

PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK SEKOLAH DASAR

Andika Bayu Prasetyawan ^{*1}
Husein Adi Sanjaya ²
Amoy Ajeng Arghani ³

^{1,2,3} Universitas PGRI Yogyakarta

*e-mail : andikabayu9282@gmail.com, adisanjayahusein835@gmail.com, ajengarghani@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas tentang dampak penggunaan Gadget terhadap pendidikan siswa sekolah dasar, baik dampak positif maupun dampak negatifnya, serta membahas pula strategi pengendalian yang dapat diterapkan untuk meminimalisir dampak negatif tersebut. Gadget, termasuk berbagai perangkat teknologi seperti smartphone dan tablet, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern bahkan di kalangan anak-anak. Di sisi lain, gadget membawa manfaat yang besar bagi dunia pendidikan. Dengan memfasilitasi akses informasi, menyediakan aplikasi edukasi interaktif, meningkatkan kreativitas, dan mendukung pembelajaran mandiri anak. Selain itu, gadget juga dapat mengembangkan kemampuan teknologi sejak dini, hal ini penting di era digital. Namun di sisi lain, penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Kurangnya olahraga membuat anak berisiko mengalami masalah kesehatan fisik seperti ketegangan mata dan obesitas.

Kata kunci: Pengaruh, Gadget, Anak, Sekolah dasar

Abstract

This article discusses the impact of Gadget use on elementary school students' education, both positive and negative impacts, and also discusses control strategies that can be applied to minimize these negative impacts. Gadgets, including various technological devices such as smartphones and tablets, have become an inseparable part of modern life, even among children. On the other hand, gadgets bring great benefits to the world of education. By facilitating access to information, providing interactive educational applications, increasing creativity, and supporting children's independent learning. In addition, gadgets can also develop technological skills from an early age, this is important in the digital era. However, on the other hand, unsupervised use of gadgets can cause various negative impacts. Lack of exercise puts children at risk of experiencing physical health problems such as eye strain and obesity.

Keywords: Influence, Gadgets, Children, Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan anak adalah salah satu aspek paling penting dalam pembentukan kepribadian, kemampuan, dan karakter individu. Masa anakanak merupakan periode kritis yang menentukan banyak hal dalam kehidupan seseorang, termasuk keberhasilan mereka di masa depan. Pada tahap ini, anak-anak mengalami perubahan dan pertumbuhan yang pesat, baik secara fisik, kognitif, emosional, sosial, maupun moral. Piaget (1972) dalam bukunya *The Psychology of the Child* menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi dalam empat tahap utama, yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Perubahan ini terjadi secara bertahap dan saling memengaruhi, membentuk fondasi utama untuk kehidupan mereka selanjutnya.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa perkembangan anak tidak hanya dipengaruhi oleh faktor biologis atau genetik, tetapi juga oleh lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang. Lingkungan keluarga, pola asuh, interaksi sosial, serta akses terhadap pendidikan dan layanan kesehatan menjadi elemen kunci dalam mendukung perkembangan anak secara optimal. Sayangnya, dalam kenyataannya, anakanak sering kali menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat proses ini. Tantangan-tantangan tersebut, yang sering kali disebut sebagai isu-isu perkembangan anak, menjadi perhatian penting yang harus ditangani secara serius oleh orang tua, pendidik, masyarakat, dan pemangku kebijakan.

Beberapa isu yang kerap muncul dalam perkembangan anak meliputi tantangan dalam akses pendidikan berkualitas, pengaruh teknologi yang berlebihan, perubahan dinamika keluarga,

masalah kesehatan mental, dan ketimpangan sosial ekonomi. Sebagai contoh, dampak dari penggunaan teknologi yang tidak terkendali sering kali memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi sosial, sementara dinamika keluarga yang kurang harmonis dapat memengaruhi stabilitas emosional anak. Selain itu, anak-anak dari keluarga dengan kondisi ekonomi rendah sering kali menghadapi tantangan dalam mengakses pendidikan berkualitas dan layanan kesehatan yang memadai, yang berujung pada terbatasnya peluang mereka untuk berkembang secara optimal.

Pemahaman terhadap isu-isu ini tidak hanya penting bagi mereka yang berkecimpung di dunia pendidikan atau psikologi, tetapi juga bagi masyarakat luas. Setiap isu perkembangan anak membawa konsekuensi yang besar terhadap pertumbuhan mereka, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Memahami hal ini memungkinkan kita untuk mengidentifikasi kebutuhan anak secara lebih akurat dan memberikan intervensi yang sesuai untuk membantu mereka menghadapi tantangan tersebut. Dengan demikian, upaya mendukung perkembangan anak menjadi tugas kolektif yang melibatkan peran orang tua, sekolah, komunitas, dan pemerintah.

