

## Penyuluhan *Screen Dependency Disorder* Melalui *WhatsApp* Bagi Ibu

Irfan Nafis Sjamsuddin<sup>1\*</sup>, Tuti Surtimanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Ilmu kesehatan Dharma Husada

e-mail: <sup>1\*</sup>irfansjam@stikesdhhb.ac.id, <sup>2</sup>tutisurtimanah@stikesdhhb.ac.id

### Abstrak

Masa anak merupakan masa emas tumbuh kembang namun rentan pengaruh negatif. Penggunaan perangkat digital oleh anak memberikan dampak positif maupun negatif. *Screen Dependency Disorder (SDD)* perlu perhatian serta pencegahan. Pengabdian masyarakat bertujuan meningkatkan pengetahuan ibu tentang *Screen Dependency Disorder*. Sasaran penyuluhan adalah ibu dari anak usia 0-13 tahun. Pesan dalam bentuk infografis berisi pengertian, angka kejadian, gejala, jenis, dan cara pencegahan *Screen Dependency Disorder*. Penyebaran pesan dikemas dalam *Google form* yang terdiri dari bagian tes awal, infografis, tes akhir; kemudian dikirim via *WhatsApp* ke ibu. Sebanyak 68 ibu mendapat penyuluhan, sebagian besar berpendidikan SMA dan Perguruan Tinggi, berusia 20-35 tahun. Pengetahuan *Screen Dependency Disorder* ibu naik secara signifikan ( $p < 0,007$ ) sesudah penyuluhan, proporsi ibu berpengetahuan baik berubah dari 86,7% menjadi 92,6%. Materi yang masih perlu diperkuat adalah gejala dan upaya pencegahan *Screen Dependency Disorder*. Infografis yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini bisa digunakan untuk penyuluhan ke sasaran ibu lainnya, serta digunakan bersama media lainnya agar efektifitasnya lebih meningkat.

**Kata Kunci:** ibu, infografis, *screen dependency disorder*, *whatsapp*

### Abstract

Childhood is a golden period of growth and development but is vulnerable to negative influences. Use of digital devices by children has both positive and negative impacts. *Screen Dependency Disorder (SDD)* is a problem that needs attention and prevention. Community service aims to increase mother's knowledge about *Screen Dependency Disorder*. The target of the counseling is mothers of children aged 0-13 years. Messages in the form of infographics contain understanding, incidence, symptoms, types, and ways to prevent *Screen Dependency Disorder*. The distribution is packaged in a *Google form* consisting of a pretest, infographic, posttest section; then sent via *WhatsApp* to the mother. Of the amount, 68 mothers received counseling, most of whom had high school and university education, aged 20-35 years. Mothers' knowledge of *Screen Dependency Disorder* increased significantly ( $p < 0.007$ ) after counseling, and the proportion of mothers with good knowledge changed from 86.7% to 92.6%. The material that still needs to be strengthened is the symptoms and efforts to prevent SDD. The infographic used in community service can be used for counseling to other target mothers, and can be used with other media to increase its effectiveness.

**Keywords:** mother, infographic, *screen dependency disorder*, *whatsapp*



**Pendahuluan**

Masa depan bangsa ditentukan oleh keberhasilan anak dalam mencapai tumbuh kembang secara optimal. Umur balita (bawah lima tahun) adalah periode sangat penting dalam kehidupan, waktu emas dalam pertumbuhan dan perkembangan namun rawan terkena pengaruh negatif. Penemuan awal kelainan pertumbuhan perkembangan sangat penting, bila terjadi penyimpangan maka secepatnya dibetulkan kembali dengan menggunakan kelenturan otak sehingga normal kembali atau tidak tambah berat (Thomas et al., 2019).

