ARTIKEL PENELITIAN
Jurnal Kesehatan, Vol. 14 No. 2 (2025). ISSN 2086-9266 e-ISSN 2654-587x
DOI 10.37048/kesehatan.v14i2.655

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP GANGGUAN MENTAL EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS 4 DAN 5 DI SDN SARAKAN 3 TAHUN 2025

Sandra Misyen Kartika Ziliwu [1], Ns. Ayu Pratiwi [2]
Universitas Yatsi Madani
Email: sandra.123ziliwu@gmail.com

ABSTRAK
Pendahuluan: Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia sekolah telah menjadi perhatian serius dalam bidang kesehatan mental dan pendidikan. Anak-anak yang terpapar *gadget* dalam durasi panjang cenderung mengalami gangguan emosional seperti mudah marah, menarik diri, dan gangguan tidur. Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap gangguan mental emosional pada anak kelas 4 dan 5 di SDN Sarakan 3. Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain *cross-sectional*. Sampel sebanyak 100 responden dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner durasi penggunaan *gadget* dan *Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)*. Hasil Penelitian: Analisis bivariat menggunakan uji *Spearman Rank* menunjukkan hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional anak (p-value = 0,000). Anak yang menggunakan *gadget* 3 jam cenderung berada dalam kategori cukup (68,2%). Kesimpulan: Durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan mental emosional anak. Pembatasan waktu dan pengendalian konten sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.
Kata Kunci: Durasi Penggunaan *Gadget*, Kesehatan Mental Emosional, *Strengths and Difficulties (SDQ)*.

ABSTRACT
Serious concern in the fields of mental health and education. Children exposed to prolonged gadget use tend to experience emotional disturbances such as irritability, social withdrawal, and sleep disorders. Research Objective: This study aims to examine the relationship between gadget usage duration and emotional mental health among grade 4 and 5 students at SDN Sarakan 3. Research Method: A descriptive quantitative approach with a cross-sectional design was employed. A total of 100 respondents were selected using purposive sampling. The instruments used were a gadget usage duration questionnaire and the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ). Research Results: Bivariate analysis using the Spearman Rank test showed a significant relationship between gadget usage duration and child development (p-value = 0.000). Children who used gadgets for less than 2 hours per day showed good emotional development (94.4%), while those who used gadgets for more than 3 hours tended to fall into the moderate category (68.2%). Conclusion: Gadget usage duration affects emotional mental health in children. Time limitation and content supervision are essential to support optimal child development.
Keywords: Gadget Usage Duration, Emotional Mental Health, Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ).

PENDAHULUAN

Gadget merupakan merupakan perangkat tegnologi yang dirancang untuk membantu manusia dalam mengakses infirmasi dan berkomunikasi, baik dalam konteks jarak dekat

Jurnal Kesehatan, Vol. 14 No. 2 (2025). ISSN 2086-9266 e-ISSN 2654-587x
DOI 10.37048/kesehatan.v14i2.655

maupun jarak jauh. Beragam aplikasi yang tersedia di dalamnya telah memberikan kemudahan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Saat ini, perangkat seperti *smartphone,* tablet, dan komputer telah menjadi bagian tak terpisahkan dari rutunutas anak-anak. Jumlah pengguna *gadget* di dunia pengguna terbanyak di negara Tiongkok pada 2020 mencapai 63,4% penduduknya menggunakan *gadget*, negara India pada tahun 2019 sebanyak 31,8% pengguna, Amerika Serikat dengan 81,6% dari total pegguna, dan indonesia sebagai urutan ke 3 pengguna *gadget* terbanyak di dunia mencapai 58,6% pengguna (Newzoo, 2021)

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak pada interaksi sosial anak terhadap lingkungan maupun keluarga yang dapat membuat perilaku anak menjadi pasif dan ketergantungan pada *gadget*. Secara global, dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9% mudah emosi 11-15% gangguan perilaku 9-15%. (Mutiara, 2020). Kecendrungan anak usia 9-15 tahun di seluruh dunia mulai menggunakan perangkat elektronik dalam keseharian mereka. Jumlah pengguna *gadget* mencapai 5,35 miliar anak atau sebesar 93,52% (UNICEF, 2023). Menurut American Academy of Pediatrics (AAP), anak-anak dengan usia di bawah 2 tahun sebaiknya tidak terpapar dengan *gadget* atau layar digital sama sekali, sementara anak-anak usia lebih dari dua tahun harus dibatasi waktu layar mereka, dengan rekomendasi maksimal dua jam per hari (Yumarni, 2024)

