
Penyuluhan Bahaya Kesehatan Akibat Gadget pada Anak dan Remaja di Wilayah Kelurahan Purwosari Kota Semarang

Ulfa Nurullita^{1*}, Ratih Sari Wardani², Wulandari Meikawati³, Riausah Anjani⁴, Salsabela Ratna Duhita Alri⁵, Avista Ayu Sulistyawati⁶.

¹⁻⁶Prodi S1 Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Semarang
Jl. Kedungmundu Raya no 18 Semarang, 50273, Jawa Tengah, Indonesia

*Email Korespondensi: ulfa@unimus.ac.id

Abstract

A gadget is a small electronic device that has many functions, is designed with high technology, is practical to use, and is constantly undergoing updates. The use of gadgets is growing very quickly in all age groups, especially children and adolescents. The dangers of using gadgets can have an impact on the physical and psychological condition of the child. In 2019 and 2020 there was an increase in the number of children who had to be referred to psychiatric hospitals related to gadget addiction, so it was necessary to socialize about the dangers of gadgets in health. The purpose of this community service is to increase children's knowledge about the health hazards caused by the use of gadgets. Activities in the form of socialization about gadgets and their dangers to health, with material in the form of understanding, types of gadgets, health impacts caused, and how to control and prevent them. The methods used are socialization, giving leaflets, and interactive discussions. The subjects targeted were children and adolescents assisted by the Nareswari Thematic Village, Purwosari Village, North Semarang District. The results of community service showed a higher knowledge score after socialization than before counseling.

Keywords: control, danger of gadgets, prevention, socialization.

Abstrak

Gadget adalah alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi, dirancang dengan teknologi tinggi, praktis digunakan, dan terus mengalami pembaruan. Penggunaan gadget tumbuh dengan sangat cepat di semua golongan umur, khususnya anak-anak dan remaja. Bahaya penggunaan gadget dapat berdampak pada kondisi fisik maupun psikologis anak. Tahun 2019 dan 2020 terjadi peningkatan jumlah anak yang harus dirujuk ke rumah sakit jiwa terkait kecanduan gadget, sehingga perlu dilakukan penyuluhan tentang bahaya gadget pada kesehatan. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang bahaya kesehatan akibat penggunaan gadget. Kegiatan pengabdian berupa penyuluhan tentang gadget dan bahayanya pada kesehatan, dengan materi berupa pengertian, jenis-jenis gadget, dampak kesehatan yang ditimbulkan, serta cara pengendalian dan pencegahannya. Metode yang digunakan adalah penyuluhan, pemberian leaflet, dan diskusi interaktif. Subyek yang menjadi sasaran adalah anak-anak dan remaja binaan Kampung Tematik Nareswari Kelurahan Purwosari Kecamatan Semarang Utara. Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan skor pengetahuan sesudah penyuluhan lebih tinggi dibanding sebelum penyuluhan.

Kata Kunci: bahaya gadget, pencegahan, pengendalian, penyuluhan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini memberikan efek bagi kelangsungan hidup manusia setiap harinya. Hal ini disebabkan teknologi selalu berubah dari waktu ke waktu baik, dan disadari atau tidak akan dibawa manusia dalam kehidupan modern. Bentuk nyata perkembangan teknologi adalah ditandainya kemajuan bidang teknologi informasi. Salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi adalah maraknya penggunaan gadget. Penggunaan gadget tumbuh dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya di seluruh dunia.¹ Di Indonesia gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Penggunaan gadget terus mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, di mana sembilan juta di antaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk.² Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga gadget. Gadget merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merupakan alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi, dirancang dengan teknologi tinggi, praktis digunakan, dan terus mengalami pembaruan.^{3,4} Contoh gadget di antaranya adalah laptop, smartphone, netbook, tablet, kamera, dan *headset*.