Intervensi yang tepat dalam menghadapi isu-isu perkembangan anak tidak hanya membantu mengatasi hambatan, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan mereka. Misalnya, peningkatan akses terhadap pendidikan berkualitas, pemberian dukungan psikososial, pengembangan program pengasuhan yang berbasis kasih sayang, serta regulasi penggunaan teknologi dapat menjadi langkah-langkah strategis untuk mendukung perkembangan anak. Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang sehat, berprestasi, dan memiliki kesejahteraan emosional yang baik.

Artikel ini bertujuan untuk membahas secara mendalam isu-isu penting dalam perkembangan anak, mulai dari pengertian perkembangan anak itu sendiri, tujuan memahami isu-isu tersebut, hingga strategi intervensi yang relevan. Harapannya, pembahasan ini dapat memberikan wawasan komprehensif kepada pembaca dan menjadi panduan dalam memahami, mendampingi, dan mendukung tumbuh kembang anak. Dengan perhatian dan tindakan yang tepat, kita semua dapat berperan dalam menciptakan masa depan yang lebih baik bagi generasi penerus bangsa.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Gadget

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak besar bagi umat manusia. Teknologi informasi menawarkan berbagai kemudahan dalam pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, dan lainlain. Hal ini mengharuskan manusia untuk memanfaatkan teknologi informasi. Beraneka ragam jenis teknologi yang tak terhitung jumlahnya dapat ditemukan di era modern ini. Contoh teknologi yang terkenal di masyarakat adalah gadget.

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Selain itu, gadget juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat alat canggih yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi. Aplikasi ini sendiri kemudian dijadikan sebagai sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan masih banyak lagi. Alat teknologi ini juga mempermudah seseorang untuk berbagai aktivitas. Melalui aplikasi yang terhubung dengan koneksi web, maka hingga saat ini, gadget membantu kebutuhan manusia. Contohnya saja pada penjualan barang, membeli, mencari teman, dan bekerja. Jadi, gadget merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang memiliki banyak fungsi.

Namun, di balik semua kemudahan tersebut, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif terhadap anak sekolah dasar. Di satu sisi, gadget dapat membantu proses belajar dengan menyediakan akses mudah ke berbagai sumber informasi dan aplikasi pendidikan. Anak-anak dapat mengakses materi pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif melalui gadget, seperti video pembelajaran, simulasi, atau aplikasi matematika dan bahasa. Hal ini tentu dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kecanduan, gangguan kesehatan, serta mengurangi interaksi sosial secara langsung. Penggunaan gadget yang

berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan memengaruhi kualitas tidur anak, bahkan meningkatkan risiko masalah penglihatan atau postur tubuh yang buruk. Selain itu, kecanduan gadget dapat menyebabkan anak-anak kehilangan waktu untuk bermain atau berinteraksi dengan teman sebayanya, yang sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, penggunaan gadget harus disesuaikan dengan kebutuhan dan pemanfaatannya yang bijak, dengan pengawasan yang tepat dari orang tua atau pendidik.

Dengan pendekatan yang bijaksana, gadget bisa menjadi alat yang efektif untuk mendukung pendidikan dan perkembangan anak. Sebaliknya, jika digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan yang tepat, gadget bisa menimbulkan berbagai dampak negatif yang dapat menghambat perkembangan anak secara fisik, mental, dan sosial.

Dampak positif dan negatif penggunaan gadget

Penggunaan gadget saat ini tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat untuk menjalani kesehariannya. Bahkan gadget juga sudah mempengaruhi anak-anak, bisa di lihat di jaman sekarang masing-masing anak sudah memiliki gadget, maka dari itu peran orang tua sangatlah penting agar anak-anak tidak terlalu kecanduan bermain gadget. Mungkin sebagian orang tua sudah menyadari dampak-dampak maupun bahaya gadget bagi anak, jangan sampai anak-anak menjadi lebih kecanduan menatap layar, baik ponsel, tablet, maupun televisi. Gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak yaitu:

1. Dampak positif

- **Mempermudah Komunikasi:** Gadget memungkinkan anak untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka dengan lebih mudah, baik melalui pesan teks maupun aplikasi media sosial, sehingga membantu mereka dalam membangun hubungan sosial yang lebih baik.
- **Akses Informasi yang Mudah:** Anak-anak dapat dengan cepat mencari informasi terkait pelajaran dan topik lainnya melalui internet, yang memperluas pengetahuan mereka di luar apa yang diajarkan di sekolah.
- **Meningkatkan Kreativitas:** Banyak aplikasi edukatif yang tersedia di gadget dapat merangsang kreativitas anak, memungkinkan mereka untuk berkreasi dan bereksperimen dengan berbagai ide dan proyek.
- **Pengembangan Keterampilan Kognitif:** Penggunaan gadget dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena mereka sering kali harus mencari solusi saat menggunakan teknologi tersebut.
- **Pembelajaran Mandiri:** Gadget memberi kesempatan bagi anak untuk belajar secara mandiri, termasuk mengerjakan tugas sekolah dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.
- **Meningkatkan Kemampuan Mengingat:** Dengan merekam atau mengambil gambar materi pelajaran, anak-anak dapat mengulang informasi tersebut kapan saja, yang membantu meningkatkan daya ingat mereka.
- **Memperluas Jaringan Sosial:** Anak-anak dapat berinteraksi dengan teman-teman dari berbagai latar belakang dan lokasi, memperluas jaringan sosial mereka di luar lingkungan sekolah.

2. Dampak negatif

- **Gangguan Tidur:** Penggunaan gadget yang berlebihan sering menyebabkan anak-anak mengalami kurang tidur. Kecanduan gadget dapat mengganggu waktu tidur yang seharusnya cukup untuk pertumbuhan dan perkembangan otak mereka, yang berdampak pada konsentrasi dan prestasi belajar di sekolah.
- **Masalah Kesehatan Mata:** Anak-anak yang terlalu lama menggunakan gadget berisiko mengalami gangguan penglihatan, seperti mata lelah, mata kering, dan masalah penglihatan jangka panjang akibat paparan layar yang terus-menerus.
- **Obesitas:** Kecanduan gadget dapat menyebabkan anak-anak kurang bergerak dan lebih banyak duduk. Hal ini meningkatkan risiko obesitas, yang dapat berujung pada berbagai masalah kesehatan di masa depan, seperti diabetes dan penyakit jantung.

- **Dampak Mental dan emosional:**
Penggunaan gadget dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan perubahan suasana hati. Anakanak mungkin menjadi lebih agresif atau mudah marah jika tidak diizinkan menggunakan gadget.
- **Ketergantungan pada teknologi:**
Anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung menjadi ketergantungan, sehingga mengabaikan interaksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka.
- **Perilaku Meniru yang Buruk:** Anak-anak sering kali meniru perilaku negatif dari konten yang mereka lihat di gadget, seperti kekerasan atau perilaku agresif, yang dapat mempengaruhi perkembangan moral dan etika mereka.
- **Gangguan Perkembangan Sosial:**
Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya secara langsung, yang penting untuk perkembangan mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Melalui metode studi literatur, peneliti menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan topik pembahasan yaitu pengaruh penggunaan gadget terhadap anak sekolah dasar .Proses pengumpulan literatur dilakukan dengan cara melakukan pemilihan beberapa jurnal atau artikel. Terdapat 7 artikel yang sesuai dengan pengaruh penggunaan gadget terhadap anak sekolah dasar. Proses pencarian dilakukan melalui website seperti Google Scholer, PubMed,dan DOAJ. jurnal atau Artikel ini terbitan 6 tahun terakhir terhitung dari tahun 2017-2023. Artikel yang dipilih membahas berdasarkan argumen yang valid dengan satu topik tertentu dan data yang mendukung. Pemilihan literatur diambil berdasarkan kesesuaian dengan kata kunci yang sama dengan topik penelitian yaitu “pengaruh penggunaan gadget”, “ anak sekolah dasar ”.Penelusuran kajian literatur dilakukan sejak bulan Desember 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan istilah dalam bahasa inggris yang diartikan sebagai sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus terutama untuk membantu aktivitas manusia. gadget mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaanya seperti menurut Puji Asmaul Chusna (2017:318-319) gadget secara umum memiliki Fungsi dan manfaat diantaranya:

- 1) **Komunikasi.** Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika dahulu manusia berkomunikasi melalui tulisan lalu dikirimkan melalui pos. Sekarang di era globalisasi manusia bisa berkomunikasi dengan mudah, cepat, dan lebih praktis dengan handphone.
- 2) **Pendidikan.** Seiring berkembangnya zaman,belajar tidak hanya terfokus dengan buku.tetapi gadget dapat lebih mudah dalam mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan, seperti pendidikan, ilmu pengetahuan umum, dan agama, tanpa harus jauh ke perpustakaan. Dari hasil pencarian artikel tentang dampak penggunaan gadget, diperoleh 7 literatur yang relevan dan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel Penelitian tentang Dampak Penggunaan Gadget

