

## DAFTAR PUSTAKA

- Adventus, M. R., Mahendra, D., & Jaya, I. M. M. (2019). Buku ajar promosi kesehatan. UKI.
- American Academy of Pediatrics*. (2016). *Media and young minds*. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- American Academy of Pediatrics*. (2016). *Media and young minds: Recommendations for children's screen time*. *Pediatrics*, 138(5),
- American Academy of Pediatrics*. (2019). *Media use in school-aged children and adolescents*. *Pediatrics*, 138(5).
- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed., text rev.)*. American Psychiatric Publishing.
- American Speech-Language-Hearing Association. (2023). *Recommendations for screen time and technology use in young children*.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2017). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- Anderson, D. R., & Subrahmanyam, K. (2017). Digital screen media and cognitive development. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S57–S61.
- Anggraeni, D. (2019). Dampak penggunaan *Gadget* terhadap kualitas tidur anak usia sekolah. *Jurnal Kesehatan Anak*, 7(2), 55–63.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan tentang dampak *Gadget* pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan *Gadget* pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Azwar, S. (2010). *Sikap manusia: Teori dan pengukurannya (edisi 2)*. Pustaka Pelajar.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023*. BPS.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bickley, L. S., & Szilagy, P. G. (2021). *Bates' guide to physical examination and history taking (13th ed.)*. Wolters Kluwer.

- Binns, H., Toon, K., & Roe, M. (2021). *Parenting strategies for healthy screen time: Balancing digital use and child development*. Springer.
- Blum-Ross, A., & Livingstone, S. (2018). The trouble with “screen time rules”: Parenting and media in the digital age. *Media, Culture & Society*, 40(1), 59–76. <https://doi.org/10.1177/0163443716674025>
- BPS. (2023). *Statistik kesejahteraan rakyat Indonesia 2022*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id>
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2018). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression. *Current Opinion in Psychology*, 19, 109–113.
- Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., & Cross, C. (2021). Children and adolescents and digital media: Policy statement from the *American Academy of Pediatrics*. *Pediatrics*, 147(1).
- Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., & Cross, C. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5), e20162593. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>
- Chung, S. Y., Lee, K. S., & Kim, Y. J. (2020). Health risks of smartphone radiation and safety guidelines for children. *Journal of Pediatric Health*, 27(3), 225–232. <https://doi.org/10.1016/j.jpmedhealth.2020.01.004>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media *Gadget* pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.23969/pftj.v4i3.644>
- CNN Indonesia. (2021). *Studi: 19,3% anak Indonesia kecanduan Gadget selama pandemi*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/2021>
- Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., & Howard, E. (2017). Emerging in a digital world: A decade review of media use, effects, and gratifications in emerging adulthood. *Emerging Adulthood*, 5(2), 91–102.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). Dryden Press.
- DeLaune, S. C., & Ladner, P. K. (2010). *Fundamentals of nursing standards & practice* (4th ed.). Cengage Learning.
- Depkes RI. (2010). *Panduan tumbuh kembang anak*. Departemen Kesehatan RI.

- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*. PT Citra Aditya Bakti.
- Eklesia, R. C., Londa, J. W., & Mingkid, E. (2020). Peran komunikasi orang tua dalam mencegah kecanduan *Gadget* pada anak usia dini di Kelurahan Karombasan Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(3), 45–56.
- Fagih, R., Nurhayati, S., & Pratama, A. (2021). Dampak kecanduan handphone terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 120–134.
- Fauziah, N., Sari, R. A., & Prasetya, D. (2023). Hubungan penggunaan *Gadget* dengan gangguan penglihatan pada anak usia sekolah. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mata Anak*, 5(1), 10–17.
- Febriati, N., & Fauziah, R. (2020). Pengaruh paparan konten digital terhadap perkembangan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 34–48.
- Fitriani, R. (2020). Hubungan pengetahuan ibu tentang penggunaan *Gadget* dengan perilaku pengasuhan pada anak usia prasekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(2), 87–95.
- Friedman, M. M. (2010). *Family nursing: Research, theory, and practice* (5th ed.). Pearson Education.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2019). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(2), 146–157.
- Green, L. W., & Kreuter, M. W. (2005). *Health program planning: An educational and ecological approach* (4th ed.). McGraw-Hill.
- Gunawan. (2017). Hubungan durasi penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Summurboto: Banyumanik.
- Handayani, T., & Suryani, E. (2021). Pendidikan kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan ibu tentang penggunaan *Gadget* pada anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Indonesia*, 7(1), 20–29.
- Handayani, T., & Suryani, L. (2021). Pengaruh pendidikan kesehatan terhadap perubahan perilaku orang tua dalam membatasi penggunaan handphone pada anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 15(1), 112–125.

