

## **Edukasi Orang Tua Toddler: Bijak Menggunakan Gadget, Cegah Temper Tantrum Sejak Dini**

**Aat Agustini<sup>1</sup>, Hera Hijriani<sup>2</sup>, Wawan Kurniawan<sup>3</sup>, Wini Fitriana Sofyan<sup>4</sup>, Irma Khoerunisa<sup>5</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Yayasan Pendidikan Imam Bonjol Majalengka, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Aat Agustini

**E-mail:** [aatagustini4.mjl@gmail.com](mailto:aatagustini4.mjl@gmail.com)

### **Abstrak**

*Penggunaan gadget pada anak usia toddler merupakan fenomena umum di berbagai wilayah. Meskipun kerap dianggap sebagai media pembelajaran, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini dapat menimbulkan perilaku negative pada anak, seperti munculnya temper tantrum saat akses terhadap gadget dibatasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman orang tua mengenai bahaya penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak serta memberikan edukasi tentang cara bijak dalam penggunaan gadget. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, diskusi interaktif, dan pembagian leaflet edukatif kepada orang tua balita di Posyandu setempat. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan kesadaran orang tua terhadap pentingnya membatasi durasi serta memantau konten yang diakses anak. Keluarga hendaknya mendorong dan terlibat aktif menstimulasi perkembangan anak tanpa perangkat digital. Diharapkan, edukasi berkelanjutan mampu menurunkan kejadian temper tantrum dan mendorong tumbuh kembang anak yang optimal secara emosional maupun sosial.*

**Kata Kunci** - balita, gadget, temper tantrum

### **Abstract**

*The use of gadgets among toddlers is a common phenomenon in various regions. Although often considered an educational tool, excessive gadget use among young children can lead to negative behaviors, such as temper tantrums when access to gadgets is restricted. This community service activity aims to enhance parents' understanding of the risks of gadget use on children's emotional development and provide education on wise gadget usage. The methods employed include lectures, interactive discussions, and the distribution of educational leaflets to parents of toddlers at the local Posyandu. The results of the activity showed an increase in parents' knowledge and awareness of the importance of limiting screen time and monitoring the content accessed by children. Families should encourage and actively engage in stimulating children's development without digital devices. It is hoped that ongoing education can reduce the occurrence of temper tantrums and promote optimal emotional and social development in children.*

**Keywords** - toddler, gadget, temper tantrum

## PENDAHULUAN

Anak usia toddler adalah anak yang berusia 1 sampai 3 tahun. Pada usia ini, anak cenderung mudah kehilangan kesabaran karena belum bisa menyampaikan keinginan atau perasaannya dengan jelas. Proses tumbuh kembang terjadi sepanjang hidup dan terdiri dari berbagai tahap, salah satunya adalah masa anak-anak, mulai dari anak yang belajar berjalan dengan bantuan hingga mampu berjalan dan berlari sendiri. Pada masa toddler, anak lebih aktif secara fisik, mulai berjalan lebih jauh, mengeksplorasi lingkungan sekitar, dan secara bertahap menjadi lebih mandiri. Anak juga mulai berkembang rasa ingin tahu yang besar terhadap lingkungan sekitarnya. Peran orang tua, terutama ibu, sangat penting dalam perkembangan anak usia toddler. Orang tua perlu meningkatkan kewaspadaan dalam membantu anak mengatur emosinya. Jika anak tidak mampu mengendalikan emosinya, bisa timbul perilaku negatif seperti merengek, menangis, menjerit, bahkan membanting barang. Perilaku ini menunjukkan kekuatan baru yang sedang tumbuh di dalam diri mereka. Jika emosi anak terus tidak terkontrol, bisa menyebabkan efek yang lebih berbahaya, seperti terjadinya tantrum. (Yunita & Surayana, 2021).

Menurut Fithriyah, I. et al. (2019), tantrum adalah perilaku yang sering dialami oleh anak. Tantrum adalah bentuk kemarahan yang biasanya berupa menangis dan berteriak, namun tantrum juga bisa disebut sebagai ledakan emosi atau perasaan marah yang bisa terjadi pada setiap anak. Tantrum terjadi ketika anak merasa tertekan, marah, atau tidak bisa menyampaikan keinginannya dengan baik. Perilaku marah yang dilakukan anak adalah hal yang normal karena anak sedang dalam proses tumbuh kembangnya. Namun, jika dibiarkan terus-menerus, hal ini dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan psikologisnya (Alini & Jannah, 2019).