No	Judul & Nama Jurnal	Penulis	Hasil Penelitian
1	Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar.	Yummi Ariston, Frahasin i. (2018)	Hasil penelitian Menunjukkan penggunaan gadget khususnya pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosial mereka, seperti lupa

	Journal Of Educational Review And Research		dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.
2	Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. Jurnal Pendidikan Tambusai	Sofian Abdulati, Triana Lestari.(2021)	Hasil dari penelitian ini adalah gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi anak. Di satu sisi gadget dapat menjadi media pembelajaran dan hiburan di masa pandemi covid 19. Tetapi disisi lainnya gadget dapat membuat anak menjadi terganggu perkembangannya yang diakibatkan terlalu menghabiskan waktunya di depan layar gadget.
3	Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. Jurnal Pendidikan Tambusai.	Dwi Wulandari, Triana Lestari. (2021)	Hasil penelitian, menunjukkan bahwa pengaruh gadget ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak karena ini meliputi, terganggunya mental, emosi menjadi tidak stabil.
4	Dampak Gadget Bagi Perkembangan Prilaku Anak di Desa Sampir. Jurnal Pendidikan Indonesia.	Mariyam ,danWah id Abdul Kudus. (2021)	Hasil penelitian menunjukkan banyak anak muda sekarang yang menurun nilai attitude dan sopan santunnya dilingkungan masyarakat, salah satunya masyarakat di Desa Sampir.
5	Dampak Gadget Terhadap Anak. Journal of Cahaya Mandalika.	Baihaqy Azro Hidayat, dkk. (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget sangat mempengaruhi perkembangan anak yang dimana jika tanpa adanya kontrol dan pengawasan hanya dampak negatif yang diterima anak usia sekolah sebagai akibat penggunaan gadget.
6	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak.Jurnal Basicedu.	Naila Intan Muna Agustina, dkk.(2022)	Dampak penggunaan gadget dari beragam bentuk penggunaan oleh anak memberikan pengaruh belum terlihatnya karakter peduli sosial anak seperti dalam memberikan bantuan kepada orang lain dan memperlakukan orang lain dengan sopan dan bertindak santun.
7	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. Amal Insani : Indonesian Multidiscipline of Social Journal.	Rieke Dyah Ramadh ani Saputri, Agung Setyawan. (2022)	Hasil dari penelitian ini Akan menunjukkan bahwa banyak dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak sekolah dasar yang sudah kecanduan dan akan ada juga dampak baiknya.

Berdasarkan kajian literatur yang dipaparkan dalam tabel penelitian tentang dampak penggunaan Gadget, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak negatif maupun positif penggunaan gadget bagi anak, baik dari segi perkembangan biologis, psikomotor, perkembangan sosial maupun perkembangan emosi anak.

Adapun uraian dampak positif penggunaan gadget bagi anak yang di rangkum dari beberapa kajian literatur adalah sebagai berikut: 1) membangun dan melatih kreativitas anak ; 2)

mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan ; 3) Membantu anak dalam kesehariannya terutama dalam mencari data maupun informasi untuk mengerjakan tugas sekolah; 4) Sebagai sarana hiburan dari fitur - fitur yang disediakan dalam gadget.

Strategi pengendalian Penggunaan gadget

Mengatasi ketergantungan gadget pada anak memerlukan pendekatan yang terencana dan konsisten. Berikut adalah beberapa cara yang dapat diterapkan oleh orang tua untuk membantu anak mengurangi ketergantungan pada perangkat elektronik:

- **Batasi Waktu Penggunaan Gadget:** Menetapkan batasan waktu penggunaan gadget sangat penting. Orang tua disarankan untuk memberikan waktu maksimal 1-2 jam per hari dan harus bersikap tegas dalam menerapkan batasan ini, meskipun anak mungkin meminta lebih banyak waktu.

- **Buat Jadwal Penggunaan:**

Membuat jadwal penggunaan gadget dapat memberikan anak rasa kontrol dan tanggung jawab. Biarkan anak memilih waktu tertentu untuk menggunakan gadget, sehingga mereka merasa dilibatkan dalam proses tersebut.

- **Ajak Anak Melakukan Aktivitas Lain:** Mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan mengajak mereka berpartisipasi dalam aktivitas fisik atau kreatif, seperti bersepeda, berkebun, atau bermain permainan tradisional, dapat membantu mengurangi ketergantungan gadget.