Saat ini, tidak hanya orang dewasa tetapi juga anak-anak terlalu menggantungkan pada teknologi gadget, yang menimbulkan kekhawatiran tentang efeknya pada anak-anak dalam hal perkembangan fisik dan mental.^{5,6} Penelitian pada enam negara Asia menyimpulkan bahwa kelompok remaja berusia 12-18 tahun, 62% telah memiliki *smartphone*. Aksesibilitas yang mudah ke gadget dan internet menyebabkan kelompok sangat tergantung, dan berkembang menjadi kecanduan.⁷ Saat ini, gadget juga telah banyak digunakan pada anak-anak di tingkat sekolah dasar. Dampak penggunaan gadget sangat beragam, dan risiko ini lebih banyak terjadi pada anak-anak dibandingkan kelompok usia lain.⁸ Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Pada perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, malas melakukan aktivitas, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan melihat tontonan di media sosial.⁹ Dampak lebih besar adalah mendorong melakukan hal yang melanggar aturan atau hukum. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini atau remaja dapat mengakibatkan gangguan psikologis yang berbeda, seperti attention deficit hyperactivity disorder (ADHD), serta komplikasi fisiologis seperti obesitas, miopia, kekeringan, penglihatan kabur, dan sakit kepala.^{10,11} WHO resmi memasukkan perilaku kecanduan game ke dalam versi terbaru International Classification of Diseases (ICD) Internasional.¹²

Pada tahun 2019, di Kota Semarang sebanyak 8 anak, dan tahun 2020 sebanyak 20 anak harus menjalani perawatan di rumah sakit jiwa akibat kecanduan gadget. Usia mereka berkisar 10-15 tahun. Gejala yang ditunjukkan adalah tantrum dan sulit diajak berkomunikasi. Tahap awal anak-anak harus ditangani psikiatri dan diberikan obat penenang, selanjutnya bila telah membaik maka dilanjutkan dengan terapi psikologis.¹³ Jumlah anak usia 7-12 tahun mendominasi jumlah penduduk Kota Semarang.¹⁴

Pemerintah Kota Semarang mengembangkan program Kampung Tematik. Kampung Tematik merupakan salah satu inovasi Pemerintah Kota Semarang untuk mengatasi permasalahan pemenuhan kebutuhan dasar utamanya pada peningkatan kualitas lingkungan rumah tinggal warga miskin dan prasarana dasar permukiman.

Kampung Tematik merupakan titik sasaran dari sebagian wilayah Kelurahan yang dilakukan perbaikan. Salah satu Kampung Tematik yang keberadaannya masih ada dan terus berkembang di Kota Semarang adalah Kampung Tematik Nareswari. Sebelumnya kampung tematik hanya melakukan pengelolaan untuk penghijauan, seperti pembibitan buah dan tanam sayur. Namun untuk saat ini berkembang menjadi taman baca, gazebo pintar, dan peningkatan ekonomi. Di tempat ini, anak-anak setingkat SMP dan SMA diberikan pembelajaran mengenai mencangkok, pembibitan, dan membuat bonsai. Saat ini dengan disediakannya taman baca dan gazebo pintar, pusat kegiatan Nareswari banyak juga didatangi anak-anak di bawah SMP. Banyaknya anak dan remaja yang datang di kegiatan Kampung Tematik Nareswari, digunakan juga untuk memberikan berbagai informasi di antaranya adalah informasi kesehatan. Kebiasaan menggunakan gadget juga dialami oleh anak-anak di wilayah binaan Kampung Tematik Nareswari, dan meningkat selama masa pandemi Covid-19. Untuk itu perlu dilakukan sosialisasi tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak dan remaja. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan informasi tentang bahaya kesehatan akibat penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dan remaja di wilayah binaan Kampung Tematik Nareswari Kota Semarang. Diharapkan dengan penyuluhan ini, anak-anak dan remaja memahami lebih baik tentang bahaya kesehatan penggunaan gadget dan dapat melakukan pencegahan dan pengendalian untuk mengatasinya.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di pusat kegiatan Kampung Tematik Nareswari Kelurahan Purwosari, Kecamatan Semarang Utara Jawa Tengah, pada tanggal 13 November 2022. Subyek yang menjadi sasaran pengabdian masyarakat ini adalah anak sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama (berkisar usia 7-15 tahun) yang tinggal di RT 06/06 Kelurahan Purwosari Kecamatan Semarang Utara.