Temper tantrum bisa menyebabkan bahaya bagi anak. Jika anak marah dan memperlihatkan kemarahannya dengan cara berguling di lantai, hal itu bisa menyebabkan cedera, menyakiti diri sendiri atau orang lain, bahkan merusak barang di sekitar. Jika tantrum terjadi di tempat umum atau di lingkungan yang tidak aman, seperti di tengah jalan atau dekat benda tajam, risiko kecelakaan atau bahaya lainnya bagi anak semakin tinggi. Anak yang tidak bisa mengendalikan emosinya cenderung menjadi lebih agresif dan mudah marah, hal ini membuat anak kesulitan dalam beradaptasi dengan dunia luar, sulit membuat teman, kesulitan menyelesaikan masalah, mengambil keputusan sendiri, serta kurang berkembang dalam hal kedewasaan. Temper tantrum sering terjadi pada anak usia toddler (Mardatillah, Wardiati, 2023).

Menurut hasil survei sosial ekonomi nasional (SUSENAS) jumlah anak usia *toddler* di Indonesia mencapai 30,2 juta jiwa pada tahun 2023. Sedangkan jumlah anak usia *toddler* di Jawa Barat mencapai 2.012.72 jiwa pada tahun 2021 dan di Kabupaten Sumedang mencapai 83.347 jiwa pada tahun 2022 (Badan Pusat Statistik). Terdapat 1000 anak usia *toddler* di Kecamatan Ganeas dari 8 desa, namun Desa Cikoneng Kulon merupakan Desa terbanyak yang terdapat anak usia toddler dengan jumlah 120 anak pada tahun 2024 dibandingkan dengan Desa lainnya.

Penelitian oleh Ramadia (2018) dari survei terhadap hampir 1.500 orang tua di Northwestern Feinberg menunjukkan bahwa 84% anak usia 2-5 tahun mengalami amukan dalam waktu satu bulan. Sementara itu, 8,6% dari mereka mengalami tantrum setiap hari, yang dianggap tidak normal. Di Indonesia, angka kejadian tantrum mencapai 152 kasus per 10.000 anak (0,25%), angka yang meningkat secara signifikan dari sekitar 2-4 per 10.000 anak sepuluh tahun sebelumnya. Menurut Psikologizome, sekitar 23 hingga 83% anak usia 2-4 tahun di Indonesia pernah mengalami tantrum dalam hidup mereka. Namun, jika tantrum terjadi terlalu sering dan disertai dengan perilaku berbahaya seperti melukai diri sendiri atau tindakan yang merugikan, maka hal tersebut bisa menjadi masalah yang perlu diperhatikan secara serius.

Hal ini menunjukkan bahwa temper tantrum telah menjadi masalah yang lebih umum dalam populasi anak-anak di Indonesia. Pemicu tantrum yang sering terjadi secara fisiologis yaitu seperti adanya rasa lapar, rasa lelah, dan ketika sedang merasa sakit, sedangkan pemicu lainnya yaitu ketika anak meminta sesuatu atau keinginan untuk mendapatkan suatu barang atau suatu keinginan, dan

mencari perhatian orang tua ketika sedang merasa prustasi, banyak orang tua yang kurang memahami cara menangani tantrum pada anak sehingga orang tua mencari alternatif lain seperti menggunakan *gadget* untuk menenangkan anak sejak dini.

Penggunaan *gadget* berdasarkan data *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, (APJII) Indonesia mengalami peningkatan penggunaan *gadget* dari tahun sebelumnya yaitu 78,19% pada tahun 2023 menjadi 79,5% pada tahun 2024. Penggunaan *gadget* di Jawa Barat berjumlah 40,25% persen pada anak usia di bawah 10 tahun. Jika ditinjau dari status pendidikan anak usia sekolah dasar ke bawah di kabupaten Sumedang terdapat pengguna *gadget* sebanyak 69% (Badan Pusat statistik, 2022). Berdasarkan jurnal penelitian *American of Pediatric* (AAP) yang berjudul "*Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*" mengatakan bahwa hampir semua anak sudah terpapar perangkat seluler. Anak-anak sudah terpapar perangkat seluler sejak usia kurang dari satu tahun dan sudah memiliki perangkat seluler pribadi sejak usia empat tahun.

