayar tanpa adanya batasan atau kontrol dari orang tua, mereka akan kecanduan dan tidak bisa lepas dari perangkat berlayar meskipun hanya 1 hari (Quraisy et al., 2024).

### **B. Analisis Bivariate**

Hasil analisis statistik dari tabulasi silang penelitian ini yang menggunakan uji spearman rank dengan variabel screen time dan perkembangan anak di PAUD ANANDA Margoyoso Kalinyamatan Jepara yang melibatkan 89 responden menunjukkan hasil bahwa responden dengan masalah screen time yang rendah mengalami penyimpangan pada perkembangannya setelah diukur menggunakan KPSP dengan total 9 responden dengan persentase (10,1%). Dengan masalah screen time yang rendah pula sebanyak 20 responden menunjukkan hasil meragukan pada perkembangannya dengan persentase (22,5%). Dan responden dengan masalah screen time rendah menunjukkan hasil sesuai dengan jumlah 21 responden dengan persentase (23,6%).

Sedangkan dengan kategori masalah screen time tinggi 18 responden dikategorikan penyimpangan dalam perkembangannya dengan persentase (20,2%). Selanjutnya masih dengan masalah screen time tinggi sebanyak 12 responden menunjukkan hasil meragukan dalam perkembangannya dengan persentase (13,5%) dan responden dengan masalah screen time tinggi yang sesuai dengan perkembangannya sebanyak 9 responden dengan persentase (10,1%).

Dari hasil analisis ini terlihat responden dengan masalah screen time rendah menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan kategori penilaian Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP), dan responden dengan masalah screen time yang tinggi menunjukkan penyimpangan pada perkembangannya. Meskipun kegiatan screen time memiliki dampak positif tapi AAP (academy association of pediatrics) merekomendasikan untuk usia 2-5 tahun durasi screen time hanya boleh maksimal 1 jam/hari dengan catatan konten yang dikonsumsi sesuai dengan usia dan harus ada orang tua yang mendampingi. Responden dengan masalah screen time yang tinggi dan menunjukkan penyimpangan dalam perkembangannya diperlukan stimulus yang lebih. Dan stimulus ini tidak lepas dari peran orang tua didalamnya dalam meningkatkan perkembangan anak ke sesuai (Dyah, 2023).

Hasil uji statistic dari uji spearman rank didapatkan nilai signifikansi p-value sebesar 0,006 dengan kekuatan -0.291. sehingga dapat diketahui dengan p-value (0,006) < 0,05 sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Nilai negative dari koefisien kontingensi memiliki arti berlawanan arah akan tetapi ada hubungan yang signifikan antara screen time dengan perkembangan anak usia 3-5 tahun di PAUD Ananda Margoyoso memiliki kekuatan korelasi yang cukup. Artinya semakin tinggi masalah screen timenya maka perkembangan akan cenderung mengalami penyimpangan. Sebaliknya, semakin rendah masalah screen timenya maka perkembangan cenderung mengarah ke sesuai. Arti kekuatan korelasi yang cukup menandakan bahwa screen time memiliki hubungan yang signifikan pada perkembangan anak meskipun untuk pengaruhnya terhadap perkembangan tidaklah besar.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azlina (2023) yang menilai waktu pajanan layar dan keterlambatan perkembangan pada anak balita di Tanjung Duren–Jakarta Barat. Hasil penelitiannya dengan uji Mann-Whitney menunjukkan nilai p 0,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara lamanya waktu pajanan layar dengan kemungkinan keterlambatan perkembangan pada anak balita. Selain itu juga penelitian dari Farah Hanifah (2024) juga mendukung hasil ini dengan judul penelitian hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan perkembangan pada anak prasekolah. Hasil penelitiannya hasil analisis uji chi square yaitu didapatkan p-value = (0,024)<(0,05) sehingga H<sub>a</sub> diterima yang artinya bahwa ada hubungan penggunaan smartphone dengan perkembangan pada anak usia prasekolah.

## **Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dari penelitian ini adalah penilaian perkembangan dengan menggunakan kuesioner KPSP hasilnya tidak dapat melihat nilai disetiap domain. Sehingga peneliti tidak tahu didomain manakah yang terjadi keterlambatan perkembangan. Sehingga hasil dari penilaian perkembangan tidak dapat dilihat dimana letak keterlambatannya.

