

PENYULUHAN DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL, EMOSIONAL, DAN AKADEMIK ANAK USIA DINI DI SDN 2 PERUMNAS WAY HALIM

Arif Fikri^{1*}, Dassy Chaisar Pradiva¹, Adelia Putri¹, Nitya Amanda¹, Lisnawati¹

¹Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

e-mail: *ariffikri@radenintan.ac.id

Abstrak: Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan masyarakat, termasuk anak usia sekolah dasar. Gadget yang pada dasarnya bermanfaat untuk komunikasi, hiburan, dan pembelajaran dapat menimbulkan masalah apabila digunakan tanpa pengawasan. Observasi di SDN 2 Perumnas Way Halim menunjukkan adanya ketergantungan anak terhadap gadget yang berdampak pada penurunan konsentrasi belajar, sikap individualis, serta gangguan kesehatan fisik dan psikis. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan penyuluhan dan pendampingan kepada siswa, guru, dan orang tua mengenai penggunaan gadget secara bijak. Metode pelaksanaan meliputi observasi, koordinasi dengan pihak sekolah, serta penyuluhan interaktif melalui pemaparan materi dan diskusi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai dampak positif dan negatif gadget, meningkatnya kesadaran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak, serta terbentuknya perilaku yang lebih terarah dalam memanfaatkan teknologi. Kegiatan ini memberi kontribusi dalam upaya pencegahan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar serta mendorong pemanfaatan teknologi secara sehat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kata Kunci: Anak usia dini, Gadget, Kecanduan, Penyuluhan, Perkembangan

Abstract: The rapid development of technology has had a significant impact on society, including elementary school children. Gadgets, which essentially serve beneficial purposes such as communication, entertainment, and learning, can lead to various problems when used without proper supervision. Observations at SDN 2 Perumnas Way Halim showed that children exhibited signs of gadget dependence, which affected their learning concentration, fostered individualistic behavior, and caused both physical and psychological health issues. This community service activity aimed to provide counseling and guidance to students, teachers, and parents regarding the wise use of gadgets. The implementation methods included observation, coordination with the school, and

interactive counseling through material presentations and discussions. The results indicated an improvement in students' understanding of the positive and negative impacts of gadget use, increased parental awareness in supervising their children's gadget activities, and the development of more responsible behavior in utilizing technology. This program contributes to preventive efforts against gadget addiction among elementary school children and encourages the healthy and developmentally appropriate use of technology.

Keywords: *Addiction, Children, Counseling, Gadget, Technology*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup masyarakat secara signifikan, termasuk pada anak usia sekolah dasar. Gadget yang pada awalnya banyak digunakan oleh kalangan dewasa, kini telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak, terutama karena sifat konsumtif dan kebutuhan masyarakat terhadap akses informasi dan hiburan digital yang semakin tinggi. Berbagai studi menunjukkan bahwa anak sekolah dasar kini menjadi salah satu kelompok yang paling rentan terhadap dampak penggunaan gadget, baik positif maupun negatif. Fataruba et al. (2024) menegaskan bahwa peserta didik sekolah dasar yang berada pada rentang usia 6–12 tahun sedang berada pada masa transisi dari anak-anak menuju remaja awal, sehingga sangat peka terhadap pengaruh lingkungan, termasuk teknologi digital.

Di sisi lain, pemanfaatan gadget dalam konteks pendidikan sebenarnya memiliki potensi mendukung proses pembelajaran apabila diarahkan dengan tepat. Penggunaan gadget dapat mempermudah akses informasi, menyediakan aplikasi pembelajaran interaktif, serta membantu siswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Hukubun et al. (2023) melalui kegiatan penyuluhan di SD Negeri Ema menunjukkan bahwa siswa memperoleh manfaat ketika gadget digunakan untuk mengakses materi pelajaran, melatih pemahaman konsep, dan mengembangkan kreativitas melalui aplikasi edukatif. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Fataruba et al. (2024) yang melaporkan bahwa edukasi mengenai penggunaan gadget secara positif mampu mendorong siswa memanfaatkan fitur-fitur edukatif dan game yang menstimulasi kemampuan kognitif, imajinasi, dan kepercayaan diri mereka.