Beberapa alasan orang tua memberikan *gadget* kepada anak, seperti orang tua yang sibuk bekerja di rumah hingga mencapai 70% memberikan *gadget* tanpa mengawasi anak. Alasan lain adalah untuk menjaga anak tetap tenang sebesar 65%, serta 25% orang tua memberikan *gadget* sebelum tidur (Kabali et al., 2015). Fenomena kecanduan *gadget*, terutama pada anak-anak usia dini, telah menjadi masalah yang serius dan mendapat perhatian di berbagai negara, termasuk Indonesia. Anak balita yang sering terpapar *gadget*, baik menonton video maupun bermain game, memiliki risiko besar terhadap perkembangan mereka (Yumarni, 2022). Jika anak diberi *gadget* sejak dini sebagai mainan, hal ini dapat memengaruhi proses pembelajaran bahasa mereka. Namun, efek yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak. Anak akan menjadi tidak sabar, mudah marah, dan kesulitan mengontrol emosinya di masa depan. Banyak orang tua memberikan *gadget* pada anak dengan harapan agar anak bisa bermain game yang dikira bisa melatih kreativitas. Namun, sebetulnya kreativitas anak bisa tergantung pada teknologi dan bukan hanya *gadget* (Subarkah, 2019).

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan bisa menyebabkan kecanduan dan berbagai dampak negatif, seperti munculnya perilaku tantrum pada anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mutiara, sebanyak 54% anak usia prasekolah menggunakan *gadget* melebihi waktu yang seharusnya, yaitu lebih dari 2 jam per hari, dan hal ini berujung pada munculnya perilaku yang menyimpang (Mutiara et al., 2020). Penelitian lainnya juga menyatakan hal serupa, bahwa penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam per hari secara terus menerus pada anak usia dini dapat menyebabkan perubahan emosional, seperti anak lebih mudah marah, merengek, atau tantrum jika tidak diberikan *gadget* (Muawanah et al., 2022).

Edukasi orang tua : Bijak menggunakan *gadget*, cegah temper tantrum sejak dini mendorong tim pengabdian untuk mendalami tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk melihat hubungan penggunaan *gadget* dengan kejadian temper tantrum pada anak usia *toddler*.

## **METODE**

Pengabdian ini diawali dengan proses perijinan dari Desa Cikoneng Sumedang untuk mendapatkan data penggunaan *gadget*. Responden pengabdian sebanyak 55 orang tua yang mempunyai anak *toddler* temper tantrum yang digunakan dalam pengabdian ini. Tim pengabdian mengunjungi responden untuk mengisi Informed Consent dan melaksanakan pengabdian. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung selama 1 minggu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan ini dilaksanakan selama satu minggu dengan hasil adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.**

Gambaran Penggunaan Gadget

Kategori	Frekuensi	Presentase
Baik	20	36,4%
Sedang	29	52,7%
Buruk	6	10,9%
Jumlah	55	100%

**Tabel 2.**

Gambaran kejadian temper tantrum

Kategori	Frekuensi	Presentase
Terkontrol	28	50,9%
Tidak Terkontrol	27	49,1%
Jumlah	55	100%

**Tabel 3.**

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Temper Tantrum

Penggunaan Gadget	Temper Tantrum				Jumlah		P value
	Terkontrol		Tidak Terkontrol				
	F	%	F	%	F	%	
Baik	18	90	2	10	20	100	0,000
Sedang	9	31	20	69	29	100	
Buruk	1	16,7	5	83,3	6	100	
Jumlah	28	50,9	27	49,1	55	100	

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Posyandu Desa Cikoneng Kulon, Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang, diketahui bahwa sebagian kecil responden (10,9%) masih memiliki kebiasaan penggunaan gadget yang kurang bijak. Hasil penelitian lain oleh Novianti dan Grazia (2020) menunjukkan bahwa orang tua memberikan gadget kepada anak dengan berbagai alasan, antara lain agar anak menjadi lebih pintar (22%), anak tidak rewel (21%), sebagai bentuk hadiah ketika anak berperilaku baik (14%), dan agar anak tidak tertinggal dari teman-temannya (9%). Orang tua disarankan untuk mulai mengalihkan kebiasaan penggunaan gadget pada anak melalui berbagai kegiatan yang lebih edukatif. Misalnya, menciptakan permainan yang dapat menstimulasi kreativitas anak seperti merakit mobil-mobilan untuk anak laki-laki atau menyusun balok menjadi rumah boneka untuk anak perempuan. Pengalihan kebiasaan ini sebaiknya dilakukan secara bertahap agar anak dapat menyesuaikan diri dengan nyaman tanpa merasa terpaksa.

