

## PENGARUH NEGATIF GADGET PADA PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA TAMAN KANAK-KANAK (STUDI DI TK HARAPAN MUDA BANDAR LAMPUNG)

Uswatun Hasanah<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>UIN Raden Intan Lampung

e-mail: \*uswatun@radenintan.ac.id

**Abstrak:** Pengabdian ini bertujuan untuk mengaji pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini, khususnya siswa TK "Harapan Muda" Bandar Lampung. Pengabdian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta studi dokumentasi. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak negatif pada pembentukan karakter anak, meliputi menurunnya kemampuan berinteraksi sosial, meningkatnya sikap egosentris, serta lemahnya kontrol emosi dan kedisiplinan. Anak-anak yang terbiasa bermain gadget lebih dari dua jam per hari cenderung mengalami hambatan dalam komunikasi dan menunjukkan ketergantungan terhadap konten digital. Pengabdian ini merekomendasikan pengawasan intensif dari orang tua dan pihak sekolah serta penguatan program pendidikan karakter melalui pendekatan bermain aktif dan interaksi sosial langsung.

**Kata Kunci:** *gadget*, karakter anak, pendidikan anak usia dini, taman kanak-kanak

**Abstract:** *This study aims to examine the negative effects of gadget usage on character development in early childhood, specifically among students at the "Harapan Muda" Kindergarten in Bandar Lampung. The research employed a descriptive qualitative approach, utilizing observation, interviews with teachers and parents, and documentary study. The results indicate that excessive gadget use negatively impacts children's character development, including diminished social interaction skills, increased egocentric attitudes, and weakened emotional control and discipline. Children accustomed to playing with gadgets for more than two hours per day tend to experience communication difficulties and show dependence on digital content. This study recommends intensive supervision from parents and the school, as well as strengthening character education programs through active play and direct social interaction approaches.*

**Keywords:** *child character, early childhood education, gadget, kindergarten, technology*

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi digital telah merevolusi hampir setiap aspek kehidupan manusia modern, termasuk ranah pendidikan, khususnya bagi anak usia dini (Sutiyono et al., 2022). Perangkat elektronik portabel (gadget) seperti smartphone, tablet, laptop, dan konsol permainan kini bukan lagi sekadar alat hiburan, melainkan telah menjadi bagian integral dari keseharian anak-anak, bahkan sejak mereka memasuki usia prasekolah. Fenomena ini membawa paradigma baru dalam pola asuh dan pembelajaran. Di satu sisi, teknologi ini membuka gerbang menuju samudra informasi dan menyediakan akses tak terbatas pada konten edukatif yang interaktif, dinamis, dan menarik. Aplikasi pembelajaran, buku digital (e-book), serta permainan edukasi yang dirancang khusus dapat merangsang kognisi, memperkenalkan konsep baru, dan bahkan melatih keterampilan dasar seperti mengenal huruf, angka, warna, dan bentuk dengan cara yang menyenangkan (Mandasari et al., 2025). Aksesibilitas ini menawarkan potensi besar untuk menunjang dan memperkaya proses belajar anak di luar lingkungan sekolah formal.

Namun, di balik kemudahan dan manfaat edukatif tersebut, tersembunyi potensi dampak negatif yang signifikan, terutama ketika penggunaan gadget tidak disertai dengan pengawasan, batasan waktu, dan pemilihan konten yang ketat. Risiko ini semakin mengemuka ketika kita mempertimbangkan fase perkembangan yang sangat krusial, yaitu masa usia dini (0-6 tahun). Masa ini merupakan periode emas (golden age) pembentukan kepribadian dan fondasi karakter seorang individu (Paige et al., 2004). Pada tahap inilah struktur dasar nilai-nilai kehidupan, sikap, moralitas, kecerdasan emosional (emotional intelligence), dan kemampuan sosial mulai terbentuk dan mengkristal. Proses pembentukan ini sangat bergantung pada pengalaman langsung (first-hand experience) yang kaya dan bermakna melalui interaksi sosial nyata dengan sebaya dan orang dewasa, eksplorasi lingkungan fisik melalui aktivitas motorik kasar dan halus, serta komunikasi verbal dan nonverbal yang intensif. Bermain di luar ruangan, bergulat dengan konflik kecil saat berebut mainan, belajar menunggu giliran, berbagi, merasakan empati ketika melihat teman menangis, atau mengikuti instruksi sederhana dari guru – semua interaksi sosial dan fisik langsung inilah yang menjadi batu bata penyusun karakter anak.