Meskipun demikian, berbagai hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial, emosional, dan akademik anak. Saputri et al. (2024) menemukan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berkorelasi dengan menurunnya kualitas interaksi sosial, kecenderungan menarik diri, serta berkurangnya kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar. Siregar (2022) bahkan menjelaskan bahwa anak-anak yang kecanduan gadget cenderung tidak tertarik lagi berinteraksi dengan teman sebaya dan lebih suka menyendiri bersama perangkatnya.

Dari aspek emosional, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memicu mudah marah, sifat egois, hingga perilaku tantrum ketika keinginan bermain gadget tidak terpenuhi. Muawanah et al. (2022) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berpengaruh pada perkembangan emosi anak, di mana anak lebih mudah tersulut emosi dan mengalami kesulitan mengontrol diri. Subarkah (2019) juga menemukan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan berdampak pada perkembangan sosio-emosional anak, seperti munculnya kecenderungan menyendiri dan lemahnya kemampuan menjalin hubungan sosial yang sehat.

Dampak negatif lain yang banyak dilaporkan adalah penurunan konsentrasi belajar dan motivasi akademik. Studi profil penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan interaksi anak dengan lingkungan, membuat anak malas menulis dan membaca, serta menyebabkan penurunan konsentrasi saat belajar di kelas (Keumala et al., 2018). Penelitian lain mengungkap bahwa penggunaan gadget berlebih juga memicu kesulitan membaca dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung, sehingga mengganggu proses belajar formal di sekolah (Yuliantika et al., 2024). Hukubun et al. (2023) menegaskan bahwa kecanduan gadget berpotensi menimbulkan masalah psikologis, seperti ketergantungan, kegelisahan ketika jauh dari gadget, serta terganggunya pola tidur dan rutinitas harian anak.

Fenomena tersebut sejalan dengan kondisi yang ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di SDN 2 Perumnas Way Halim. Banyak siswa datang ke sekolah membawa gadget dan menggunakannya saat jam istirahat untuk bermain game atau menonton video, sehingga mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya. Beberapa siswa menunjukkan penurunan konsentrasi, rasa malas mengerjakan tugas, bahkan mengantuk saat pembelajaran. Dari penuturan guru dan orang tua, terdapat anak yang hanya mau makan jika sambil menonton gadget, maupun yang sulit tidur sebelum menonton tayangan di gadget. Gejala-gejala ini mencerminkan adanya kecenderungan ketergantungan gadget yang serupa dengan temuan dalam berbagai penelitian sebelumnya pada anak usia sekolah dasar (Hertinjung et al., 2021; Hukubun et al., 2023; Saputri et al., 2024).

Melihat besarnya risiko yang ditimbulkan, intervensi edukatif melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi sangat penting. Sejumlah program pengabdian terdahulu telah menunjukkan bahwa penyuluhan mengenai dampak penggunaan gadget, diikuti dengan pendampingan kepada siswa, guru, dan orang tua, efektif untuk meningkatkan pemahaman dan mendorong perubahan perilaku ke arah penggunaan gadget yang lebih sehat dan terkontrol (Fataruba et al., 2024; Muawanah et al., 2022; Siregar, 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 2 Perumnas Way Halim berupa sosialisasi dan pendampingan mengenai penggunaan gadget secara bijak bagi siswa, guru, dan orang tua. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu mengurangi kecenderungan ketergantungan gadget, memperbaiki kualitas interaksi sosial, serta mendukung

perkembangan sosial, emosional, dan akademik anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk menjawab persoalan ketergantungan anak terhadap gadget dengan pendekatan edukatif, partisipatif, dan interaktif. Strategi pelaksanaan disusun agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, guru, serta orang tua di SDN 2 Perumnas Way Halim. Mengacu pada Yuliantika et al. (2024), kombinasi beberapa metode—pendidikan, konsultasi, pelatihan, teknologi tepat guna, dan advokasi—dipilih untuk menghasilkan dampak yang lebih komprehensif, baik pada aspek pengetahuan, sikap, maupun perilaku.

Pertama, metode pendidikan diwujudkan melalui kegiatan penyuluhan dan sosialisasi mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Penyuluhan ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta terhadap bahaya penggunaan gadget yang berlebihan sekaligus memperkenalkan cara penggunaan yang lebih bijak. Materi disusun secara sederhana, komunikatif, dan kontekstual, meliputi pengertian gadget, dampak positif dan negatif, tanda-tanda kecanduan, serta tips pengaturan waktu penggunaan. Penyampaian materi didukung oleh media presentasi, gambar ilustratif, dan contoh kasus nyata, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Proses penyuluhan dilaksanakan dengan bahasa yang sesuai dengan usia anak dan diselingi dengan pertanyaan pemantik agar siswa tetap aktif.

