

Screen Time Sebagai Prediktor Kejadian Gerakan Tutup Mulut pada Anak Usia Toddler

Putri Kartika Dewi

Program Studi S1 Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia;
putrikartika0501@upi.edu (koresponden)

Iis Aisyah

Program Studi S1 Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia; iis.aisyah@upi.edu

Rafika Rosyda

Program Profesi Ners, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia; rafika.rosyda@upi.edu

ABSTRACT

Covering your mouth is a common eating problem in toddlers and can interfere with nutritional needs. Meanwhile, screen time exposure is increasing and is often associated with passive eating behavior. The purpose of this study was to analyze the relationship between screen time and the occurrence of cover-up movements in toddlers. The study used a cross-sectional design, involving 83 toddlers selected through cluster purposive sampling. Screen time data were collected based on American Academy of Pediatrics categories, while cover-up movements were measured using the CEBQ questionnaire with 24 Likert-scale items (validity test $r = 0.383-0.716$; Cronbach's $\alpha = 0.887$). Analysis was performed using the Spearman correlation test. The results showed a significant relationship between screen time and the occurrence of cover-up movements, with a correlation coefficient of $r = 0.751$ and $p = 0.000$. The longer the duration of screen time, the higher the likelihood of children experiencing GTM. This study concludes that screen time duration is a determinant of cover-up movements in toddlers.

Keywords: screen time; gadgets; cover-up movements; toddler

ABSTRAK

Gerakan tutup mulut merupakan masalah makan yang umum terjadi pada anak usia *toddler* dan dapat mengganggu pemenuhan nutrisi, sementara paparan *screen time* semakin meningkat dan sering dikaitkan dengan perilaku makan pasif. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan antara *screen time* dengan kejadian gerakan tutup mulut pada anak usia *toddler*. Penelitian menggunakan desain *cross-sectional*, yang melibatkan 83 *toddler*, yang dipilih melalui teknik *cluster purposive sampling*. Data *screen time* dikumpulkan berdasarkan kategori *American Academy of Pediatrics*, sedangkan gerakan tutup mulut diukur menggunakan kuesioner CEBQ dengan 24 item skala Likert (uji validitas $r = 0,383-0,716$; cronbach $\alpha = 0,887$). Analisis dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara *screen time* dan kejadian gerakan tutup mulut dengan koefisien korelasi $r = 0,751$ dan $p = 0,000$. Semakin tinggi durasi *screen time*, semakin tinggi kecenderungan anak mengalami GTM. Penelitian ini menyimpulkan bahwa durasi *screen time* merupakan determinan gerakan tutup mulut pada *toddler*.

Kata kunci: screen time; gawai; gerakan tutup mulut; toddler

PENDAHULUAN

Masa *toddler* merupakan fase ketika anak berusia 1–3 tahun yang termasuk *golden age*, di mana pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional terjadi secara pesat.⁽¹⁾ Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemandirian, termasuk dalam hal makan, sehingga pembentukan pola makan sehat sangat penting untuk mendukung perkembangan optimal dan membentuk kebiasaan makan jangka panjang. Asupan nutrisi pada anak usia *toddler* berperan penting dalam mendukung pertumbuhan fisik, perkembangan otak, dan sistem imunitas.⁽²⁾ Gangguan pada asupan gizi di masa ini dapat menimbulkan konsekuensi jangka panjang, termasuk keterlambatan pertumbuhan dan gangguan perilaku makan.⁽³⁾

Salah satu permasalahan makan yang umum terjadi pada *toddler* adalah gerakan tutup mulut (GTM), yaitu perilaku menolak makan dengan cara menutup mulut ketika disodori makanan.⁽⁴⁾ Data nasional menunjukkan bahwa prevalensi masalah makan pada balita di Indonesia mencapai 60,3%, sedangkan di Jawa Barat, proporsi balita yang mengalami GTM tercatat sebesar 41,9%, menunjukkan GTM merupakan masalah klinis yang signifikan dan memerlukan perhatian. Kondisi ini dapat berdampak pada kecukupan nutrisi harian serta kebiasaan makan anak dalam jangka panjang.^(5,6)