Hasil pengabdian selanjutnya diperoleh data bahwa 49,1% anak yang menggunakan gadget menunjukkan perilaku temper tantrum yang tidak terkendali. Hal ini mengindikasikan adanya kecenderungan gangguan regulasi emosi pada anak yang telah terpapar penggunaan gadget secara berlebihan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Rachmaniah et al. (2023) yang menyatakan bahwa 54,7% anak pengguna gadget cenderung mengalami permasalahan emosional seperti temper tantrum dan kecanduan gadget. Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan kondisi mental emosional anak, di mana anak menjadi lebih mudah marah, sedih, gelisah, hingga mengalami kecemasan (p-value = 0,000). Menurut Putri (2017), temper tantrum pada anak umumnya disebabkan oleh tidak terpenuhinya keinginan anak terhadap suatu hal. Ketika keinginan tersebut tidak tercapai, anak cenderung mengekspresikan rasa frustrasinya

melalui perilaku tantrum sebagai bentuk protes dan upaya untuk menarik perhatian orang tua agar keinginannya dipenuhi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berkontribusi terhadap peningkatan risiko terjadinya temper tantrum pada anak usia dini, yang pada akhirnya berdampak terhadap perkembangan emosional dan perilaku anak.

Dampak dari kejadian temper tantrum sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak di masa depan. Oleh karena itu, orang tua perlu menerapkan pola pengasuhan yang baik sejak dini, dimulai dari pembentukan kebiasaan kecil yang positif agar menjadi dasar bagi perkembangan anak di kemudian hari. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah memberikan aturan dalam penggunaan gadget, membatasi durasi penggunaannya, serta mengganti aktivitas bermain gadget dengan permainan yang dapat mengasah keterampilan motorik, seperti bermain puzzle atau balok bangunan (Azahra, n.d.).

Berdasarkan hasil pengabdian juga ditemukan bahwa terdapat 6 responden (10,9%) yang memiliki kebiasaan penggunaan gadget yang kurang baik. Dari jumlah tersebut, 1 responden (16,7%) mengalami temper tantrum yang terkontrol, sedangkan 5 responden (83,3%) mengalami temper tantrum yang tidak terkontrol. Hasil analisis menggunakan uji Chi-Square melalui program SPSS menunjukkan bahwa nilai  $q$ -value = 0,00, yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kejadian temper tantrum pada anak usia toddler. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyarini et al. (2023) mengenai analisis dampak screen time terhadap potensi tantrum dan keseimbangan anak usia dini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari 40 responden, terdapat 17 responden yang berpotensi mengalami tantrum dan 15 responden dengan kategori suspect. Hasil uji korelasi dalam penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan yang kuat, di mana semakin tinggi intensitas screen time, semakin besar pula potensi terjadinya tantrum serta gangguan keseimbangan pada anak usia dini. Kondisi ini kemungkinan disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan, yang dapat memengaruhi keseimbangan emosional anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami hambatan dalam perkembangan emosi yang seharusnya berkembang secara optimal. Akibatnya, anak menjadi lebih mudah marah, sering menangis, menunjukkan perilaku agresif, hingga mengalami temper tantrum yang tidak terkendali.

Upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk menggantikan penggunaan gadget adalah dengan menyediakan alternatif permainan yang dapat menunjang tumbuh kembang anak secara optimal. Orang tua perlu lebih kreatif dalam menciptakan aktivitas bermain yang bersifat nyata, misalnya kegiatan menempel gambar dengan bentuk-bentuk menarik untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget secara alami. Selain itu, orang tua juga dapat mengajak anak bermain di luar rumah, berinteraksi dengan teman sebaya, serta melakukan berbagai aktivitas yang disukai anak setiap hari. Meskipun kegiatan tersebut mungkin memerlukan waktu dan perhatian lebih dari orang tua, namun hal ini sangat bermanfaat bagi keseimbangan emosional maupun perkembangan aspek lainnya, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara seimbang sesuai dengan tahapan usianya.