Data World Health Organization (WHO) 2017 dalam pariadi (2021) melaporkan bahwa anak-anak mengalami gangguan Kesehatan mental seperti cacat perkembangan, depresi, kecemasan dan gangguan perilaku diseluruh Dunia mencapai 10-15% dan 5% diantaranya disebabkan karena *gadget* berlebihan. Disamping itu pengawasan orang tua terhadap anak-anak mereka Ketika mengakses internet atau bermain media layar masih sedikit (priadi, 2021). Hasil survey terhadap anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari 19% remaja di Indonesia mengalami kecanduan *gadget*. Lebih spesifik, 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda teridentifikasi sebagai individu yang kecanduan. Ada 2,933 remaja yang mengalami peningkatan waktu online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari, mengalami kenaikan sebesar 59,7% (Kristana, 2021)

Dari gambaran di atas, perlu dilakukan studi pendahuluan tentang pengaruh durasi penggunaan *gadget* terhadap gangguan mental emosional anak usia sekolah. Studi pendahuluan dilakukan ulang pada Senin, 30 Juni 2025. Hasil studi penyusun menemukan bahwa adanya fenomena anak mengalami gangguan mental emosional terkait dengan durasi penggunaan *gadget*. Anak menggunakan *gadget* rata-rata 3–5 jam per hari. Aktivitas yang paling sering digunakan adalah bermain game dan menonton video, yang menjadi bagian dari rutinitas harian mereka, terutama setelah pulang sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain cross-sectional, yang bertujuan untuk mengungkap hubungan antara durasi penggunaan gadget dan gangguan mental emosional pada anak usia sekolah. Penelitian dilakukan di SDN Sarakan 3, Tangerang, dengan responden orang tua dari siswa kelas 4 dan 5. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, berdasarkan kriteria inklusi seperti anak yang menggunakan gadget lebih dari satu jam per hari. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin, menghasilkan 100 responden dari total populasi 134 orang tua.

Variabel yang diteliti terdiri dari durasi penggunaan gadget sebagai variabel independen dan gangguan mental emosional sebagai variabel dependen. Definisi operasional masing-

Jurnal Kesehatan, Vol. 14 No. 2 (2025). ISSN 2086-9266 e-ISSN 2654-587x
DOI 10.37048/kesehatan.v14i2.655

masing variabel dijabarkan dengan jelas, termasuk alat ukur dan skala pengukuran. Durasi penggunaan gadget diukur melalui satu pertanyaan dalam kuesioner, dikategorikan menjadi normal (3 jam). Sementara itu, gangguan mental emosional diukur menggunakan Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ), yang mencakup lima dimensi perilaku anak dan menggunakan skala Likert untuk penilaian.

Pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan membagikan kuesioner kepada orang tua siswa. Prosedur teknis melibatkan penjelasan awal kepada responden, penyebaran informed consent, dan pengisian kuesioner selama 30 menit. Setelah data terkumpul, peneliti memberikan edukasi singkat mengenai dampak penggunaan gadget. Data yang diperoleh kemudian diolah melalui beberapa tahapan, mulai dari editing untuk memastikan kelengkapan, coding untuk pemberian kode numerik, hingga tabulasi dan input ke dalam perangkat lunak SPSS untuk analisis statistik. Pengolahan data dilakukan secara sistematis, dimulai dari pemeriksaan ulang data (cleaning) hingga proses analisis. Data demografi seperti usia, jenis kelamin, dan kelas dikodekan untuk memudahkan pengolahan. Skoring dilakukan berdasarkan skala Likert, dan hasilnya ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel, sebagai dasar untuk menguji hubungan antara durasi penggunaan gadget dan gangguan mental emosional anak secara statistik.