Saat ini, penggunaan perangkat digital telah merambah di berbagai kelompok usia, diantaranya pada anak-anak di usia sangat dini. Perangkat digital meliputi berbagai jenis antara lain *Personal Computer (PC)*, *Laptop/ Notebook/ Netbook*, *Tablet*, *Smartphone*. Digitalisasi merupakan proses pengalihan informasi dari bentuk analog ke bentuk digital, dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga informasi didapat serta disebarkan melalui peralatan dan jaringan internet (Badan Pusat Statistik, 2022). Anak memerlukan perangkat digital agar tidak ketinggalan zaman, namun dibutuhkan pengawasan dan pendampingan orang tua dalam penggunaannya melalui peningkatan interaksi dengan anak mencegah program distrak yang bisa menimbulkan perilaku menyimpang (Lubis et al., 2019). Dalam tiga bulan terakhir, sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia memakai gawai. Rinciannya, sebanyak 3,5% bayi, sebanyak 25,9% anak 1-4 tahun, sebanyak 47,7% anak 5-6 tahun. Sebanyak 12% anak usia dini menggunakan internet dengan rincian sebanyak 20,1% anak 5-6 tahun, sebanyak 10,7% anak balita dan 0,9% bayi. Anak usia dini yang memakai komputer di bawah 1% (Lidwina, 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan ada hubungan pemakaian gawai (*gadget*) dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiper aktifitas pada anak umur prasekolah. Pemakaian gawai oleh anak di rumah sebaiknya diatur, atau melakukan pengalihan perhatian anak dengan mengajaknya berolahraga, bermain musik, main dengan teman sebayanya (Setianingsih, 2018). Berbagai aktivitas layar perangkat digital menginduksi kelenturan otak struktural dan fungsional pada orang dewasa. Pada masa kanak-kanak perubahan struktur dan konektivitas anatomi otak yang terjadi jauh lebih besar. Paparan yang ekstensif saat bermain *videogame* pada anak menyebabkan adaptasi saraf dan perubahan struktural saraf yang terkait kejadian kecanduan (Sharma, 2018).

Gangguan ketergantungan (kecanduan) layar atau *Screen Dependency Disorder* disingkat *SDD*, menunjukkan tren meningkat namun penelitian hal tersebut masih kurang. Ketergantungan layar (*SDD*) adalah pemakaian gawai, perangkat elektronik dan internet yang tidak terkendali disertai gangguan perilaku, kognisi dan sosial. *SDD* mengacu pada kecanduan terkait layar seperti kecanduan internet, kecanduan video *game*, ketergantungan gawai, kecanduan *Facebook*, dan kecanduan pornografi. Anak-anak, orang dewasa atau siapa saja bisa menjadi kecanduan layar. Anak 2-5 tahun dianjurkan terpapar gawai kurang dari satu jam / hari dan dianjurkan tidak ada paparan gawai terhadap anak di bawah 2 tahun. Individu yang kecanduan gawai dapat mengganggu aktivitas sehari-hari (Nurfarahin, 2020).

Penelitian di India menunjukkan terjadinya hubungan signifikan aktifitas lihat layar anak dengan jenis keluarga. Pengetahuan dan praktik orang tua tentang lihat layar (*screen viewing*) mempengaruhi aktifitas lihat layar dan waktu layar anak. Faktor pengetahuan dan praktik orang tua tentang lihat layar perangkat digital dapat dimodifikasi, dengan demikian perlu dipertimbangkan dalam merancang strategi promosi kesehatan dan rekomendasi pencegahan *Screen Dependency Disorder* (Anjali et al., 2020). Ada berbagai jenis gangguan sebagai gejala ketergantungan layar (*SDD*), antara lain tampak berupa keasyikan memainkan perangkat digital, gejala penarikan diri dari lingkungan, meningkatnya intoleransi, kegagalan mengurangi atau menghentikan aktivitas lihat layar, kehilangan minat luar lainnya, melanjutkan penggunaan meskipun memiliki konsekuensi negatif, berbohong tentang tingkat penggunaan, digunakan untuk menghindari suasana hati yang buruk (Sigman, 2017).