Peningkatan paparan *screen time* pada anak *toddler* menjadi tantangan baru dalam pembentukan kebiasaan makan sehat. Anak-anak di Indonesia semakin akrab dengan perangkat digital, seperti televisi, *smartphone*, tablet, atau komputer.⁽⁷⁾ Data Kemenkes RI pada tahun 2018 menunjukkan 35,3% anak usia 0–5 tahun telah menggunakan gawai setiap hari, dengan durasi yang cenderung meningkat.⁽⁸⁾ Temuan lokal dari studi pendahuluan di Desa Cimalaka dan Desa Cikole menunjukkan sebagian besar *toddler* sudah terpapar gawai, dengan durasi bervariasi. Di Cimalaka, sebanyak 23 anak (47,9%) memiliki durasi <1 jam/hari, 19 anak (39,6%) memiliki durasi 1–2 jam/hari, dan 6 anak (12,5%) durasi >2 jam/hari. Sementara itu, di Cikole, sebanyak 16 anak (45,7%) memiliki durasi <1 jam/hari, 16 anak (45,7%) memiliki durasi 1–2 jam/hari, dan 3 anak (8,6%) memiliki durasi >2 jam/hari. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas *toddler* sudah terpapar gawai harian dengan variasi durasi.

Sejumlah penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa *screen time* berhubungan dengan kemampuan anak dalam mengatur rasa lapar dan kenyang, atau *self-regulation*. Rasaningrum & Pudjiati melaporkan bahwa durasi *screen time* yang tinggi dapat berdampak langsung pada kemampuan anak dalam mengatur rasa lapar dan kenyang secara alami, atau yang dikenal sebagai *self-regulation*.⁽⁹⁾ Sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa durasi *screen time* yang lebih tinggi berhubungan dengan perilaku makan anak yang lebih lambat (*slowness in eating*) dan kurang responsif terhadap rasa lapar (*emotional undereating*).⁽¹⁰⁾ Temuan tersebut diperkuat oleh laporan lain yang menyatakan bahwa *screen time* lebih dari 2 jam per hari dapat meningkatkan risiko kesulitan makan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang penggunaan gawaiannya lebih terbatas. Kesulitan makan

yang dialami meliputi menurunnya nafsu makan, penolakan terhadap berbagai jenis makanan, serta munculnya perilaku *picky eater* dan GTM.⁽¹¹⁾ Selain itu, *screen time* yang berlebihan juga berdampak pada ketidakteraturan kebiasaan makan dan gangguan pola makan. *American Academy of Pediatrics* (AAP) bahkan merekomendasikan agar *screen time* pada anak usia 2–5 tahun dibatasi kurang dari 1 jam/hari dengan pengawasan orang tua.⁽¹²⁾

Meskipun berbagai penelitian telah menyoroti dampak *screen time* terhadap perilaku makan, kajian yang secara khusus meneliti hubungan antara *screen time* dalam penggunaan gawai dengan kejadian GTM pada *toddler* masih terbatas. Maka, diperlukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara durasi *screen time* dengan kejadian GTM pada anak usia *toddler*, yang diharapkan memberikan kontribusi teoritis dengan memperluas pemahaman mengenai faktor gaya hidup digital yang memengaruhi perilaku makan anak; juga secara praktis untuk mendukung upaya promotif dan preventif, membantu orang tua dalam menerapkan pola asuh yang lebih sehat, serta menjadi dasar bagi tenaga kesehatan dalam menyusun edukasi dan intervensi terkait pengelolaan *screen time* dan perilaku makan pada *toddler*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September hingga Oktober 2025 di Desa Cimalaka dan Desa Cikole, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Desain *cross-sectional* dipilih karena memungkinkan peneliti menggambarkan hubungan antara durasi *screen time* dalam penggunaan gawai dan kejadian gerakan tutup mulut pada anak usia *toddler* dalam satu waktu pengukuran. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 1–3 tahun yang aktif mengikuti kegiatan posyandu di kedua desa, dengan jumlah 83 anak *toddler* yang dipilih melalui *cluster purposive sampling*. Kriteria inklusi meliputi anak usia 1–3 tahun yang telah terpapar gawai minimal 7 hari terakhir, dalam kondisi fisik dan mental stabil, orang tua atau pengasuh bersedia mengisi kuesioner dan menyetujui *informed consent* secara tertulis. Kriteria eksklusi meliputi anak dengan kelainan kongenital yang memengaruhi makan atau perilaku, dan orang tua yang tidak dapat memberikan informasi secara akurat.