Kedua, digunakan metode konsultasi yang dilaksanakan setelah sesi penyuluhan. Pada tahap ini, siswa, guru, dan orang tua diberi kesempatan untuk bertanya, berbagi pengalaman, serta mendiskusikan permasalahan yang mereka hadapi terkait penggunaan gadget di rumah maupun di sekolah. Kegiatan konsultasi dilakukan secara dialogis dan dua arah, sehingga peserta tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut berperan dalam merumuskan solusi yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini penting untuk memperkuat pemahaman, mengklarifikasi informasi yang belum jelas, serta mengurangi kesenjangan pengetahuan antara orang tua, guru, dan anak.

Ketiga, metode teknologi tepat guna diterapkan dengan cara memperkenalkan dan mendemonstrasikan aplikasi-aplikasi edukatif yang ramah anak dan dapat menunjang proses pembelajaran. Mahasiswa KKN merekomendasikan aplikasi belajar yang dapat digunakan untuk latihan membaca, berhitung, menghafal, maupun eksplorasi materi pelajaran lain. Peserta, terutama siswa, diberikan pelatihan singkat mengenai cara mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut secara mandiri maupun dengan pendampingan orang tua. Dengan demikian, teknologi tidak hanya diposisikan sebagai sumber distraksi, tetapi juga sebagai sarana belajar yang konstruktif dan menarik.

Keempat, metode advokasi dilakukan melalui pendampingan kepada guru dan orang tua. Advokasi ini berfokus pada peningkatan peran pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan gadget di rumah dan sekolah. Bersama pihak sekolah, tim pengabdian mendorong penyusunan atau penguatan aturan internal terkait penggunaan gadget, misalnya pelarangan penggunaan gadget saat jam pelajaran serta pembatasan penggunaannya hanya untuk keperluan pembelajaran tertentu. Upaya ini dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, mengurangi distraksi digital, dan membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang terarah.

Untuk mendukung pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan, digunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara singkat, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebelum dan selama kegiatan untuk melihat perilaku siswa dalam menggunakan gadget, termasuk intensitas penggunaan dan pola interaksi mereka dengan teman sebaya. Wawancara singkat dilakukan kepada guru dan beberapa orang tua untuk menggali pandangan mereka mengenai permasalahan gadget serta harapan terhadap kegiatan pengabdian. Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan digunakan untuk merekam proses kegiatan. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah intervensi untuk melihat adanya perubahan pengetahuan, kesadaran, dan perilaku peserta.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN 2 Perumnas Way Halim pada hari Selasa, 22 Juli 2025 dengan durasi sekitar 1 jam 30 menit. Peserta utama adalah siswa kelas IV dan V berjumlah kurang lebih 120 anak, disertai kehadiran guru dan sebagian orang tua. Pemilihan lokasi dan sasaran kegiatan didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya gejala ketergantungan gadget di kalangan siswa sekolah dasar, sehingga intervensi melalui penyuluhan, konsultasi, pelatihan teknologi tepat guna, dan advokasi dipandang relevan serta mendesak untuk dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Sosialisasi Dampak Gadget di SDN 2 Perumnas Way Halim

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa sosialisasi dampak penggunaan gadget dilaksanakan di SDN 2 Perumnas Way Halim dengan sasaran utama siswa kelas

IV dan V, serta melibatkan guru dan sebagian orang tua. Sosialisasi dilakukan melalui pemaparan materi, tanya jawab, dan diskusi singkat mengenai pengaruh positif dan negatif gadget dalam kehidupan sehari-hari (Gambar 1). Berdasarkan observasi selama kegiatan, siswa tampak antusias, banyak mengajukan pertanyaan, dan mampu mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri dalam menggunakan gadget di rumah maupun di sekolah.