## **KESIMPULAN**

Hasil uji statistik menggunakan spearman (Rho) diperoleh nilai p value  $0,006 < 0,05$  yang artinya terdapat hubungan signifikan secara statistic antara screen time dengan perkembangan anak di PAUD Ananda Desa Margoyoso. Nilai koefisien kontingensi  $-0.291$  menunjukkan bahwa hubungan cukup dengan arah negative artinya semakin tinggi tingkat masalah screen timenya maka semakin menurun atau terhambat perkembangannya. Penulis menyarankan agar masyarakat yang sedang atau akan memiliki anak balita untuk dapat mengawasi dan memberikan batasan dalam penggunaan perangkat berlayarnya untuk aktivitas screen time dan juga memonitor perkembangan anak apakah telah sesuai dengan perkembangan atau belum. Dari AAP merekomendasikan bahwa anak usia 18 bulan sebaiknya tidak menghabiskan waktunya didepan piranti berlayar. Untuk usia 18 hingga 24 bulan jika orang tua memperkenalkan piranti berlayar kepada anaknya, alangkah lebih baik jika didampingi tidak memberikan hak kebebasan untuk anak untuk screen time tanpa control. Saat usia memasuki 2 tahun hingga 5 tahun anak perlu dibatasi untuk screen time. Waktu yang direkomendasikan adalah 1 jam perhari. Dengan isi konten yang berkualitas untuk mendukung perkembangannya, selain itu juga anak perlu pendampingan orang tuanya saat menonton. Karena sejatinya anak usia 5 tahun adalah masa golden periode.

## **Konflik Kepentingan**

Tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian ini.

## **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih kepada Ibu Kepala Sekolah, Staf Karyawan dan Orang Tua di PAUD ANANDA Desa Margoyoso yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azlina, F., Surjadi, L. M., Studi, P., Kedokteran, P., Kedokteran, F., Trisakti, U., Kyai, J., Kampus, T., Barat, J., Obstetri, D., Kedokteran, F., Trisakti, U., Kyai, J., Kampus, T., & Barat, J. (2023). Waktu Pajanan Layar dan Keterlambatan Perkembangan pada Anak Balita di Tanjung Duren – Jakarta Barat Screen Exposure Time and Developmental Delay in Toddlers at Tanjung Duren – West Jakarta. *5*(2), 136–145.
- Chassiakos, Y. R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., Ameenuddin, N., Hutchinson, J., Boyd, R., Mendelson, R., Smith, J., & Swanson, W. S. (2020). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, *146*(5).
- David, H., Nusheen, A., Corinn, C., Jeffery, H., Alanna, L., Rhea, B., Robert, M., Megan, M., & Wendy, swanson sue. (2016). AAP. Media and Young Minds. *Pediatrics*, *138*(5), 1–6.
- Dyah, A. (2023). HUBUNGAN SCREEN TIME DENGAN PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK ABA AL MUJAHIDIN WONOSARI.
- Enny, F., & Yesi, P. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun Di Posyandu Wilayah Kerja Puskesmas Tinggede, Kecamatan Marawola Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah Indonesia Enny. *13*(October 2019), 183–191.
- Farah Hanifah, Susilaningrum, R., Harumi, A. M., & Astuti Setiyani. (2024). Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Perkembangan pada Anak Prasekolah. *Gema Bidan Indonesia*, *13*(2), 72–78. <https://doi.org/10.36568/gebindo.v13i2.210>
- Harefa, U. D., & Herawati, Y. (2022). EVALUASI PROGRAM DETEKSI DINI TUMBUH KEMBANG PADA BALITA DI PUSKESMAS KOTA GUNUNGSITOLI TAHUN 2022 Umy. 1–14.

- Manfaat, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. 01(01), 18–31.
- Narulita, D. (2022). Jurnal Pustaka Keperawatan. Jurnal Pustaka Keperawatan, 1(1), 27–33.
- Nasrullah, D. (2020). Modul Kuliah Etika Keperawatan.
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun). Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 9(2), 417. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i2.5982>
- Prastiwi, M. H. (2019). Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun. 10(2), 242–249. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.162>
- Quraisy, S., Syarif, Z., & Masruroh, W. (2024). POLA ASUH ORANG TUA DI ERA DIGITAL DALAM MEMBENTUK KEPEKAAN SOSIAL ANAK. 5(September), 164–172.
- Sadeghi, N., Dan, P., Taruna, T. K., & Pekanbaru, I. (2021). The Impact of Screen Time on Language Development in Young Children. Language Development Journal, 52(4), 175–183.
- Syamsiah, R. M. R. N., & Mirah. (2020). Chmk health journal volume 4 nomor 2, april 2020. 4(April).