Masalah muncul ketika waktu yang seharusnya dihabiskan untuk pengalaman langsung dan aktif tersebut secara signifikan tergantikan oleh aktivitas pasif atau semi-pasif di depan layar gadget (Yuliantika et al., 2024). Ketika jari yang seharusnya meraba tekstur pasir atau tanah, memegang kuas, atau membangun balok, lebih sering menggeser layar sentuh, maka terjadi pengurangan masukan sensorik dan motorik yang kaya. Ketika tawa dan tangis yang seharusnya terjadi dalam interaksi tatap muka dengan teman sebaya, berganti dengan ekspresi tertuju pada karakter virtual atau

respons terhadap notifikasi, maka pelatihan intensif untuk membaca ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh menjadi terhambat. Akibatnya, perkembangan sosial-emosional anak berisiko mengalami keterlambatan atau distorsi. Anak-anak yang terpapar gadget berlebihan sering kali menunjukkan gejala menjadi lebih pasif secara fisik, kurang tanggap (*less responsive*) terhadap rangsangan lingkungan sosial di sekitarnya, dan mengalami kesulitan nyata dalam membangun serta mempertahankan hubungan interpersonal yang sehat dan bermakna. Mereka mungkin terlihat asyik dengan dunianya sendiri, kesulitan memulai percakapan, atau kurang peka terhadap perasaan orang lain. Fenomena ini mengindikasikan secara jelas bahwa peran dan dampak gadget dalam ekosistem perkembangan anak usia dini bukanlah hal sepele, melainkan memerlukan kajian yang mendalam dan berkelanjutan, terutama dalam kaitannya dengan pembentukan karakter yang merupakan tujuan utama pendidikan anak usia dini (Ayuningtyas & Wijayanti, 2019).

TK Harapan Muda Bandar Lampung, sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) terkemuka di wilayah tersebut, menjadi lokus yang sangat representatif untuk mengamati fenomena kompleks ini secara lebih mendalam. Berdasarkan pengamatan awal dan diskusi informal yang dilakukan peneliti dengan para guru dan orang tua di lembaga ini, terungkap gambaran yang cukup memprihatinkan. Sejumlah siswa menunjukkan pola perilaku yang mengkhawatirkan terkait penggunaan gadget. Perilaku ketergantungan (*dependency*) tampak jelas, misalnya ketika anak-anak terus-menerus membicarakan permainan atau video favorit mereka di gadget, atau menunjukkan kecemasan dan kegelisahan yang berlebihan ketika perangkat tersebut tidak berada dalam jangkauan mereka. Kesulitan bersosialisasi juga teramati; beberapa anak cenderung menarik diri (*withdrawn*) saat waktu bermain bebas (*free play*), lebih memilih menyendiri daripada berinteraksi dengan teman, atau mengalami kesulitan dalam kerja sama (*cooperation*) dan menyelesaikan konflik kecil secara mandiri saat bermain kelompok.