*Screen Dependency Disorder* dapat menyebabkan orang mengantuk dan kurang fokus, akibatnya orang akan memperpanjang tidur di siang hari dan akhirnya mempengaruhi siklus tidur. Selain itu, ketergantungan yang berlebihan pada layar menyebabkan pemrosesan informasi yang tidak memadai dan kinerja tugas yang buruk (Nurfarahin, 2020). *Screen Dependency Disorder* juga dapat memengaruhi keterlambatan bicara, penambahan/penurunan berat badan, insomnia, perubahan suasana hati, masalah penglihatan, isolasi diri, gejala penarikan diri, kurangnya simpati, dan keterampilan organisasi yang buruk. Kecanduan terkait layar hampir seperti kecanduan narkoba atau kecanduan alkohol dan efeknya juga serupa. Sebelum keadaan menjadi lebih buruk, lakukan pengobatan (Nurfarahin, 2020).

Perspektif orang tua termasuk ibu menjadi penanda pendahulu bagaimana melakukan pengasuhan anak, termasuk dalam penggunaan perangkat digital pada anak. Perspektif merupakan kerangka konseptual, perangkat asumsi/nilai/gagasan yang mempengaruhi persepsi sehingga mempengaruhi tindakan seseorang dalam situasi tertentu. Bila dikaitkan dengan *Taxonomy Bloom*, perspektif berada di level evaluasi di ranah kognitif, dan di level 3 menghargai di ranah afektif. Penelitian yang dilakukan penulis menunjukkan hasil sebanyak 63,2% anak menggunakan perangkat digital lebih dari dua jam/hari. Hanya 50% ibu memiliki perspektif baik tentang *Screen Dependency Disorder*. Kondisi ini memerlukan dukungan berupa memberi akses informasi tentang *Screen Dependency Disorder* sehingga perspektif orang tua khususnya ibu meningkat.

Uraian di atas menunjukkan pentingnya peran orang tua mendampingi anak dalam menggunakan perangkat digital agar tidak menimbulkan masalah atau penyimpangan tumbuh kembang anak. Penyuluhan tentang *Screen Dependency Disorder* perlu dilakukan kepada masyarakat termasuk ibu, sehingga diharapkan berperan dalam upaya pencegahan dampak yang tidak diinginkan pada perkembangan anak. Ibu dipilih karena pada umumnya lebih banyak berkomunikasi dengan anak dibanding ayah, sehingga lebih berkesempatan melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan perangkat digital.

Tujuan penyuluhan ini untuk meningkatkan pengetahuan ibu tentang *Screen Dependency Disorder*, selanjutnya diharapkan mendorong perubahan sikap dan praktek pencegahan terjadinya *Screen Dependency Disorder* pada anak-anaknya. Kegiatan diharapkan memenuhi kebutuhan orang tua terhadap informasi *Screen Dependency Disorder* yang diharapkan mendukung pengawasan penggunaan perangkat digital oleh anak sekaligus pencegahan terjadi *Screen Dependency Disorder*.

### Metode

Solusi permasalahan berupa penyuluhan agar pengetahuan orang tua (ibu) tentang *Screen Dependency Disorder* meningkat, dilakukan secara *online*. Pesan berupa media infografis, yang dikembangkan pengabdian mengacu hasil penelitian terdahulu dan referensi teori *Screen Dependency Disorder*. Berikut infografis yang digunakan.



Gambar 1. Infografis *Screen Dependency Disorder* pada anak

Penyuluhan dilakukan pada rentang waktu 7-20 Juli 2022. Sasaran penyuluhan adalah ibu dari anak usia 0-13 tahun di Lingkungan Pintusinga dan Banjarkolot di Kota Banjar Provinsi Jawa Barat.

Penyuluhan dikemas dalam *Google form* yang disebar melalui *WhatsApp* kepada ibu. *Google form* terdiri dari beberapa bagian. Bagian 1 berisi karakteristik responden dan pertanyaan prates, bagian 2 infografis *Screen Dependency Disorder*, dan bagian 3 postes. Dibuat per-bagian agar ibu (sasaran penyuluhan) mengerjakan tes awal sebelum melihat informasi infografis, demikian pula tes akhir dikerjakan setelah melihat infografis. Tes awal dan tes akhir berisi pertanyaan tentang pengertian *Screen Dependency Disorder* (SDD), banyaknya anak mengalami SDD, gejala SDD, jenis SDD dan upaya pencegahan SDD. Alternatif jawaban berbentuk pilihan berganda dengan satu jawaban benar.