ANALISA UNIVARIAT

Analisa univariat pada penelitian ini bertujuan untuk melihat distribusi frekuensi dari data demografi atau karakteristik responden seperti usia, kelas, jenis kelamin, durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan mental emosional. Data tersebut dapat dilihat di bawah ini:

a. Frekuensi Anak Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin dan Kelas

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Usia

Usia	Fekuensi	Presentase
10 Tahun	18	18,00%
11 Tahun	59	59,00%
12 Tahun	23	23,00%
Total	100	100%

Berdasarkan data pada tabel diatas didapatkan bahwa usia anak responden 10 tahun yaitu sebanyak 18 responden 18,00%, anak usia 11 tahun sebanyak 59 responden 59,00% dan anak usia 12 tahun sebanyak 23 responden 23,00%.

Tabel 4. 2 Distribusi frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	42	42,00%
Perempuan	58	58,00%
Total	100	100%

Berdasarkan pada tabel diatas didapatkan bahwa anak laki-laki sebanyak 42 anak 42,00%, dan anak Perempuan sebanyak 58 anak 58,00%.

Jurnal Kesehatan, Vol. 14 No. 2 (2025). ISSN 2086-9266 e-ISSN 2654-587x
DOI 10.37048/kesehatan.v14i2.655

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Kelas

Kelas	Frekuensi	presentase
Kelas 4A	30	30,00%
Kelas 4B	29	29,00%
Kelas 5A	20	20,00%
Kelas 5B	21	21,00%
Total	100	100%

Berdasarkan pada tabel diatas didapatkan anak responden kelas 4A sebanyak 30 anak 30,00%, anak kelas 4B sebanyak 29 anak 29,00%, anak kelas 5A sebanyak 20 anak 20,00%, dan anak kelas 5B sebanyak 21 anak 21,00%.

b. Distribusi Frekuensi durasi penggunaan *Gadget*

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan *Gadget*

Durasi Penggunaan *Gadget*	Frekuensi	Presentase
<2 jam	36	36,00%
2-3 jam	42	42,00%
>3 jam	22	22,00%
Total	100	100%

Berdasarkan data pada tabel diatas diperoleh mayoritas anak memiliki durasi penggunaan *gadget* sedang yaitu 2-3 jam sebanyak 42 anak 42,00%.

c. Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional anak

Kategori Perkembangan	**Presentase**	**Jumlah anak**
Baik	80-100%	61
Cukup	60-79%	39
Kurang	0-59%	0
Total		100

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak berada dalam kategori perkembangan emosional baik, yaitu sebanyak 61 anak atau 61,00% dari total responden. Sebanyak 39 anak (39,00%) berada dalam kategori cukup, sementara tidak ada anak yang termasuk dalam kategori kurang (0%).

ANALISA BIVARIAT

Analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan mental emosional anak, karena hasil dari uji normalitas didapatkan berdistribusi tidak normal maka uji statistik yang digunakan Adalah uji *Spearman Rank*. Apabila nilai p-value > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap gangguan mental emosional anak, dan sebaliknya jika nilai p-value < 0,005 maka durasi penggunaan *gadget* terhadap gangguan mental emosional anak disimpulkan tidak terdapat hubungan yang signifikan.

Jurnal Kesehatan, Vol. 14 No. 2 (2025). ISSN 2086-9266 e-ISSN 2654-587x
DOI 10.37048/kesehatan.v14i2.655

a. Durasi penggunaan *gadget* Terhadap Gangguan Mental Emosional Anak

Tabel 4. 6 Uji *spearman rank* Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Gangguan Mental Emosional Anak

Durasi Penggunaan *Gadget*	*n*	Spearman rho (r)	*Sig.*	Kategori Skor	Kategori Perkembangan Emosional	*f*	Presentase *%* dari Total (n=100)	Nilai p-Value
>3 jam	22	0,682	0,000	60-79%	Cukup	15	68,2%	
				80-100%	Baik	7	31,8%	
2-3 jam	42	0,524	0,000	60-79%	Cukup	22	52,4%	
				80-100%	baik	20	47,6%	
<2 jam	36	0,944	0,000	60-79%	Cukup	2	5.6%	0,00
				80-100%	Baik	34	94,4%	
Total	100						100,0%	