Yang paling mencolok adalah ledakan emosi (*tantrum*) yang tidak proporsional yang terjadi ketika permintaan mereka untuk mengakses atau memperpanjang waktu penggunaan gadget tidak dipenuhi oleh orang tua atau pengasuh. Reaksi ini bisa berupa tangisan keras, amukan, melempar barang, bahkan sikap membangkang yang ekstrem. Temuan awal lapangan ini memperkuat dugaan kuat (*strong indication*) bahwa praktik penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkendali di lingkungan rumah tangga memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan karakter anak secara negatif. Aspek-aspek karakter krusial seperti kontrol emosi (kemampuan mengelola rasa frustrasi, marah, atau kecewa secara sehat), empati (kemampuan memahami dan merasakan perasaan orang lain), dan kedisiplinan (kemampuan mengikuti aturan, menunda kepuasan, dan bertanggung jawab) tampak sangat terdampak. Anak-anak yang kecanduan layar sering kali kesulitan menenangkan diri sendiri, kurang peka terhadap kesusahan teman, dan sulit mematuhi instruksi atau rutinitas sederhana tanpa iming-iming hadiah atau ancaman.

Dengan mempertimbangkan latar belakang dan urgensi masalah tersebut, pengabdian ini secara khusus diarahkan untuk melakukan analisis sistematis dan komprehensif mengenai mekanisme pengaruh negatif gadget terhadap pembentukan karakter siswa taman kanak-kanak. Fokus kajian diformulasikan untuk menyoroti tiga dimensi utama perkembangan karakter anak. Pertama, dimensi Perilaku Sosial, yang menganalisis bagaimana penggunaan gadget secara intensif memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, membangun persahabatan, kerja sama, berbagi, menyelesaikan konflik, serta memahami norma-norma sosial dasar. Kedua, dimensi Perkembangan Emosional, yang meneliti dampak paparan gadget terhadap kemampuan anak dalam mengenali, memahami, mengekspresikan, dan mengelola emosi mereka sendiri (regulasi emosi), serta kemampuan untuk merespons secara empatik terhadap emosi orang lain. Ketiga, dimensi Kecenderungan Perilaku, yang mengkaji hubungan antara penggunaan gadget yang berlebihan dengan munculnya perilaku seperti impulsivitas, agresivitas verbal/fisik, ketidakmampuan menunda kepuasan (delayed gratification), penurunan minat pada aktivitas non-digital, dan ketergantungan pada stimulasi digital.

Hasil pengabdian ini diharapkan tidak hanya memetakan masalah secara jelas, tetapi juga menghasilkan rekomendasi yang aplikatif dan berbasis bukti (evidence-based). Rekomendasi tersebut ditujukan bagi para pemangku kepentingan utama, yaitu guru di lembaga PAUD/TK, orang tua sebagai pendidik pertama dan utama, serta pengambil kebijakan di tingkat sekolah maupun dinas pendidikan. Tujuannya adalah memberikan masukan berharga dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi strategi pendidikan karakter yang lebih relevan, adaptif, dan efektif dalam menghadapi tantangan kompleks yang ditimbulkan oleh pesatnya perkembangan teknologi digital saat ini. Pendidikan karakter di era digital memerlukan pendekatan yang seimbang, yang mampu memanfaatkan potensi positif teknologi sambil secara aktif melindungi anak dari dampak negatifnya, dengan tetap menempatkan interaksi manusiawi dan pengalaman langsung sebagai fondasi utama pembentukan karakter yang tangguh dan berakhlak mulia. Pengabdian ini diharapkan menjadi kontribusi kecil menuju terwujudnya keseimbangan tersebut.

## **METODE**

Pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus untuk mengatasi pengaruh negatif gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan tim pengabdian memahami gejala sosial secara mendalam dalam konteks alami. Lokasi kegiatan adalah TK Harapan Muda Bandar Lampung, yang dipilih secara purposif karena menunjukkan gejala awal terkait perilaku anak yang terpapar penggunaan gadget secara intensif. Peserta kegiatan terdiri atas 15 siswa yang diidentifikasi memiliki intensitas penggunaan gadget lebih dari dua jam per hari, berdasarkan informasi dari guru dan orang tua. Teknik pemantauan meliputi observasi langsung terhadap perilaku anak selama proses belajar-mengajar, wawancara