Kegiatan berupa sosialisasi tentang bahaya kesehatan akibat penggunaan gadget yang berlebihan dengan metode penyuluhan. Judul penyuluhan adalah “Gadget dan Bahayanya Pada Kesehatan,” Materi penyuluhan meliputi pengertian dan jenis gadget, bahaya kesehatan yang ditimbulkan, serta upaya pencegahan dan pengendaliannya. Strategi yang digunakan adalah penyuluhan bersamaan dengan kegiatan pemeriksaan kesehatan remaja dan anak-anak yang dilakukan oleh Puskesmas setempat. Media yang digunakan adalah leaflet dan kartu bergambar jenis-jenis gadget. pemberian leaflet tentang bahaya gadget dan diskusi interaktif.

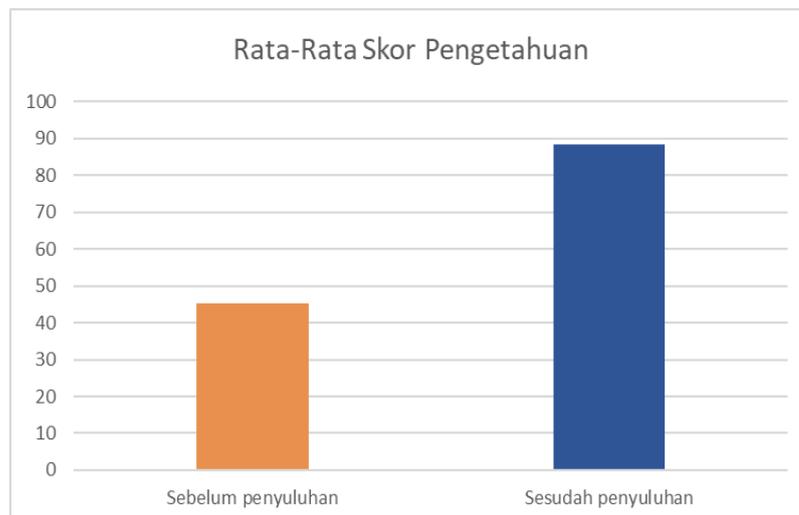
Tahapan kegiatan yang dilakukan adalah pendekatan kepada pengurus Kampung Tematik Nareswari, pengurusan perijinan, menyiapkan materi dan media penyuluhan (leaflet, kartu gambar, dan kuesioner). Sebelum penyuluhan dilakukan wawancara untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak-anak dan remaja tentang gadget dan bahayanya pada kesehatan, kemudian dilakukan penyuluhan, dan pembagian leaflet. Di tengah-tengah penyuluhan juga diberikan pertanyaan-pertanyaan kecil untuk menguji kemampuan peserta dan diskusi interaktif dengan membahas pertanyaan yang diajukan peserta. Sesudah kegiatan selesai dilakukan pengukuran pengetahuan tentang gadget dan bahayanya pada kesehatan kembali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi dari pengurus Kampung Tematik Nareswari, terdapat perkembangan kegiatan yang dilakukan di Kampung Tematik Nareswari, berupa disediakannya taman baca, gazebo pintar, dan pemberdayaan peningkatan ekonomi. Di pusat