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Spearman rank Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional anak (p-value = 0,000 < 0,05), dengan korelasi Spearman yang positif dan bervariasi sesuai durasi: penggunaan >3 jam per hari memiliki korelasi r = 0,682 dengan mayoritas anak (68,2%) berada dalam kategori perkembangan emosional cukup; durasi 2–3 jam menunjukkan korelasi r = 0,524 dengan distribusi yang lebih seimbang antara kategori cukup (52,4%) dan baik (47,6%); sementara penggunaan <2 jam per hari menunjukkan korelasi sangat kuat r = 0,944, di mana 94,4%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan yang akan dijelaskan Adalah hasil dari analisis data yang telah dilakukan. Sesuai dengan tujuan khusus dalam penelitian ini, maka pembahasan terdiri dari karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin, kelas, Gambaran durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah kelas 4 dan 5 di SDN Sarakan 3, Gambaran perkembangan emosional anak usia sekolah kelas 4 dan 5 di SDN Sarakan 3.

a. Karakteristik Siswa Kelas 4 Dan 5 di SDN Sarakan 3 Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin dan Kelas.

Berdasarkan data pada tabel diatas didapatkan bahwa usia anak responden 10 tahun yaitu sebanyak 18 responden 18,00%, anak usia 11 tahun sebanyak 59 responden 59,00% dan anak usia 12 tahun sebanyak 23 responden 23,00%. Sama halnya dengan penelitian sebelumnya juga menyoroti bahwa anak usia 11-12 tahun telah memasuki tahap perkembangan kognitif operasional formal menurut teori Piaget, yang relevan dengan pengukuran perkembangan emosional (Ma'rifatun, 2023). Berdasarkan pada tabel diatas didapatkan bahwa anak laki-laki sebanyak 42 anak 42,00%, dan anak Perempuan sebanyak 58 anak 58,00%. Studi ini menunjukkan bahwa preferensi terhadap jenis kelamin anak masih ada di Indonesia, namun dalam praktiknya, distribusi anak perempuan cenderung lebih tinggi dalam beberapa kelompok usia. (Bayu, 2021)

Jurnal Kesehatan, Vol. 14 No. 2 (2025). ISSN 2086-9266 e-ISSN 2654-587x
DOI 10.37048/kesehatan.v14i2.655

Berdasarkan pada tabel diatas didapatkan anak responden kelas 4A sebanyak 30 anak 30,00%, anak kelas 4B sebanyak 29 anak 29,00%, anak kelas 5A sebanyak 20 anak 20,00%, dan anak kelas 5B sebanyak 21 anak 21,00% Penelitian dilakukan di SD Negeri Jayaguna dengan responden dari kelas 4A dan 4B. Kelas 4A terdiri dari 20 siswa dan kelas 4B terdiri dari 17 siswa, menunjukkan pendekatan paralel antar kelas seperti dalam data kamu (Yosi, 2020).

b. Gambaran durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah kelas 4 dan 5 di SDN Sarakan 3

Berdasarkan data pada tabel diatas diperoleh mayoritas anak memiliki durasi penggunaan *gadget* sedang yaitu 2-3 jam sebanyak 42 anak 42,00%. bahwa 52,4% anak juga berada dalam kategori durasi sedang. Durasi ini dianggap sebagai ambang yang relatif moderat dan umum terjadi pada anak usia sekolah dasar, terutama karena *gadget* digunakan tidak hanya untuk hiburan tetapi juga untuk pembelajaran daring dan komunikasi. Meski tidak tergolong berlebihan, penggunaan *gadget* selama 2–3 jam tetap perlu diawasi karena dapat memengaruhi pola tidur, konsentrasi, dan perkembangan emosional anak, tergantung pada jenis konten dan waktu penggunaan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk mengarahkan anak pada penggunaan *gadget* yang sehat dan edukatif. (Lestari, 2022).

Sebagian besar anak memiliki durasi penggunaan *gadget* kategori sedang (2–3 jam) sebanyak 71,43%. Sebagian besar anak dalam penelitian di TK Harapan Bundo memiliki durasi penggunaan *gadget* kategori sedang (2–3 jam) sebanyak 71,43%, dan hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional anak, baik pada skala kesulitan (p=0,000) maupun skala kekuatan (p=0,004). Penggunaan *gadget* dalam durasi sedang sering kali dimanfaatkan oleh orang tua untuk menenangkan anak atau mengalihkan perhatian, namun jika tidak disertai pengawasan, dapat berdampak pada kemampuan anak dalam mengelola emosi, berinteraksi sosial, dan menyelesaikan konflik. Studi ini menggunakan instrumen Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, dan menunjukkan bahwa anak dengan durasi penggunaan *gadget* lebih dari dua jam cenderung memiliki skor kesulitan emosional yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk tidak hanya membatasi waktu penggunaan *gadget*, tetapi juga memastikan bahwa konten yang dikonsumsi bersifat edukatif dan mendukung perkembangan sosial-emosional anak (Ulfa, 2023).