Variabel bebas adalah durasi *screen time* yang dikategorikan berdasarkan rekomendasi AAP (singkat <1 jam/hari, sedang 1–2 jam/hari, tinggi >2 jam/hari), dan variabel terikat yaitu kejadian GTM yang diukur menggunakan *Child Eating Behaviour Questionnaire* (CEBQ) 24 item pertanyaan dengan skala likert 5 poin. Instrumen CEBQ telah dibuktikan valid dengan nilai *r hitung* 0,383–0,716 serta reliabel dengan nilai *Cronbach's alpha* 0,887 pada 30 responden, sehingga instrumen dinyatakan absah dan dapat dipercaya. Analisis data mencakup analisis deskriptif dan uji korelasi Spearman karena data berskala ordinal.

Penelitian ini bebas dari masalah etik, ditunjukkan dengan adanya persetujuan etik dari RSI UNISMA No. 66/KEPK/RSI-U/IX/2025. Seluruh responden berpartisipasi secara sukarela, menandatangani *informed consent*, dan kerahasiaan data dijamin.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas anak berjenis kelamin laki-laki (54,2%) dan sebagian besar berusia 2 tahun 56,62% (Tabel 1).

Tabel 1. Distribusi karakteristik demografi *toddler* di Desa Cimalaka dan Desa Cikole, Sumedang tahun 2025

Karakteristik demografi	Frekuensi	Persentase
Jenis kelamin		
Laki-laki	45	54,2
Perempuan	38	45,8
Usia		
1 tahun	10	12,05
2 tahun	47	56,62
3 tahun	26	31,33

Tabel 4. Distribusi gerakan tutup mulut pada *toddler* di Desa Cimalaka dan Desa Cikole, Sumedang tahun 2025

Kejadian GTM	Frekuensi	Persentase
GTM	52	62,65
Tidak GTM	31	37,35

Tabel 2. Distribusi durasi *screen time* pada *toddler* di Desa Cimalaka dan Desa Cikole, Sumedang tahun 2025

Durasi <i>screen time</i>	Frekuensi	Persentase
Singkat (<1 jam/hari)	39	46,99
Sedang (1-2 jam/hari)	35	42,17
Tinggi (> 2 jam/hari)	9	10,84

Tabel 3. Distribusi durasi *screen time* menurut usia *toddler* di Desa Cimalaka dan Desa Cikole, Sumedang tahun 2025

Usia (tahun)	Singkat (< 1 jam/hari) (n, %)	Sedang (1-2 jam/hari) (n, %)	Tinggi (> 2 jam/hari) (n, %)		
				Frekuensi	Persentase
1	8 (80)	2 (20)	0		
2	25 (53,19)	18 (38,30)	4 (8,51)		
3	6 (23,08)	15 (57,69)	5 (19,23)		

Tabel 5. Hasil analisis hubungan antara durasi *screen time* dan gerakan tutup mulut pada *toddler* di Desa Cimalaka dan Desa Cikole, Sumedang tahun 2025

Durasi <i>screen time</i>	Kejadian GTM				Hasil uji hipotesis
	GTM		Tidak GTM		
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
Singkat (<1 jam/hari)	22	42,3	17	54,8	$r = 0,751$
Sedang (1-2 jam/hari)	24	46,2	11	35,5	$p = 0,000$
Tinggi (>2 jam/hari)	6	11,5	3	9,7	

Berdasarkan hasil analisis bivariat menggunakan uji korelasi *Spearman Rank*, diperoleh nilai korelasi (*r*) sebesar 0,751 dengan nilai signifikansi (*p* value) sebesar 0,000. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan positif antara durasi *screen time* dalam penggunaan gawai dengan gerakan tutup mulut pada *toddler*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik responden secara keseluruhan mencerminkan pola perkembangan anak usia dini, di mana sebagian besar berada pada fase eksplorasi intensif. Anak usia *toddler*, terutama pada usia dua tahun, berada pada tahap perkembangan motorik, visual, dan kognitif yang semakin matang, sehingga mereka lebih tertarik pada rangsangan lingkungan yang kompleks, termasuk konten digital.⁽¹³⁾