Analisis data diawali membuat distribusi frekuensi karakteristik ibu sebagai sasaran penyuluhan, nilai pengetahuan tes awal dan tes akhir. Selanjutnya dilakukan uji beda nilai tes awal dan tes akhir menggunakan uji *Wilcoxon*. Uji tambahan berupa uji beda *Mann Whitney* perubahan nilai dan hasil pascates menurut karakteristik ibu (pendidikan, usia, pekerjaan).

### Hasil dan Pembahasan

Penyuluhan dilakukan kepada 68 orang ibu dari anak usia 0-13 tahun yang tinggal di lingkungan Pintusinga dan Banjarkolot Kelurahan Banjar Kota Banjar. Tabel 1 menunjukkan sebagian besar (91,2%) ibu berpendidikan Sekolah Menengah Atas/ sederajat dan Perguruan Tinggi, separuhnya (51,2%) berusia antara 20-35 tahun dan termasuk generasi milenial dan sebanyak 73,5 % ibu bekerja. Dengan demikian, sasaran berpendidikan menengah dan tinggi, banyak yang bekerja dan berusia produktif.

Tabel 1. Karakteristik Sasaran Penyuluhan (Ibu)

No	Jenis Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persen
1	Pendidikan	SD - SMP / sederajat	6	8,8
		SMA / sederajat dan PT	62	91,2
		Total	68	100,00
2	Pekerjaan	Bekerja	35	51,5
		Ibu Rumah Tangga	33	48,5
		Total	68	100,00
3	Usia	20-35 tahun	50	73,5
		36-49	18	26,5
		Total	68	100,00

Tabel 2 berisi hasil pengukuran pengetahuan sebelum penyuluhan (tes awal) dan sesudah penyuluhan (tes akhir), serta perbedaan sebelum penyuluhan dan sesudah penyuluhan. Kategori pengetahuan baik dan kurang dibuat menggunakan batas nilai (*cut of point*) 4 yaitu 80% dari nilai ideal 5.

Tabel 2. Pengetahuan ibu tentang *Screen dependency Disorder* Sebelum Dan Sesudah Penyuluhan (n=68)

Variabel	Mean	Median	SD	Min-Max	Nilai P*	Pengetahuan Kurang		Pengetahuan Baik	
						f	%	f	%
Skor Pre Tes	4,16	4,00	0,745	1-5	0,000	7	10,3	61	89,7
Skor Pos Test	4,35	4,00	0,728	1-5	0,000	5	7,4	63	92,6
Nilai beda	0,19	0,00	0,553	-1 s/d 2	0,000	-	-	-	-

\*Uji *Kolmogorov Smirnov*

Nilai rata-rata (mean) sebelum penyuluhan 4,16 dan sesudah penyuluhan 4,35 dalam rentang nilai 1-5. Terdapat kenaikan proporsi ibu yang memiliki pengetahuan baik tentang *Screen Dependency Disorder*, dari sebanyak 86,7% sebelum penyuluhan menjadi

92,6% sesudah penyuluhan. Sebagian kecil ibu masih memiliki pengetahuan dengan kategori kurang setelah penyuluhan. Uji beda *Mann Whitney* menghasilkan tidak ada perbedaan signifikan ( $p > 0,05$ ) skor pos tes maupun nilai beda (perubahan) menurut karakteristik usia, pendidikan dan pekerjaan ibu.

Analisis jawaban pada tiap butir pertanyaan dilakukan untuk melihat perubahan jawaban sebelum dan sesudah penyuluhan. Tabel 3 menunjukkan ada dua butir pertanyaan yang tidak berubah yaitu nomor 3 tentang gejala ketergantungan layar (SDD) serta nomor 5 tentang pencegahan agar anak tidak mengalami ketergantungan layar (SDD). Pertanyaan nomor 2 tentang banyaknya anak SDD menunjukkan hasil yang masih rendah, kurang dari setengah jumlah ibu yang menjawab benar.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Jawaban Setiap Pertanyaan Sebelum Dan Sesudah Penyuluhan (n=68)