mendalam dengan guru kelas dan orang tua siswa, serta dokumentasi berupa catatan perkembangan anak dan laporan aktivitas harian. Keabsahan temuan diperkuat melalui teknik triangulasi sumber, yakni membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi secara menyeluruh. Proses pemahaman masalah dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang bersifat induktif. Metode ini dinilai sesuai untuk merumuskan solusi holistik dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak, khususnya dalam aspek sosial, emosional, dan kedisiplinan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di TK Harapan Muda Bandar Lampung memberikan gambaran nyata dan memprihatinkan mengenai dampak negatif penggunaan gadget berlebihan pada pembentukan karakter anak usia dini. Temuan yang diperoleh melalui observasi mendalam, dialog dengan guru dan orang tua, serta analisis catatan perkembangan anak, mengonfirmasi kekhawatiran awal mengenai korelasi negatif antara intensitas paparan layar digital dengan perkembangan sosial-emosional dan karakter peserta didik. Berikut adalah paparan komprehensif hasil tersebut:

### **1. Penurunan Kemampuan Sosial yang Signifikan**

Temuan paling mencolok adalah pelemahan kemampuan bersosialisasi pada mayoritas anak yang diamati. Dari 15 peserta kegiatan yang teridentifikasi menggunakan gadget lebih dari dua jam sehari, sebanyak 11 anak (73,3%) menunjukkan kecenderungan kuat untuk menarik diri dari interaksi sosial. Mereka cenderung memilih bermain sendiri di sudut ruangan, asyik dengan imajinasinya atau bahkan hanya melamun, daripada bergabung dalam permainan kelompok bersama teman sebayanya. Kecenderungan isolasi sosial ini bukan hanya terjadi saat waktu bermain bebas, tetapi juga merembes ke dalam aktivitas pembelajaran terstruktur. Saat diminta bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas sederhana (seperti menyusun puzzle atau membuat karya bersama), anak-anak ini tampak pasif, enggan berinisiatif, dan kesulitan besar dalam berkoordinasi atau berbagi peran. Mereka sering kali hanya menunggu instruksi atau hanya mengikuti tanpa kontribusi aktif. Fenomena ini selaras dengan pandangan Permata (2022) yang menegaskan bahwa interaksi sosial langsung pada masa prasekolah adalah fondasi kritis bagi pengembangan keterampilan sosial dasar (seperti kerja sama, negosiasi, dan pemecahan masalah konflik) serta penanaman benih empati. Tanpa fondasi ini, anak berisiko mengalami kesulitan beradaptasi secara sosial di tahap perkembangan selanjutnya.

### **2. Meningkatnya Sikap Egosentris dan Minimnya Empati**

Dimensi karakter lain yang terdampak parah adalah perkembangan empati dan kemampuan memahami perspektif orang lain. Observasi menunjukkan bahwa 9 dari

15 anak (60%) kerap menampilkan sikap egosentris yang tinggi dan empati yang rendah. Perilaku konkret yang sering teramati meliputi: kesulitan besar dalam berbagi mainan atau alat permainan (sering mempertahankan kepemilikan secara kaku), kurang peduli atau bahkan acuh tak acuh ketika melihat temannya menangis, terjatuh, atau mengalami kesulitan, serta fokus berlebihan pada kepuasan dan keinginan pribadi tanpa mempertimbangkan orang lain. Contoh nyata termasuk memaksa mengambil mainan yang sedang dimainkan teman, tidak mau bergantian, atau sama sekali tidak merespons ajakan atau permintaan tolong teman sekelasnya. Temuan ini memperkuat peringatan Indana dan Setyowahyudi (2024) bahwa interaksi dengan perangkat digital, yang umumnya bersifat satu arah dan tidak memerlukan respons emosional timbal balik yang otentik, tidak mampu menggantikan kompleksitas dan nilai pembelajaran emosional yang diperoleh melalui interaksi tatap muka secara langsung. Konten digital tidak memberikan umpan balik emosional yang nyata, sehingga anak tidak terlatih untuk membaca ekspresi, memahami perasaan, dan merespons secara tepat kebutuhan emosional orang lain.