Pola ini memperlihatkan bahwa faktor demografis, seperti usia dan jenis kelamin, memengaruhi cara anak berinteraksi dengan gawai. Anak laki-laki cenderung memiliki durasi *screen time* lebih panjang dibandingkan anak perempuan, hal ini kemungkinan terkait dengan perbedaan minat dan perilaku bermain yang muncul sejak usia dini.⁽¹⁴⁾ Selain itu, akses terhadap gawai yang diberikan oleh orang tua, baik sebagai sarana hiburan maupun media pembelajaran, menjadi faktor penting dalam menentukan intensitas paparan *screen time*. Pola pengasuhan modern, di mana orang tua menggunakan gawai sebagai alat distraksi atau hiburan, juga terbukti memengaruhi durasi paparan anak terhadap perangkat digital, sehingga karakteristik keluarga dan lingkungan rumah menjadi determinan utama perilaku penggunaan gawai.⁽¹⁵⁾ Temuan ini menekankan perlunya keterlibatan orang tua dalam mengatur penggunaan gawai agar anak tetap memperoleh stimulasi yang seimbang.

Durasi *screen time* pada anak *toddler* terbukti berkaitan dengan perkembangan kognitif dan motorik mereka. Anak dengan kemampuan motorik, perhatian, dan fokus visual yang lebih matang cenderung dapat bertahan lebih lama di depan layar, sehingga durasi *screen time* meningkat seiring bertambahnya usia.⁽¹⁶⁾ Temuan ini menunjukkan bahwa *screen time* tidak hanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan, tetapi juga oleh kemampuan individual anak untuk merespons konten digital. Faktor-faktor seperti kemudahan akses internet, ketersediaan perangkat di rumah, serta toleransi orang tua terhadap penggunaan gawai menjadi penentu utama intensitas paparan.⁽¹⁵⁾ Perbedaan durasi *screen time* antar anak menunjukkan bahwa pengaturan yang tepat perlu disesuaikan dengan karakter individu, sehingga stimulasi digital dapat mendukung perkembangan kognitif dan sosial tanpa menggantikan aktivitas bermain aktif atau interaksi langsung dengan orang tua.⁽¹⁷⁾

Sebagian anak sudah melampaui batas rekomendasi *American Academy of Pediatrics* (AAP) yaitu maksimal satu jam per hari untuk anak usia 2–5 tahun.⁽¹²⁾ Tuntutan pengasuhan modern membuat orang tua lebih sering menggunakan gawai sebagai alat distraksi.^(7,15) Praktik ini meskipun memudahkan orang tua, dapat mengurangi interaksi langsung selama momen makan atau bermain, yang seharusnya menjadi kesempatan utama untuk stimulasi kognitif dan sosial anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memahami batasan *screen time* dan memilih media yang sesuai usia agar dapat memberikan stimulasi yang adaptif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku gerakan tutup mulut merupakan masalah makan yang cukup umum pada anak usia dini.⁽¹⁸⁾ Faktor individu, interaksi keluarga, serta lingkungan makan berkontribusi terhadap munculnya perilaku ini. Anak yang memiliki jadwal makan tidak teratur atau berada dalam lingkungan makan yang kurang kondusif cenderung lebih mudah menolak makanan.⁽⁴⁾ Penyajian makanan yang menarik, suasana makan yang kondusif, dan konsistensi rutinitas makan menjadi strategi penting untuk meminimalkan risiko GTM. Interaksi positif selama makan, seperti keterlibatan orang tua dalam mendorong anak mencoba makanan baru dengan pendekatan yang supotif, juga terbukti meningkatkan responsivitas anak terhadap proses makan.⁽¹⁹⁾