No	Pertanyaan	Pre tes				Pos tes			
		Salah		Betul		Salah		Betul	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Kondisi penggunaan gadget/ handphone/gawai dan internet yang tidak terkendali disebut apa? Jawaban: Kecanduan layar dan gadget	4	5,9	64	94,1	1	1,5	67	98,5
	Sepengetahuan ibu, seberapa banyak anak di sekitar lingkungan ibu yang menggunakan gadget / handphone / gawai dan internet secara tidak terkendali? Jawaban: 29 % (3/10 anak)	43	63,2	25	36,8	36	52,9	32	47,1
3	Banyak gejala yang bisa muncul sebagai gejala anak yang sudah mengalami ketergantungan layar dan gadget, salah satu gejalanya yaitu ... Jawaban: anak tidak dapat berhenti menggunakan layar / gadget	2	2,9	66	97,1	2	2,9	66	97,1
	Ada berbagai jenis kecanduan layar / gadget, antaralain ... Jawaban: adiksi <i>game online</i>	5	7,4	63	92,6	2	2,9	66	97,1
5	Apa yang bisa dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan layar / gadget ( <i>Screen Dependency Disorder = SDD</i> )? Jawaban: perbanyak aktifitas fisik misalnya olahraga, bermain, berkebun dengan anak	3	4,4	65	95,6	3	4,4	65	95,6

Hasil uji beda nilai pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media infografis tercantum dalam tabel 4, menunjukkan terdapat perbedaan signifikan ( $p < 0,007$ ) pengetahuan ibu sebelum dan sesudah penyuluhan. Pengetahuan ibu tentang *Screen Dependency Disorder* meningkat setelah penyuluhan melalui infografis yang dikirim melalui *WhatsApp*.

Tabel 4 Uji Beda Pengetahuan Ibu Tentang *Screen Dependency Disorder* Sebelum Dan Sesudah Penyuluhan Melalui Infografis (n=68)

Ukuran Statistik	Hasil
Nilai tetap	51
Nilai Naik (positif)	14
Nilai turun (negative)	3
p-value (Uji Wilcoxon)	0,007

Peningkatan pengetahuan ibu diharapkan berpengaruh dalam mendampingi tumbuh kembang anak dan mewarnai pola asuh kepada anaknya. Terdapat hubungan bermakna dan positif antara pola asuh demokratis dengan intensitas penggunaan gawai oleh anak usia dini (Widiastiti & Agustika, 2020). Penggunaan gawai berdampak baik misalnya pengetahuan meningkat, menambah pertemanan dan memudahkan berkomunikasi. Namun bisa berpengaruh buruk misalnya melalaikan perintah orang tua, kecanduan, konsentrasi belajar berkurang. Anak perlu dikontrol dalam memakai gawai, dibuat pengaturan waktu agar tetap belajar baik. Pendampingan orang tua diharapkan mencegah kecanduan gawai (Hidayatuladkia et al., 2021).

Penggunaan gawai pada anak usia dini bisa menguntungkan juga merugikan. Terlalu dini memberikan gawai menimbulkan keterlambatan perkembangan kemampuan berbicara (Febria, 2021). Anak kadang merengek bila dilarang bermain gawai, fokus bermain sehingga waktu dipanggil tidak menjawab, keterlambatan kemampuan bicara. Menemani anak bermain gawai diperlukan untuk menghindari hal buruk, meyakinkan tidak melihat konten yang tidak sesuai umurnya (Hidayat & Maesyarah, 2022). Peran orang tua dalam pengaturan intensitas penggunaan gawai mencegah keterlambatan bicara anak. Mengajak anak mengenal media nyata akan merangsang perkembangan bahasa dan bicara anak (Febria, 2021).

Analisis tiap butir pertanyaan dalam tabel 3 perlu telaah lebih lanjut terkait materi infografis serta efektifitas infografis yang dikirim melalui *WhatsApp*. Penguatan materi meningkatnya SDD di masyarakat menurut penelitian diharapkan mendorong kepedulian dan sikap positif melakukan pencegahan. Perlu dicoba kombinasi penggunaan infografis dengan metode lain misalnya video. Penggunaan infografis setelah video lebih meningkatkan pengetahuan sasaran (Surtimanah et al., 2022). Infografis dalam pengabdian ini bisa digunakan untuk penyuluhan kepada sasaran ibu lainnya, dan terbuka untuk disempurnakan dan diperkaya materinya serta dilakukan uji coba (*testing*). Uji coba bisa dilakukan secara kualitatif melalui diskusi terfokus atau wawancara mendalam terkait pemahaman kata, bahasa atau istilah yang mungkin kurang difahami masyarakat. Hal ini mengingat adanya keuntungan dan kelemahan media infografis.