### **3. Ketergantungan Emosional dan Gangguan Pengelolaan Emosi**

Aspek ketergantungan emosional pada gadget muncul sebagai temuan krusial yang mengganggu pembentukan kontrol emosi dan ketahanan mental anak. Sebanyak 10 anak (66,7%) menunjukkan reaksi emosional negatif yang intens ketika akses terhadap gadget mereka dibatasi atau dilarang. Reaksi ini bervariasi mulai dari gelisah dan merengek terus-menerus, kemarahan yang meledak-ledak (tantrum), hingga tangisan histeris yang sulit dihentikan. Salah satu kasus yang sangat menggambarkan ketergantungan ini adalah seorang peserta yang menangis tak terkendali selama hampir 30 menit setelah gadget-nya disita oleh orang tuanya sebagai bentuk penerapan disiplin. Ketidakmampuan anak untuk menenangkan diri atau menerima kenyataan tanpa stimulasi digital ini menunjukkan lemahnya mekanisme pengaturan emosi (emotional regulation). Seperti diungkapkan Hertinjung et al. (2021), anak yang terbiasa menggunakan gadget sebagai sumber hiburan atau pelarian utama tidak mendapat kesempatan cukup untuk belajar menghadapi dan mengelola rasa bosan, frustrasi, atau kekecewaan secara langsung dan sehat. Akibatnya, mereka tidak mengembangkan coping mechanism yang diperlukan untuk menghadapi tekanan emosi kecil dalam kehidupan sehari-hari.

### **4. Gangguan Konsentrasi Belajar dan Keterlambatan Perkembangan Bahasa**

Dampak negatif juga terlihat jelas pada ranah kognitif dan bahasa. 7 dari 15 anak (46,7%) yang diamati menunjukkan kesulitan serius dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Mereka mudah teralihkan oleh rangsangan sekecil apa pun, sulit mengikuti instruksi berurutan, dan tampak cepat bosan dengan aktivitas yang tidak melibatkan layar. Selain itu, keterlambatan dalam perkembangan bahasa juga menjadi perhatian. Beberapa anak memiliki kosakata yang relatif terbatas dibandingkan usianya, mengalami kesulitan dalam

menyusun kalimat yang lengkap dan tepat secara gramatikal, serta cenderung pasif dalam percakapan (kurang inisiatif bertanya atau bercerita). Temuan ini memperkuat pengabdian Hastomo et al. (2025) yang menyatakan bahwa stimulasi verbal yang kaya dan komunikasi dua arah yang interaktif antara anak dengan pengasuh atau teman sebaya jauh lebih efektif dan esensial untuk perkembangan bahasa dan kognitif yang optimal. Konsumsi konten digital secara pasif, meskipun mungkin mengandung unsur edukatif, tidak dapat menandingi kompleksitas dan kehangatan interaksi verbal langsung yang melibatkan intonasi, ekspresi wajah, gestur, dan umpan balik kontekstual.