kegiatan Kampung Tematik Nareswari, anak-anak dan remaja sering berkumpul karena di sini disediakan perpustakaan dengan beberapa koleksi buku, serta terdapat gazebo untuk belajar dan bermain. Berdasarkan analisis masalah umum pada anak dan remaja termasuk di Kota Semarang, ada peningkatan gangguan mental akibat penggunaan gadget. Terdapat peningkatan kasus anak yang harus dirawat di rumah sakit jiwa akibat kecanduan gadget. Berdasarkan permasalahan tersebut maka disusun upaya pemecahan masalah dengan penyuluhan kesehatan bertema “Bahaya Penggunaan Gadget” dengan materi meliputi pengertian dan jenis-jenis gadget, akibat yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan, dan upaya untuk mengendalikan dan mencegah bahaya tersebut. Penyuluhan didukung dengan alat bantu materi dalam bentuk leaflet dan kartu bergambar aneka jenis gadget dan bahaya penggunaan gadget pada tubuh. Dalam kegiatan ini peserta berjumlah 28 anak berkisar pada usia 9 hingga 15 tahun. Sebagian besar peserta aktif mendengarkan dan berinteraksi dengan mengajukan pertanyaan, serta menjawab pertanyaan untuk menguji pengetahuan mereka. Anak-anak merasa antusias karena juga disediakan hadiah bagi yang dapat menjawab pertanyaan.

Untuk menilai efektifitas penyuluhan maka dilakukan pengukuran pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan. Hasil perhitungan skor sebelum penyuluhan minimum 0, maksimum 85.71, sedangkan sesudah penyuluhan skor minimum 57.14, dan maksimal 100. Rata-rata skor pengetahuan anak-anak sebelum dan sesudah penyuluhan dapat dilihat pada grafik 1 berikut:



Grafik1. Rata-Rata Skor Pengetahuan Anak dan Remaja Sebelum dan Sesudah Penyuluhan

Berdasarkan grafik 1 menunjukkan rata-rata skor pengetahuan sesudah penyuluhan lebih tinggi dibanding sebelum penyuluhan, di mana skor sesudah penyuluhan hampir dua kali dari nilai sebelum penyuluhan. Hasil analisis Wilcoxon didapatkan nilai $p = 0,000$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan tingkat pengetahuan anak-anak tentang bahaya penggunaan gadget antara sebelum dan sesudah penyuluhan. Berdasarkan analisis ini juga disimpulkan bahwa ada 27 anak yang mempunyai skor pengetahuan meningkat setelah penyuluhan. Rincian jawaban tentang pengetahuan bahaya penggunaan gadget ditampilkan pada table 1 berikut:

Tabel 1. Gambaran Pengetahuan Responden Tentang Bahaya Gadget

Pertanyaan	Sebelum Penyuluhan		Sesudah Penyuluhan	
	n (Jawaban Benar)	%	n (Jawaban benar)	%
Headset termasuk jenis gadget	14	50	28	100
Kamera digital berbahaya bagi manusia	7	25	17	61
Penggunaan gadget memicu obesitas	3	11	26	93
Penggunaan gadget memicu emosi	19	68	28	100
Penggunaan gadget memicu tekanan pada gigi dan sakit tulang punggung	6	21	22	79
Penggunaan gadget mengubah postur tubuh	21	75	26	93
Jenis radiasi yang keluar dari gadget	19	68	26	93

Berdasarkan tabel 1, sebelum penyuluhan sebagian besar anak menjawab salah pada pertanyaan tentang kemampuan gadget untuk menimbulkan obesitas/kegemukan dan risiko gadget untuk menimbulkan tekanan pada gigi dan sakit punggung. Hasil ini juga menunjukkan bahwa sebelum penyuluhan, anak-anak telah mengetahui bahwa gadget memberikan pengaruh postur tubuh dan emosi, namun tidak menduga bila penggunaan gadget dapat menimbulkan obesitas, tekanan pada gigi, dan sakit punggung. Sesudah penyuluhan dari semua pertanyaan dari kuesioner mengalami peningkatan skor. Perubahan terbaik yaitu anak menjadi tahu bahwa *headset* termasuk sebagai gadget, dan gadget dapat memicu emosi menjadi tidak baik. Skor pengetahuan yang masih kurang baik adalah pemahaman anak bahwa kamera digital memberikan bahaya bagi manusia.