Berdasarkan analisis bivariat menggunakan uji korelasi *Spearman Rank*, terkonfirmasi adanya hubungan yang kuat dan positif antara durasi *screen time* dengan kejadian GTM pada anak usia *toddler*. Artinya, semakin lama durasi *screen time* anak menggunakan gawai, semakin tinggi kecenderungan anak mengalami GTM. Hasil ini sejalan dengan Putri & Humayrah yang menunjukkan bahwa paparan *screen time* gawai yang berlebihan, terutama saat makan, dapat membuat proses makan menjadi pasif, mengurangi interaksi sosial, serta menurunkan kemampuan anak dalam mengenali sinyal lapar dan kenyang.⁽¹⁰⁾ Anak yang terpapar gawai lebih lama cenderung menunjukkan perilaku makan selektif, durasi makan lebih panjang, dan respons yang kurang terhadap jenis makanan tertentu.⁽²⁰⁾ Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa penggunaan layar berlebihan dapat memengaruhi regulasi diri anak dan praktik pemberian makan, sehingga meningkatkan risiko munculnya GTM. Paparan media digital yang terlalu lama saat makan juga dapat mengganggu kemampuan anak dalam memproses sinyal internal tubuh, menurunkan motivasi untuk makan, dan menimbulkan kebiasaan *feeding refusal*.⁽²¹⁾ Oleh karena itu, kontrol durasi *screen time*, khususnya selama waktu makan, merupakan strategi efektif untuk mencegah GTM dan mendukung pembentukan perilaku makan yang responsif dan adaptif.

Studi pada kelompok usia lain juga menunjukkan pola yang konsisten. *Screen time* yang berlebihan berkaitan dengan durasi makan lebih lama, pola makan selektif, dan asupan energi yang tidak seimbang.^(22,23) Ini menegaskan bahwa efek *screen time* terhadap perilaku makan bersifat lintas usia dan konteks, sehingga pengaturan penggunaan gawai pada *toddler* penting untuk mencegah kebiasaan makan yang tidak adaptif di masa depan.

Secara keseluruhan, durasi *screen time* merupakan faktor eksternal utama yang memengaruhi munculnya GTM. Paparan *screen time* yang berlebihan, terutama saat makan, dapat membuat proses makan menjadi pasif, mengurangi interaksi sosial, serta menurunkan kemampuan anak dalam mengenali sinyal lapar dan kenyang. Oleh karena itu, pembatasan durasi *screen time* penggunaan gawai sesuai rekomendasi AAP, disertai penerapan rutinitas makan tanpa gawai, menjadi langkah utama untuk mendukung terbentuknya perilaku makan yang sehat, interaktif, dan responsif pada anak usia *toddler*.

Pengumpulan data mengenai durasi *screen time* dan kejadian GTM bergantung pada kuesioner yang diisi oleh orang tua, sehingga berpotensi menimbulkan bias informasi (*recall bias*). Desain penelitian yang bersifat *cross-sectional* hanya memungkinkan analisis korelasional, sehingga tidak dapat memastikan hubungan sebab-akibat. Penelitian dilakukan di satu wilayah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk populasi *toddler* di daerah lain dengan karakteristik sosial, budaya, atau pola pengasuhan berbeda. Faktor lain seperti jenis konten yang ditonton, waktu penggunaan gawai, dan interaksi orang tua saat anak menggunakan gawai belum dianalisis secara mendalam. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan kontribusi dengan menunjukkan adanya hubungan signifikan antara durasi *screen time* dan GTM, serta menjadi dasar pertimbangan bagi orang tua dan tenaga kesehatan dalam pengaturan penggunaan gawai yang bijak dan sesuai usia.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara durasi *screen time* dengan munculnya gerakan tutup mulut pada anak usia *toddler*. Secara spesifik, durasi *screen time* berperan sebagai faktor eksternal