- **Ciptakan Zona Bebas Gadget:** Tentukan area di rumah yang bebas dari gadget, seperti ruang makan atau kamar tidur. Ini akan membantu meningkatkan interaksi sosial dan komunikasi antar anggota keluarga.

- **Berikan Contoh yang Baik:** Orang tua harus menjadi teladan dalam penggunaan gadget. Jika orang tua terlihat sering menggunakan gadget, anak akan cenderung meniru perilaku tersebut. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menggunakan gadget secara bijak.

- **Diskusikan Bahaya Penggunaan**

Gadget Berlebihan: Jelaskan kepada anak tentang risiko kesehatan yang terkait dengan penggunaan gadget yang berlebihan, seperti masalah penglihatan dan obesitas. Gunakan bahasa yang mudah dimengerti agar anak memahami konsekuensi dari kebiasaan tersebut.

- **Gunakan Aplikasi Pengatur Waktu:** Menggunakan aplikasi untuk mengatur waktu penggunaan gadget dapat membantu memantau dan membatasi akses anak terhadap perangkat elektronik.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar memiliki dampak ganda yang kompleks dalam konteks pendidikan. Di satu sisi, gadget dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dengan menghadirkan sumber informasi yang luas, aplikasi edukatif, dan media interaktif yang menarik. Namun, di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai risiko negatif terhadap perkembangan pendidikan dan pribadi anak. Penggunaan gadget juga memiliki dampak positif dan negatifnya, dampak positif diantaranya yang pertama akses informasi yang lebih mudah dan cepat, yang kedua tersedianya berbagai aplikasi pembelajaran interaktif, dan yang terakhir ada mengembangkan keterampilan teknologi sejak dini. Sementara dampak negatifnya antara lain yang pertama potensi menurunnya konsentrasi belajar, yang kedua gangguan perkembangan sosial dan komunikasi langsung, yang ketiga ada risiko ketergantungan dan kecanduan gadget, dan yang terakhir ada potensi paparan konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat krusial dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gadget oleh anak sekolah dasar. Diperlukan pendekatan bijak yang mencakup, pembatasan waktu penggunaan gadget, pendampingan aktif saat anak menggunakan gadget pemilihan konten dan aplikasi yang berkualitas dan edukatif dan yang terakhir mendorong keseimbangan antara aktivitas digital dan non-digital.

DAFTAR PUSTAKA

- (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah* Abdidas, 5(4), 319-325.
- Nusaputra, A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Alodokter. (n.d.). *6 Cara Mengatasi Anak Kecanduan Gadget*.
<https://www.alodokter.com/inicara-mengatasi-anak-yangkecanduangadget>
- Ardianti, W., Lapau, B., & Dewi, O. (2018). *Jurnal Photon* Vol. CNN Indonesia. (2023). *7 Cara Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak, Ajak Aktivitas Lain*.
- Azkie, N. (2022). *7 FORMULA BARU MENGATASI KECANDUAN GADGET PADA ANAK*. Nadaa Azkia.
- Diskominfo Kediri. (2020). *Dampak Negatif Gadget Bagi Anak-anak*.
<https://diskominfo.kedirikab.go.id/baca/dampak-negatif-gadget-bagianakanak>
- ERNA, E. (2021). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hasanah, F. (2020). *Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. Hello Sehat*. (n.d.). *9 Cara Mengatasi Anak yang Kecanduan Gadget*.
<https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai9tahun/perkembangananak/mengatasi-anak-kecanduangadget/>
- Iswanto & Onibala. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget bagi*
- Kaplan, A. M. (2021). "The Rise of Digital Technology Devices". *Journal of Technology Trends*, 45(2), 112-128.
- Mertika, M., Marhayani, D. A., Karyadi, D., Wulandari, F., Suprpto, W., & Hendriana, E. C. (2024). *Penyuluhan Dampak Positif Penggunaan Gadget bagi Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 527-533. *Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-72. *Perkembangan Sosial Anak*. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Prayudi, A. (2023). *Pengaruh Gadget dalam Penurunan Tingkat Penglihatan pada Remaja*. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(1), 1-20.
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia*
- Rasul, J., & Hamid, A. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bogor, QUADRA.
- Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 344-349.
- Tempo.co. (2024). *Begitu Cara Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*.
<https://www.tempo.co/digital/beg-inicara-mengatasi-kecanduangadget-pada-anak-47170>
- Wiley. *Yankes Kemkes*. (2020). *Yuk Antisipasi Dampak Negatif Gadget bagi Anak*
<https://yankes.kemkes.go.id/view-artikel/2518/yukantisipasidampaknegatif-gadget-bagianak>