Metode penyuluhan efektif dalam meningkatkan pengetahuan.¹⁵⁻¹⁷ Penyuluhan adalah proses di mana keterampilan, motif, sikap, dan perilaku individu diharapkan berubah sesuai dengan yang diinginkan, agar perannya menjadi semakin baik saat ini maupun masa depan dalam kelompok masyarakat tertentu.¹⁸ Melalui penyuluhan ini, subyek diberikan wawasan baru atau menggali lagi wawasan lama, sehingga secara langsung pengetahuannya akan meningkat karena mendapat pengetahuan baru atau diingatkan Kembali pada pengetahuan yang lama. Namun demikian, keberhasilan penyuluhan juga tergantung banyak hal, di antaranya adalah konsentrasi dan motivasi peserta penyuluhan. Bila dilihat dari hasil pengabdian masyarakat ini, hampir semua responden pengetahuannya meningkat, dan hanya ada satu anak yang nilainya tidak berubah sesudah penyuluhan. Hal ini dimungkinkan anak tersebut kurang fokus dan asyik bermain sendiri. Hasil pengabdian ini sejalan dengan pengabdian masyarakat tentang edukasi personal hygiene saat menstruasi pada anak SMP di Jambi¹⁹ dan di Kecamatan Sungai Panas Batam,²⁰ penyuluhan tentang bahaya gadget pada anak di Kecamatan Grogol Kediri, dan pada masyarakat²¹.

Pemberian leaflet merupakan upaya alternatif media penyuluhan kesehatan yang dapat dibaca berkali-kali sebagai pengingat. Dengan melihat leaflet yang diberikan sebelum penyuluhan, anak-anak terbantu memahami materi penyuluhan. Gambar-gambar yang menarik dan pemberian keterangan singkat dalam leaflet membantu anak-anak memahami materi yang diberikan saat penyuluhan. Sebelum penyuluhan, pemateri menyampaikan akan memberi pertanyaan dan diberikan hadiah sebagai konsekuensinya bagi anak yang dapat menjawab. Dengan hal ini anak-anak tampak antusias mendengarkan, bertanya, dan

menjawab pertanyaan. Metode-metode ini membantu audience memahami materi yang diberikan saat penyuluhan. Pengetahuan yang baik akan mendorong anak-anak untuk berperilaku yang baik pula. Diharapkan dengan pengetahuan yang semakin baik maka semakin baik pula tindakan anak-anak dalam mencegah dan mengendalikan bahaya penggunaan gadget.

Faktor yang mendukung kegiatan penyuluhan meliputi adanya dukungan dari pengurus Kampung Tematik Nareswari, partisipasi anak-anak binaan Nareswari, serta metode penyuluhan yang digunakan yaitu penjelasan dan diskusi. Dengan metode ini penyuluhan berjalan dengan interaktif karena ada *feedback* antara pemateri dengan peserta penyuluhan. Hambatan yang berkaitan dengan program yang dilaksanakan adalah ada 2 orang anak yang tidak ingin ikut berpartisipasi mengerjakan soal pre test dan post test, namun mau mendengarkan penyuluhan dan menerima leaflet. Penggunaan leaflet dapat membantu anak-anak memahami materi penyuluhan dan dapat disimpan lebih lanjut untuk dipelajari kembali dan disebarluaskan kepada teman-teman lain yang tidak tergabung dalam Nareswari. Kegiatan penyuluhan ini dapat diterima anak-anak binaan dan pengurus Nareswari dengan baik dan besar kemungkinan untuk dilanjutkan dengan program-program lain karena pengurus sangat terbuka dengan program baru. Berikut dokumentasi salah satu kegiatan:



Gambar 1. Suasana Kegiatan Penyuluhan



Gambar 2. Peserta Penyuluhan



Gambar 3. Pusat Kegiatan Kampung Tematik Nareswari

KESIMPULAN

Pendidikan kesehatan melalui penyuluhan dan pemberian leaflet meningkatkan pengetahuan anak-anak dan remaja tentang bahaya penggunaan gadget, cara pencegahan dan pengendaliannya. Diharapkan adanya penyuluhan kesehatan yang lain dengan skala subyek yang lebih luas atau digerakkannya pemantauan kebiasaan anak dan remaja dalam penggunaan gadget dengan melibatkan teman sebaya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pengurus Kampung Tematik Nareswari Kelurahan Purwosari Kecamatan Semarang Utara dan seluruh anak binaan di dalamnya, serta kepada Kepala Prodi S1 Kesehatan Masyarakat dan Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

