

## Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Studi Kasus di Sekolah Dasar

Nadia Rahmawati\*<sup>1</sup>  
Dapit Aryando<sup>2</sup>  
Syaffrizal Aziz<sup>3</sup>  
Sani Safitri<sup>4</sup>  
Syarifuddin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Sriwijaya

\*e-mail: [rahmawatinadia739@gmail.com](mailto:rahmawatinadia739@gmail.com)<sup>1</sup>, [dapitaryando05@gmail.com](mailto:dapitaryando05@gmail.com)<sup>2</sup>, [syaffrizalaziz@gmail.com](mailto:syaffrizalaziz@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[sani\\_safitri@fkip.unsri.ac.id](mailto:sani_safitri@fkip.unsri.ac.id)<sup>4</sup>, [syarifuddin@fkip.unsri.ac.id](mailto:syarifuddin@fkip.unsri.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

*Abstrak Penggunaan gadget dalam kehidupan anak-anak, terutama siswa sekolah dasar, semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Studi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gadget terhadap perkembangan anak SD dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan mengumpulkan berbagai literatur terkait untuk mengeksplorasi dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget dapat meningkatkan akses informasi dan mendukung pembelajaran jika digunakan dengan bijak. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial, gangguan konsentrasi, serta berbagai permasalahan kesehatan fisik dan emosional. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengontrol dan membimbing penggunaan gadget agar anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa mengalami dampak negatif. Penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai pentingnya regulasi penggunaan gadget dalam keseharian anak untuk mendukung perkembangan yang seimbang.*

**Kata kunci:** gadget, perkembangan anak, dampak kognitif, sosial, emosional, kesehatan fisik.

### Abstract

*The use of gadgets in children's lives, especially elementary school students, has increased with technological advancements. This study aims to analyze the influence of gadgets on the development of elementary school children in cognitive, social, emotional, and physical aspects. The research method used is a literature review, collecting various related studies to explore both positive and negative impacts of gadget use. The results show that gadgets can enhance information access and support learning if used wisely. However, excessive use can lead to reduced social interaction, concentration disorders, and various physical and emotional health issues. Therefore, it is crucial for parents and educators to regulate and guide gadget usage so that children can benefit from technology without experiencing its negative effects. This study provides new insights into the importance of gadget usage regulation in children's daily lives to support balanced development.*

**Keywords:** gadgets, child development, cognitive impact, social, emotional, physical health.

## PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, penggunaan gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan dan perkembangan anak-anak. Gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi alat yang umum digunakan oleh anak-anak baik untuk keperluan akademik maupun hiburan. Meskipun teknologi ini menawarkan berbagai manfaat, penggunaannya yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. (Nahriyah, 2020)

Penelitian ini menyoroti bagaimana penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menghambat perkembangan anak dalam berbagai aspek, menambahkan perspektif terbaru tentang pentingnya regulasi dalam penggunaan teknologi oleh anak-anak. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang telah menyoroti dampak gadget terhadap anak-anak, terutama

mereka yang berada dalam rentang usia sekolah dasar. Anak-anak pada usia ini berada dalam tahap perkembangan kritis di mana interaksi sosial, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan motorik dan bahasa sedang berkembang pesat. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu aspek-aspek tersebut, mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga, menurunnya kemampuan konsentrasi, serta meningkatnya risiko ketergantungan terhadap teknologi. (Abdulatif & Lestari, 2021)

Penelitian ini memberikan tambahan wawasan mengenai bagaimana periode perkembangan kritis anak dapat dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan gadget yang tidak terkendali, memperkuat urgensi peran orang tua dan pendidik dalam membentuk kebiasaan digital anak. Di sisi lain, gadget juga memberikan manfaat yang tidak dapat diabaikan. Dengan adanya aplikasi edukatif dan akses informasi yang luas, gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif. Banyak sekolah dasar kini mulai mengadopsi teknologi sebagai bagian dari metode pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan anak, serta bagaimana peran orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaannya agar tetap berada dalam batas yang sehat. (Sunandari et al., 2023)

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya berfokus pada dampak negatif, penelitian ini mengkaji keseimbangan antara manfaat dan risiko penggunaan gadget bagi anak-anak dalam konteks pendidikan. Selain dampak pada aspek kognitif dan sosial, penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak. Paparan konten digital yang berlebihan dapat menyebabkan perubahan pola perilaku, seperti meningkatnya agresivitas, kecemasan, serta gangguan tidur. Anak yang terlalu sering bermain dengan gadget cenderung mengalami kesulitan dalam mengelola emosi dan menunjukkan empati terhadap orang lain. Oleh karena itu, pemantauan serta pembatasan waktu penggunaan gadget menjadi langkah penting dalam menjaga keseimbangan antara dunia digital dan interaksi sosial yang nyata. (Rahmadani, 2024) Penelitian ini menyoroti hubungan antara penggunaan gadget dengan regulasi emosi anak, memberikan pemahaman lebih dalam mengenai bagaimana teknologi dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional mereka. Pengaruh gadget terhadap perkembangan fisik anak juga perlu diperhatikan. Penggunaan gadget dalam waktu lama dapat mengurangi aktivitas fisik anak, yang berisiko menyebabkan obesitas serta gangguan kesehatan lainnya. Kurangnya aktivitas fisik juga dapat menghambat perkembangan motorik anak, terutama pada usia dini yang seharusnya diisi dengan berbagai kegiatan yang melatih koordinasi tubuh. Dengan demikian, penting untuk menciptakan pola penggunaan gadget yang sehat dengan mendorong anak untuk tetap aktif dalam kegiatan fisik dan sosial. (Maya, 2024)