yang memengaruhi perilaku makan anak. Untuk mendukung pembentukan perilaku makan yang sehat, disarankan agar orang tua membatasi *screen time* sesuai rekomendasi, menyediakan alternatif stimulasi yang sesuai usia, serta mendampingi anak selama waktu makan. Layanan kesehatan dan institusi pendidikan diharapkan dapat memberikan edukasi dan penyuluhan mengenai dampak *screen time*, sementara peneliti selanjutnya dianjurkan mengeksplorasi variabel tambahan, menggunakan desain longitudinal, atau metode kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif terkait pengaruh *screen time* dalam penggunaan gawai terhadap perilaku makan dan perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kemenkes RI. Buku kesehatan ibu dan anak (KIA). Jakarta: Kemenkes RI; 2021.
2. Istiqomah 'Aliah, Masmur K, Amali RA, Tiawati S. Peran gizi terhadap pertumbuhan dan perkembangan balita. Antigen: Jurnal Kesehatan Masyarakat dan Ilmu Gizi. 2024;2(2):67–74.
3. Mardihani PW, Husain F. Pengetahuan ibu tentang stunting pada anak balita di wilayah pesisir Desa Sekuro Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara. Solidarity. 2021;10(2):219–30.
4. Idhayanti IR, Chunaeni S, Maya Agiustina A, Algania Imandafirly H, Elisia S. Pelatihan mencegah stunting dengan mengatasi picky eater dan gerakan tutup mulut pada anak. MEJUAJUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 2024;4(2):164–9.
5. Nadhirah F, Taufiq S, Hernita. Hubungan perilaku picky eater dengan status gizi pada anak usia pra sekolah di taman anak-kanak. Darussalam Indonesian Journal of Nursing and Midwifery. 2021;1(1):30–8.
6. Heryanto ML, Wianti H, Herwendar FRU, Srimulyawati T. Hubungan antara picky eater dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak prasekolah. Journal of Midwifery Care. 2024;4(2):81–86.
7. Hernanda A, Sri Futriani E. Pengaruh penggunaan gawai dan interaksi ibu-anak terhadap perkembangan sosial-emosional anak prasekolah di PMB Eka Herlina Desa Cikareo. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah. 2024;9(2):177–184.
8. Kemenkes RI. Laporan nasional Riskesdas tahun 2018. Jakarta: Kemenkes RI; 2018.
9. Rasaningrum DM, Pudjiati SRR. Pengaruh waktu layar terhadap praktik pemberian makan dengan regulasi diri pada perilaku makan anak. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan. 2021;9(2):191–9.
10. Putri M, Humayrah W. Tingginya durasi screen time berhubungan dengan pola konsumsi dan perilaku makan balita usia 3–5 tahun di Jabodetabek. Journal of Nutrition College. 2024;13(2):139–51.
11. Yohana A, Mulyono S. The impact of digital era: intensity of excessive use of gadget causing eating difficulty on children. Enferm Clin. 2021;31:S6–9.
12. American Academy of Pediatrics. Media and Young Minds. Pediatrics. 2016;138(5).
13. Hartati S. Pengaruh media audio visual terhadap stimulasi sensori pendengaran bagi anak toddler di TPA/PAUD. Early Childhood Education Journal IJECES, 2019;2(1).
14. Carson V, Kuzik N. Demographic correlates of screen time and objectively measured sedentary time and physical activity among toddlers: a cross-sectional study. BMC Public Health. 2017;17(1):1–11.
15. Radesky JS, Peacock-Chambers E, Zuckerman B, Silverstein M. Use of mobile and interactive media devices by young children: the good, the bad, and the unknown. Pediatrics. 2015;135(1):1–3.
16. Sundqvist Å, Koch FS, Birberg Thornberg U, Barr R, Heimann M. Growing up in a digital world – digital media and the association with the child's language development at two years of age. Front Psychol. 2021;12.
17. Madigan S, Browne D, Racine N, Mori C, Tough S. Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. JAMA pediatrics. 2019;173(3):244–50.
18. Ayu D, Anggreni BR, Prima D, Kusumaningtiyas H, Made I, Dwijayanto R. Faktor-faktor perilaku picky eater pada anak: scooping review. Jurnal Keperawatan Priority. 2023;6(2).
19. Mardiana HR, Kusuma Wardhani R, Dwi Cahyani D. Kebiasaan penyajian makanan oleh orang tua dengan kejadian picky eater pada balita. EZRA Science Bulletin. 2023;1(2):426–39.
20. Jusienė R, Urbonas V, Laurinaitytė I, Rakickienė L, Breidokienė R, Kuzminskaitė M. Screen use during meals among young children: exploration of associated variables. Medicina (Lithuania). 2019;55(10).
21. Han YH, Shin S, Woo EY, Park HK, Hyun T. Screen time, mealtime media use, and dietary behaviors in Korean preschoolers: a cross-sectional study. Korean Journal of Community Nutrition. 2023;28(3):206–19.
22. Cahyaningrum YD. Pengaruh screen time gadget dan pola makan terhadap status gizi pada remaja di SMPN 01 Ledokombo. 2024.
23. Rezeki S, Indraaryani Suryaalamsah I. Hubungan screen time, kebiasaan makan junk food, dan aktivitas fisik dengan obesitas pada remaja di MAN 14 Jakarta Timur. Jurnal Andaliman: Jurnal Gizi Pangan, Klinik dan Masyarakat. 2023;3(2):21–31.