- Handrianto. (2013). Pengaruh penggunaan *Gadget* pada anak. Pustaka Edukasi.
- Hartati, S., Rahayu, D., & Mulyadi, T. (2021). Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan handphone pada anak. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 8(1), 56–70.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, I. (2022). Peran pendidikan kesehatan terhadap kebiasaan penggunaan *Gadget* oleh ibu dan anak usia dini. *Jurnal Keluarga Sejahtera*, 9(2), 101–110.
- Hidayat, R., & Maesyaroh, S. (2022). Dampak penggunaan handphone terhadap perkembangan psikososial anak usia dini. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Anak*, 10(2), 75–89.
- Hidayatuladkia, R., Suryani, T., & Prasetyo, B. (2021). Peran orang tua dalam membatasi penggunaan handphone pada anak usia dini. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Anak*, 9(2), 78–92.
- Hinkley, T., Brown, H., Carson, V., & Teychenne, M. (2019). Cross-sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children. *PLoS ONE*, 14(4), e0214230.
- Irwan. (2018). *Dinamika dan perubahan sosial pada komunitas lokal*. Deepublish.
- Johnson, G., & Becker, H. (2020). *Digital parenting: Managing screen time and technology use at home*. Routledge.
- Jung, H. Y., Park, S. Y., & Kim, J. H. (2022). Association of prolonged device use with posture and musculoskeletal symptoms in children. *Journal of Pediatric Health Care*, 36(2), 148–155.
- Kadar Manik, D., Istiningih, S., & Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan *Gadget* pada anak di masa pandemi Covid-19. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 220.
- Kemendikbud. (2021). *Panduan pengawasan konten digital bagi anak*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemenkes. (2022). *Pedoman penggunaan gawai pada anak usia dini*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

- KemenPPPA. (2023). *Program Sekolah Ramah Anak dan Keluarga Berdaya*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
- Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2013). Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health, 53*(1), S13–S20. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.09.018>
- Kristanti, R. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 3 Gumulan. *SHEs: Conference Series, 5*(6), 323–327.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2021). Internet addiction in children and adolescents: Risk factors, assessment, and treatment. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America, 30*(1), 69–85.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology, 36*, 11–17.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2020). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics, 174*(3), 258–265.
- Mariyama, R., Nugroho, A. Y. S., & Lestari, D. (2023). Pola penggunaan *Gadget* dan pengaruhnya terhadap perkembangan anak usia prasekolah. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak, 11*(2), 112–123.
- Maulida, I., & Sari, M. (2018). Dampak penggunaan *Gadget* terhadap kesehatan mata dan perilaku anak. *Jurnal Kesehatan Komunitas, 4*(3), 115–122. <https://doi.org/10.25311/jkk.v4i3.421>
- Merita, A. R. (2019). *Tumbuh kembang anak usia prasekolah*. Andalas University Press.
- Miller, A. B., Thompson, S. R., García, M. J., & Lee, C. K. (2022). Screen media exposure and preschooler developmental outcomes: A systematic review. *Early Childhood Research Quarterly, 61*, 123–135.

- Neumann, M. M. (2016). Young children's use of touch screen tablets for writing and reading at home: Relationships with emergent literacy. *Computers & Education*, 97, 61–68. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.013>
- Notoatmodjo, S. (2010). Metodologi penelitian kesehatan. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). Promosi kesehatan dan ilmu perilaku. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2014). Promosi kesehatan: Teori dan aplikasinya. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2018). Metodologi penelitian kesehatan. Rineka Cipta.
- Nursalam, N. (2020). Metodologi penelitian keperawatan: Pendekatan praktis. Salemba Medika.
- Nusantara Hasana. (2024). Prevalensi miopia pada anak sekolah di Indonesia dan faktor penyebabnya. *Jurnal Oftalmologi Indonesia*, 10(1), 45–53.
- pada anak usia dini di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.31004/paud.v6i1.1287>
- Pebriana, R. (2017). Penggunaan *Gadget* pada anak usia dini dan pengaruhnya terhadap perkembangan psikososial. *Jurnal Ilmiah Psikologi Anak*, 5(2), 98–107.
- Puspita, R., Handayani, L., & Wulandari, S. (2022). Deteksi dini kecanduan *Gadget*
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2016). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1–3. <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Ramadhani, I. (2019). Efektivitas media *Leaflet* dan lembar balik dalam peningkatan pemahaman ibu tentang pola asuh anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 33–42.
- Rozalia, A. (2017). Pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 23–30.
- Sahli, H., Nurhayati, & Sulastri, D. (2021). Hubungan durasi penggunaan *Gadget* dengan gangguan muskuloskeletal pada anak sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Anak Indonesia*, 3(2), 99–107.
- Santrock, J. W. (2021). *Children* (14th ed.). McGraw-Hill Education.

- Sharma, M. (2021). *Theoretical foundations of health education and health promotion*. Jones & Bartlett Learning.
- Statistik Telekomunikasi Indonesia. (2023). *Penggunaan internet dan gawai pada anak usia dini di Indonesia*. Badan Pusat Statistik.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, Y. (2022). Efektivitas intervensi edukatif dalam meningkatkan pemahaman kader posyandu terhadap penggunaan *Gadget* pada anak. *Jurnal Kesehatan Komunitas*, 10(2), 119–127.
- Thamrin, M., Lestari, S., & Yusuf, M. (2021). Pengaruh pelatihan orang tua terhadap pemahaman bahaya *Gadget* bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 5(3), 145–154.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Valkenburg, P. M., Piotrowski, J. T., Hermanns, J., & de Leeuw, R. (2021). Developing a typology of parental media mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 65(1), 1–22.
- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A. R., & Connell, S. (2020). Parenting in the age of digital technology: A national survey. Center on Media and Human Development.
- World Health Organization (WHO). (2020). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*.
- Yang, X., Wang, Y., Zhang, Y., & Li, C. (2020). Excessive screen time and its association with postural and visual problems in children and adolescents in China: A large-scale national survey. *Children and Youth Services Review*, 118, 105393. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105393>