c. Gambaran perkembangan emosional anak usia sekolah kelas 4 dan 5 di SDN Sarakan 3

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak berada dalam kategori perkembangan emosional baik, yaitu sebanyak 61 anak atau 61,00% dari total responden. Sebanyak 39 anak (39,00%) berada dalam kategori cukup, sementara tidak ada anak yang termasuk dalam kategori kurang (0%). Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, perkembangan emosional anak dalam kelompok ini berada pada tingkat yang positif, dengan tidak adanya kasus yang tergolong rendah atau bermasalah secara emosional. Distribusi ini juga mencerminkan bahwa sebagian besar anak memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola emosi, berinteraksi sosial, dan menunjukkan perilaku adaptif, meskipun masih terdapat sebagian yang perlu mendapat perhatian dan dukungan lebih lanjut untuk mencapai perkembangan optimal. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi guru dan orang tua untuk mempertahankan pola asuh dan lingkungan yang mendukung, serta memberikan intervensi ringan bagi anak-anak yang berada dalam kategori cukup yang menyatakan bahwa perkembangan sosial-emosional

Jurnal Kesehatan, Vol. 14 No. 2 (2025). ISSN 2086-9266 e-ISSN 2654-587x
DOI 10.37048/kesehatan.v14i2.655

anak usia dini sangat dipengaruhi oleh interaksi positif dengan orang dewasa, stimulasi yang sesuai, dan dukungan emosional yang konsisten. Dalam kajiannya, Amalia menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam mendampingi anak, termasuk pelibatan guru, orang tua, dan lingkungan sekitar dalam membentuk regulasi emosi dan keterampilan sosial anak. Dengan demikian, data ini tidak hanya memberikan gambaran kuantitatif, tetapi juga memperkuat urgensi pendekatan kolaboratif dalam mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada 100 siswa kelas 4 dan 5 di SDN Sarakan 3 Kabupaten Tangerang, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Diperoleh mayoritas responden berusia 11 tahun sebanyak 59 responden (59,0%), dan mayoritas responden berada di kelas 4A sebanyak 30 responden (30,0%).
2. Diperoleh responden dengan durasi penggunaan *gadget* 3 jam sebanyak 22 responden (22,0%).
3. Diperoleh responden dengan perkembangan emosional kategori baik sebanyak 61 responden (61,0%), kategori cukup sebanyak 39 responden (39,0%), dan tidak terdapat responden dalam kategori kurang (0%).
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan gangguan mental emosional pada anak usia sekolah kelas 4 dan 5 di SDN Sarakan 3, dengan nilai p-value = 0,000 < 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R. (2023). Kajian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Journal Homepage: Https://Aulad.Org/Index.Php/Aulad* .

Bayu, M. (2021). Komposisi Jenis Kelamin Anak, Program Keluarga Berencana Dan Fertilitas. *Jurnal Kependudukan Indonesia Volume 16 No. 1 2021*.

Kristana. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus *Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, Erik Aditia Ismaya*

Lestari. (2022). Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Anak Di SD Negeri 1 Karanganyar. *2022 Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPKM)* .

Ma'rifatun. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Usia 11 Tahun Sudah Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dalam Hukum Kekekalan Volume.

Mutiara. (2020). Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Dengan Masalah. *Keperawatan Galuh, Vol.4 No.2 (2022)*.

Newzoo. (2021). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia 3-5 Tahun Di Paud Wilayah Desa Patalan Kecamatan Kendal Kabupaten Ngawi .

Priadi. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Dan. *Volume 7 No. 1, April 2024*.

Ulfa. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Emosional Anak. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)* .

UNICEF. (2023). Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Tingkat Kecerdasan. *Pengembangan Ilmu Dan Praktik Kesehatan, 3, Nomor 5, Oktober 2024*.

Yumarni. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan *Gadget*. *Kumara Cendekia, 13 Issue 1 Pages 9-16*.

Yosi. (2020). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Di SD.