Secara umum, hasil penyuluhan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai dua sisi penggunaan gadget. Sebelum kegiatan, sebagian besar siswa hanya memandang gadget sebagai sarana hiburan (game dan video). Setelah sosialisasi, siswa mulai dapat menyebutkan contoh dampak positif, seperti kemudahan mencari materi pelajaran melalui internet, berkomunikasi dengan keluarga, serta penggunaan game edukatif yang dapat melatih kreativitas dan kemampuan berpikir. Temuan ini sejalan dengan Haerunisya et al. (2023) yang melaporkan bahwa sosialisasi dampak gadget di SD Negeri Maguwoharjo 1 mampu memperluas wawasan siswa sehingga mereka lebih memahami fungsi gadget secara proporsional, bukan sekadar alat bermain. Temuan tersebut juga sejalan dengan Megiati et al. (2025) yang menyatakan bahwa gadget dapat mendukung fungsi adaptif dan menambah pengetahuan anak bila diarahkan pada konten edukatif.

Selain memahami manfaat, siswa juga mulai menyadari dampak negatif yang mungkin timbul jika penggunaan gadget tidak dibatasi. Dalam diskusi, banyak siswa mengakui bahwa mereka sering lebih memilih bermain gadget daripada berinteraksi dengan teman sebaya, mudah marah ketika waktu bermain gadget dihentikan, serta merasa sulit berkonsentrasi ketika belajar setelah terlalu lama menonton video atau bermain game. Orang tua yang diwawancarai juga melaporkan bahwa anak cenderung mengabaikan panggilan orang tua saat sedang memegang gadget, dan beberapa anak menunjukkan kesulitan berbicara serta pengucapan kata yang kurang jelas. Kondisi ini konsisten dengan hasil tinjauan Fataruba et al. (2024) yang menemukan bahwa penggunaan gadget berlebihan pada anak sekolah dasar berkaitan dengan perilaku individualistik, ketergantungan, dan menurunnya kemampuan interaksi sosial.

Temuan lapangan terkait kesulitan berbicara dan kecenderungan anak lebih fokus pada layar juga sejalan dengan penelitian Subarkah (2019) yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini; penggunaan yang berlebihan dapat menurunkan kualitas stimulus komunikasi langsung sehingga memicu keterlambatan bahasa. Hal serupa dilaporkan oleh penulis yang menyimpulkan bahwa durasi penggunaan gadget lebih dari 60 menit per hari dapat meningkatkan risiko keterlambatan berbahasa pada anak usia 5–6 tahun. Dengan demikian, laporan orang tua di SDN 2 Perumnas Way Halim tentang anak yang sulit diajak berbicara, hanya tenang ketika memegang gadget, dan marah saat penggunaan gadget dibatasi, merupakan gejala yang telah banyak didokumentasikan dalam berbagai penelitian.

Dari sisi tindak lanjut, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya menyasar siswa, tetapi juga menekankan peran krusial orang tua dan guru. Dalam sesi diskusi,

disepakati beberapa langkah praktis, antara lain: pembatasan durasi penggunaan gadget maksimal sekitar satu jam per hari, pendampingan orang tua saat anak menggunakan gadget, pemilihan konten yang sesuai usia, tidak menjadikan gadget sebagai “pengasuh pengganti”, serta menyediakan alternatif aktivitas nyata seperti permainan tradisional, membaca buku, dan kegiatan fisik. Rekomendasi ini sejalan dengan hasil pengabdian Megiati et al. (2025) yang menekankan pentingnya peran orang tua dan guru dalam mengawasi waktu dan fitur yang diakses anak, serta perlunya kreativitas orang tua dalam menyediakan aktivitas pengganti di luar layar. Oktarin dan Saputri (2024) juga menegaskan bahwa pembatasan waktu dan menjaga kualitas interaksi langsung dengan anak merupakan kunci untuk mencegah dampak negatif gadget terhadap perkembangan mereka.