### **5. Faktor Eksternal: Peran Krusial Pola Asuh Orang Tua**

Pembahasan hasil tidak lengkap tanpa menyoroti faktor eksternal utama yang berkontribusi besar terhadap masalah ini: peran pengasuhan orang tua. Dialog mendalam dengan orang tua dan guru mengungkap pola umum, yaitu kurangnya pengawasan yang memadai terhadap konten dan durasi penggunaan gadget, serta kecenderungan yang cukup tinggi untuk menggunakan gadget sebagai "alat penenang" (digital pacifier) agar anak tidak rewel atau mengganggu aktivitas orang tua. Praktik ini, meskipun memberikan kelegaan jangka pendek, justru memperparah ketergantungan dan menghambat perkembangan kemampuan anak dalam menenangkan diri secara mandiri. Sebaliknya, observasi terhadap anak-anak yang mulai mendapatkan pembatasan waktu layar yang konsisten di rumah (berdasarkan laporan guru dan orang tua yang bekerja sama) menunjukkan perubahan positif. Anak-anak ini dilaporkan menjadi lebih aktif terlibat dalam permainan fisik dan sosial, lebih komunikatif dalam kegiatan kelas, lebih responsif terhadap interaksi guru, dan mulai menunjukkan tanda-tanda empati yang lebih tinggi, seperti menolong atau menghibur teman yang sedih. Hal ini menegaskan pandangan Miranti dan Putri (2021) bahwa pembentukan karakter anak usia dini merupakan hasil dari interaksi dinamis antara potensi anak dan lingkungan terdekatnya, terutama pola asuh dan kebiasaan yang diterapkan di rumah.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian masyarakat ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa penggunaan gadget secara tidak terkontrol dan berlebihan merupakan faktor penghambat signifikan dalam pembentukan karakter holistik anak usia dini di TK Harapan Muda Bandar Lampung. Dampaknya merambah ke berbagai aspek krusial: kemampuan sosial, perkembangan emosional, pengelolaan diri, konsentrasi, dan bahasa.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap pembentukan karakter anak usia taman kanak-kanak. Anak-anak yang terbiasa menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari menunjukkan penurunan kemampuan sosial, peningkatan sikap egosentris, serta kecenderungan mengalami

ketergantungan emosional terhadap perangkat digital. Selain itu, penggunaan gadget yang pasif juga menghambat perkembangan konsentrasi dan kemampuan bahasa anak. Kurangnya interaksi sosial langsung dan pengawasan yang kurang ketat dari orang tua menjadi faktor utama yang memperkuat dampak negatif tersebut.

Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi intensif dari orang tua dan lembaga pendidikan dalam membatasi serta mengarahkan penggunaan gadget secara bijak bagi anak usia dini. Sekolah dapat memperkuat pendidikan karakter melalui metode pembelajaran berbasis interaksi langsung dan permainan yang melibatkan aspek sosial-emosional. Sementara itu, orang tua diharapkan lebih selektif dan melakukan pendampingan aktif dalam memberikan akses gadget serta memastikan anak mendapatkan pengalaman belajar yang seimbang antara dunia digital dan nyata. Dengan pengawasan dan pendekatan yang tepat, dampak negatif penggunaan gadget dapat diminimalkan demi mendukung tumbuh kembang karakter anak yang sehat dan holistik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayuningtyas, F., & Wijayanti, E. P. (2019). Peningkatan Budaya Literasi Anak di Taman Kanak-Kanak Nurul Fikri Bekasi Utara. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 291–299. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.2750>
- Hastomo, T., Sari, A. S., Widiati, U., Ivone, F. M., Zen, E. L., & Andianto, A. (2025). Exploring EFL Teachers' Strategies in Employing AI Chatbots in Writing Instruction to Enhance Student Engagement. *World Journal of English Language*, 15(7), 93–102. <https://doi.org/10.5430/wjel.v15n7p93>
- 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>
- Indana, N., & Setyowahyudi, R. (2024). Video pembelajaran pramuka prasiaga untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila anak kelompok B taman kanak-kanak. *Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 161–169. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.83080>
- Mandasari, B., Basthomi, Y., Hastomo, T., Afrianto, Hamzah, I., & Aminatun, D. (2025). The Snapshots of Indonesian Pre-Service English Teachers' Perspectives on Integrating Technology-Based Tools to Rural Schools. *Voices of English Language Education Society*, 9(1), 42–57. <https://doi.org/10.29408/veles.v9i1.27965>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Paige, R., Hickok, E., & Patrick. (2004). *Toward a New Golden Age in American Education: How the Internet, the Law, and Today's Students are Revolutionizing Expectations*.
- Permata, R. A. (2022). Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1155–1168. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1969>
- Sutiyono, A., Hastomo, T., & Tanod, M. J. (2022). Educators' perception towards early childhood education in technology integration: A case study. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7323–7333. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3837>



Yuliantika, N., Hasibuan, H. B., & 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>