Infografis menyajikan informasi dalam bentuk gambar yang berperan penting menjelaskan isi informasi. Gambar bersifat umum karena dimengerti maksudnya oleh orang dengan suku, bahasa, maupun tulisan yang berbeda (Hakim & Ramadhan, 2020). Infografis adalah penggambaran visual informasi, data atau pengetahuan

(Saptodewo, 2014). Infografis memadukan data dengan desain agar informasi mudah diingat, tidak terlalu panjang, singkat, padat dan menarik (Hakim & Ramadhan, 2020). Infografis memudahkan pembaca memahami pesan yang disampaikan. Infografis menampilkan kejadian atau peristiwa, di samping mewarnai estetika wajah media massa maupun elektronik dalam bentuk berita visual. Perannya sejajar dengan berita yang sifatnya verbal (Saptodewo, 2014).

### **Simpulan dan Rekomendasi**

Setelah dilakukan penyuluhan melalui media infografis yang disebarakan melalui *WhatsApp*, terjadi peningkatan pengetahuan ibu tentang *Screen Dependency Disorder*. Media infografis yang dipakai dalam pengabdian masyarakat ini bisa digunakan dalam penyuluhan ke masyarakat.

### **Daftar Pustaka**

- Anjali, Mohapatra, I., & Banerjee, A. (2020). Screen dependency disorders in children under two years of age: A parent report measure. *Indian Journal of Community Health*, 32(2), 427–431. <https://doi.org/10.47203/ijch.2020.v32i02.022>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Penggunaan Perangkat Digital*. <https://sirusa.bps.go.id/sirusa/index.php/variabel/8145>.
- Febria, C. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Berbicara (Speech Delay)*.
- Hakim, A. A., & Ramadhan, A. (2020). Perancangan Video Infografis Siklus Hidup Nyamuk Demam Berdarah dan Cara Pencegahannya'. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 83–99. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.3120>.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.
- Lidwina, A. (2020). *Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel*. Katadata Media Network. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>
- Lubis, H., Rosyida, A. H., & Solikhatin, N. H. (2019). Pola Asuh Efektif Di Era Digital. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 1(2), 102. <https://doi.org/10.30872/plakat.v1i2.2967>.

- Nurfarahin. (2020). *What is Screen Dependency Disorder? (SDD), SOL Integrative Wellness Centre*. <https://www.sol.com.my/post/what-is-screen-dependency-disorder-sdd#:~:text=Screen>
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 01(03), 163–218. <http://www.erickazof.com/apa-itu->
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>.
- Sharma, S. K. (2018). Screen Dependency Disorders (SDD): An Innovative Contest for Brain of Children. *Global Journal of Addiction & Rehabilitation Medicine*, 6(1), 7–8. <https://doi.org/10.19080/gjarm.2018.06.555677>.
- Sigman, A. (2017). Screen Dependency Disorders: a new challenge for child neurology. *Journal of the International Child Neurology Association*, May. <https://doi.org/10.17724/jicna.2017.119>
- Surtimanah, T., Sjamsuddin, I. N., & Metha Dwi Tamara, L. T. A. (2022). Exploration of Infant Spa Adoption Stages and Intervention for Pregnant and Baby Mothers. *Jurnal Kesehatan Global*, 5(2), 64–76. <https://doi.org/10.33085/jkg.v5i2.5138>
- Thomas, N. G. R., Kandou, G. D., & Langi, F. L. (2019). Hubungan Antara Kecemasan Dengan Adiksi Smartphone Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi Manado. *KESMAS: Jurnal Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi*, 8(2), 1–6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/kesmas/article/view/23932>
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(June), 112–120. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.25179>