Perubahan sikap orang tua setelah kegiatan juga terlihat dari meningkatnya kesadaran untuk tidak menggunakan gadget di depan anak jika tidak diperlukan, serta mulai menerapkan aturan rumah terkait waktu bermain gadget. Hal ini sejalan dengan temuan Meisya et al. (2024) bahwa strategi pendampingan orang tua—meliputi pengawasan, pemberian contoh penggunaan teknologi yang bijak, dan komunikasi yang intensif—berpengaruh signifikan dalam menekan risiko kecanduan gadget pada anak.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian di SDN 2 Perumnas Way Halim menunjukkan bahwa sosialisasi yang bersifat interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa dan orang tua tentang dampak penggunaan gadget serta mendorong perubahan perilaku awal menuju penggunaan yang lebih bijak. Hasil ini memperkuat temuan berbagai program pengabdian sebelumnya yang menempatkan edukasi, pendampingan orang tua, dan pembatasan waktu sebagai strategi efektif untuk meminimalkan dampak negatif gadget tanpa menafikan potensi positifnya bagi pembelajaran anak.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa penyuluhan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial, emosional, dan akademik anak usia dini di SDN 2 Perumnas Way Halim terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa, guru, maupun orang tua. Melalui rangkaian kegiatan berupa penyuluhan, konsultasi, demonstrasi penggunaan aplikasi edukatif, serta advokasi, peserta mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai sisi positif dan negatif gadget. Siswa yang semula memandang gadget hanya sebagai sarana hiburan mulai memahami bahwa gadget juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu mengakses materi, melatih kreativitas, dan mengembangkan kemampuan berpikir. Di sisi lain, mereka juga menyadari risiko kecanduan, berkurangnya interaksi sosial, penurunan konsentrasi belajar, serta potensi gangguan kesehatan bila penggunaan gadget tidak dikendalikan.

Selain itu, kegiatan ini juga memperlihatkan adanya perubahan sikap awal pada orang tua dan guru dalam mengelola penggunaan gadget pada anak. Orang tua menjadi

lebih menyadari pentingnya pendampingan, pembatasan durasi penggunaan, pemilihan konten yang sesuai usia, serta memberi teladan dengan tidak menjadikan gadget sebagai pusat perhatian utama di rumah. Guru dan pihak sekolah pun terdorong untuk memperkuat aturan terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah agar proses belajar mengajar lebih kondusif. Dengan demikian, program penyuluhan ini berkontribusi nyata dalam upaya pencegahan ketergantungan gadget pada anak sekolah dasar serta mendorong terbentuknya budaya penggunaan teknologi yang lebih sehat, produktif, dan selaras dengan tugas perkembangan sosial, emosional, dan akademik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fataruba, I., Cahyawati, S., Umamity, S., & Ratu, Y. P. (2024). Efisiensi Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 208 Maluku Tengah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 5739–5744. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3900>
- Haerunisya, N. I., Zzahrani, W. P., Sari, A. S., & Windarti, Z. A. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.24002/giat.v2i1.7232>
- Hertinjung, W. S., Septianingrum, A. R. D., & Putri, Y. P. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak dalam Mengakses Gadget. *Warta LPM*, 24(2), 187–195. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.11291>
- Hukubun, R. D., Huwae, L. M. C., Rijoly, S. M. A., Lainsamputty, M., Latuihamallo, Z., & Mesasnuat, R. (2023). Pengaruh Gadget Pada Anak di SD Negeri Ema. *ALKHIDMAH: Jurnal Pengabdian Dan Kemitraan Masyarakat*, 2(1), 18–25. <https://doi.org/10.59246/alkhidmah.v2i1.659>
- Keumala, M., Yoestara, M., & Putri, Z. (2018). the Impacts of Gadget and Internet on the Implementation of Character Education on Early Childhood. *Proceedings of the ICECED*, 313–325.
- Megiati, Y. E., Pratiwi, N. K., Basir, R. R., & Mariyanih, D. (2025). Penggunaan Gawai bagi Anak Usia Dini. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 3(3). <https://doi.org/10.30998/ks.v3i3.3874>
- Meisya, A., Farhan, M., Larasati, N., Sari, R. V. F., & Ainiyaya, S. (2024). Implementasi Teknologi Seluler dalam Pembelajaran Bahasa: Studi Pengabdian Masyarakat di SMP Negeri 35 Bandar Lampung. *EduImpact: Jurnal Pengabdian Dan Inovasi Masyarakat*, 1(1), 1–12. <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/article/view/7>
- 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), 42–49. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i2.4744>
- Yuliantika, N., Hasibuan, H. Br., & Nasution, R. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter Peduli Sosial pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Adetia. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3), 168–182. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i3.1291>
- Oktarin, I. B., & Saputri, M. E. E. (2024). Sosialisasi Literasi Digital Sebagai Langkah Transformasi Pendidikan di Sekolah Dasar. *EduImpact: Jurnal Pengabdian Dan*

- Inovasi Masyarakat*, 1(1), 24–32.
<https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/article/view/9>
- Saputri, R. E., Salsabilla, C. A., Nurazizah, D., & Azahra, N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1139>
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, 2(1), 140–153. <https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–144. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>