**Gambar 1.**  
Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Posyandu Desa Cikoneng Kulon Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang, ditemukan bahwa sebagian kecil orang tua masih memiliki kebiasaan memberikan gadget secara tidak bijak kepada anak usia toddler. Hal ini berkaitan erat dengan tingginya kejadian temper tantrum yang tidak terkontrol pada anak, sebagaimana dibuktikan oleh hasil uji statistik yang menunjukkan hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan kejadian temper tantrum. Fenomena ini menunjukkan bahwa masih banyak orang tua yang belum memahami dampak penggunaan gadget secara berlebihan terhadap perkembangan emosi anak, termasuk risiko meningkatnya sifat agresif, kecemasan, dan perilaku tantrum.

Melalui kegiatan pengabdian ini, masyarakat memperoleh edukasi mengenai bahaya penggunaan gadget yang tidak terkontrol serta pentingnya peran orang tua dalam memberikan pola asuh yang sehat. Orang tua didorong untuk mengganti kebiasaan penggunaan gadget dengan aktivitas yang lebih mendukung tumbuh kembang anak seperti bermain edukatif, berinteraksi sosial, dan kegiatan motorik yang menstimulasi kreativitas anak. Selain itu, penguatan peran orang tua dalam mengatur waktu screen time dan menciptakan suasana rumah yang interaktif menjadi bagian penting dalam upaya mencegah tantrum dan menjaga keseimbangan emosional anak. Harapannya, kegiatan ini dapat meningkatkan kesadaran orang tua untuk menerapkan pola pengasuhan yang lebih bijak dan berkelanjutan dalam mendampingi anak di usia dini.

Kegiatan selanjutnya diperlukan adanya pendampingan dan monitoring berkelanjutan untuk menilai efektivitas kegiatan edukasi yang telah dilakukan dengan pembentukan kelompok pendamping orang tua supaya dapat membantu memantau perkembangan perilaku anak serta menjadi wadah berbagi pengalaman. Dapat juga menyelenggarakan kegiatan stimulasi anak seperti kelas bermain edukatif, kegiatan motorik, atau lomba kreativitas. Dengan demikian, anak-anak dapat menyalurkan energi dan emosi secara positif tanpa bergantung pada gadget.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan pada Civitas akademik dan LPPM Universitas YPIB Majalengka atas dukungan moril dan materiil sehingga terlaksananya program pengabdian kepada Masyarakat ini dengan lancar dan sukses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alini, & Jannah, W. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia Pra Sekolah di Kelompok Bermain Permata. *Jurnal Ners*, 3(2), 1–10.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2020). Hasil Survei Pengguna Internet Indonesia 2019–Q2 2020. APJII. <https://survei.apjii.or.id/survei>
- Azzahra, S. H. (2022, July). Analisis Pengasuhan Orangtua terhadap Pengendalian Gadget yang Berhubungan Dengan Pemeliharaan Proposial Anak Usia Dini. In Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education (Vol. 2, No. 2, pp. 125-134).
- Fithriyah, I., Setiawati, Y., & Yuniar, S. (2019). Mengatasi Temper Tantrum pada Anak Prasekolah. Airlangga University Press.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
- Mardhatillah, M., Wardiati, W., & Agustina, A. (2022). Determinan Temper Tantrum Pada Anak Usia Prasekolah Di Desa Gegerung Kecamatan Wih Pesam Kabupaten Bener Meriah Tahun 2022. *Journal of Health and Medical Science*, 82-92.

- Muawanah, R. A., Nihwan, N., Umam, A. K., & Fitri, R. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15 a Iringmulyo Kota Metro. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i2.4744>
- Mutiara, V. S., Silviani, Y. E., Rahmawati, I., & Ferianty, N. O. (2020). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah. In call for paper seminar nasional kebidanan, 1(1), 77–83.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Putri, astuti ardi. (2017). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Tantrum Pada Anak Di Tk Bunda Dharmasraya. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(1), 37–42.
- Rachmaniah, R. A., Adiningsih, B & Putri, T. H. (2023). Hubungan gadget addiction dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi covid-19 di wilayah kerja puskesmas perumas II pontianak. *Malahayati Health Student Journal*, 3(3).
- Ramadia, A. (2018). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Temper Tantrum Pada Anak Usia Toddler di PAUD Kota Bukittinggi. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 12(7), 7–15.
- Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Tiara, I., & Kamila, E. (2023). Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini. 7(2), 2496–2504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Yunita, L., & Surayana, D. (2021). Perkembangan Personality Sosial Usia Bayi Dan Toddler. *Jurnal Family Education*, 1(4), 14–22. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.20>