1. Jamir, L., Duggal, M., Nehra, R., Singh, P. & Grover, S. Epidemiology of technology addiction among school students in rural India. *Asian J. Psychiatr.* **40**, 30–38 (2019).
2. Marpaung, J. Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling* **5**, 55–64 (2018).
3. Harfiyanto, D., Utomo, C. B. & Budi, T. Pola interaksi sosial Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang. *Pola Interak. Sos. Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang* **4**, 1–5 (2015).
4. Rosiyanti, H. & Muthmainnah, R. N. Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI J. Pendidik. Mat. dan Mat.* **4**, 25 (2018).
5. Noviya Andriyani, I., Theria Wasim, A., Zainuddin, M. & M. Suud, F. Gadgets Playing Behavior of Students in Indonesia. *Humanit. Soc. Sci. Rev.* **8**, 264–271 (2020).
6. Goh, W. W. L., Bay, S. & Chen, V. H. H. Young school children's use of digital devices and parental rules. *Telemat. Informatics* **32**, 787–795 (2015).
7. Mak, K. K. *et al.* Epidemiology of internet behaviors and addiction among adolescents in six Asian countries. *Cyberpsychology, Behav. Soc. Netw.* **17**, 720–728 (2014).
8. Tran, B. X. *et al.* How have excessive electronics devices and Internet uses been concerned? Implications for global research agenda from a bibliometric analysis. *J. Behav. Addict.* **9**, 469–482 (2020).
9. Syifa, L., Setianingsih, E. S. & Sulianto, J. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *J. Ilm. Sekol. Dasar* **3**, 538 (2019).
10. M, S. The Impact of using Gadgets on Children. *J. Depress. Anxiety* **07**, 1–3 (2017).
11. Chopra, S., Bansal, P. & Bansal, P. Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research [Vol. 8|Issue 1|. *J Adv Med Dent Scie Res* **8**, 184–186 (2020).
12. Indonesia, K. K. R. Kecanduan Game adalah Gangguan Perilaku. (2018).
13. Kumparan. Kecanduan Gadget, 8 Anak di Semarang Dirawat di RSJ. (2019).
14. Semarang, B. K. Penduduk Kelompok Umur (Jiwa) 2019-2021.
15. Panghiyangan, R. *et al.* Efektivitas Metode Penyuluhan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap Dan Tindakan Tentang Pencegahan Keputihan Patalogis. *J. Berk. Kesehat.* **4**, 18 (2018).

16. Sjamsuddin, I. N., Tuti Surtimanah, Andi Suhenda, Sudarta, C. M. & Rudi Bastaman. Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Pencegahan Covid-19 Melalui Inovasi Metode Penyuluhan di Masa Pandemi. *Media Publ. Promosi Kesehat. Indones.* **5**, 156–163 (2022).
17. Setyoadi, S., Yursyidah, N. V. & Lukitasari, M. the Effect of Calories Counseling on Increase the Knowledge, Attitude, and Behavior Dietary To Diabetes Mellitus Patient in Primary Health Care. *J. Community Heal. Prev. Med.* **1**, 9–15 (2021).
18. Bennett, R. W. & Solum, L. B. Suggested Readings. *Const. Orig.* 199–204 (2017) doi:10.7591/9780801460630-007.
19. Kesehatan, J. A. Edukasi Personal Hygiene Saat Menstruasi pada Siswi SMP Negeri 25 Kota Jambi. **5**, 24–30 (2023).
20. Karina, R., Rosniar, S. R., Lim, R., Sinaga, J. W. & Aboagye, O. E. Penyuluhan Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Anak. *Pros. Natl. Conf. Community Serv. Proj.* **3**, 219–228 (2021).
21. Setyarini, A. D. Journal of Community Engagement and Negative Effect Counseling of Using Gadget on Children. 2–6.