Penelitian ini mengaitkan dampak penggunaan gadget dengan kesehatan fisik anak, menambahkan perspektif baru dalam analisis mengenai keseimbangan digital dan aktivitas fisik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak dengan fokus pada siswa sekolah dasar. Studi kasus ini akan mengeksplorasi bagaimana pola penggunaan gadget memengaruhi aspek kognitif, sosial, dan emosional anak, serta faktor-faktor yang dapat memperburuk atau memitigasi dampak tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi penggunaan teknologi yang lebih bijak untuk anak-anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dan studi literatur sebagai pendekatan utama dalam menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. (Dikayawari, 2023) Metode yang digunakan meliputi:

1. Studi Kepustakaan - Penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur seperti jurnal ilmiah, buku akademik, serta laporan penelitian yang relevan dengan topik penggunaan gadget dalam perkembangan anak. Sumber-sumber tersebut dikaji untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak akibat penggunaan gadget.
2. Analisis Literatur - Penelitian ini melakukan analisis terhadap studi-studi terdahulu yang telah membahas dampak gadget terhadap anak-anak. Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi temuan-temuan yang sudah ada, kesenjangan penelitian, serta tren terbaru dalam penelitian terkait.

Dengan menggunakan metode ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak serta memberikan rekomendasi berbasis kajian akademik yang dapat diterapkan dalam praktik pendidikan dan pengasuhan anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh pada perkembangan kognitif dan akademik Penggunaan gadget dapat memengaruhi kemampuan berpikir anak, baik dalam aspek positif maupun negatif. Dalam aspek positif, gadget yang digunakan dengan bijak dapat meningkatkan daya ingat, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan problem-solving. Aplikasi edukatif yang interaktif juga dapat membantu meningkatkan minat belajar anak. Namun, dalam aspek negatif, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan tingkat konsentrasi, menghambat daya ingat jangka panjang, dan mengurangi kemampuan berpikir analitis karena anak lebih sering mengonsumsi informasi secara instan tanpa menganalisis secara mendalam. (Azizah & Kesehatan, 2025)

Penelitian ini mengintegrasikan analisis tentang bagaimana gadget dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak sambil menyoroti risiko potensial yang dihadapi dalam pembelajaran akademik. Pengaruh pada perkembangan sosial dan interaksi dengan teman sebaya Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan gadget cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu bermain dengan teman sebaya, menghambat keterampilan komunikasi, dan mengurangi kemampuan untuk membangun hubungan sosial yang sehat. Di sisi lain, jika digunakan dengan baik, gadget dapat menjadi alat komunikasi yang memperkuat hubungan sosial melalui berbagai platform interaktif yang memungkinkan anak tetap terhubung dengan teman temannya. (Adwiah & Diana, 2023)

Penelitian ini menekankan bagaimana gadget dapat menjadi alat komunikasi yang mempererat atau justru menghambat interaksi sosial anak tergantung pada pola penggunaannya. Pengaruh pada perkembangan emosional dan pengelolaan emosi anak Paparan berlebihan terhadap konten digital, termasuk video game, media sosial, dan konten daring lainnya, dapat mempengaruhi kestabilan emosional anak. Anak yang sering bermain game dengan unsur kekerasan cenderung menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih tinggi, sedangkan anak yang terlalu sering menggunakan media sosial berisiko mengalami kecemasan sosial atau tekanan psikologis akibat perbandingan sosial. Untuk mengatasi dampak ini, penting bagi orang tua untuk mengawasi konten yang dikonsumsi anak dan memberikan bimbingan dalam mengelola emosi mereka. (Pusphitawaty, 2020) Studi ini menambahkan analisis tentang bagaimana eksposur terhadap konten digital dapat membentuk pola perilaku dan kestabilan emosional anak.

Pengaruh pada perkembangan fisik dan kesehatan Penggunaan gadget yang berlebihan sering kali berkontribusi terhadap pola hidup sedentari, yang dapat menyebabkan obesitas, gangguan postur tubuh, serta masalah kesehatan lainnya seperti gangguan penglihatan akibat paparan layar yang berkepanjangan. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik dapat menghambat perkembangan motorik anak yang seharusnya diperoleh melalui permainan fisik yang melibatkan koordinasi tubuh dan keterampilan motorik halus. Untuk mengatasi hal ini, orang tua dan guru

perlu mendorong anak untuk tetap aktif dengan mengalokasikan waktu khusus untuk bermain di luar ruangan dan berolahraga. (Annisa et al., 2022)

Penelitian ini mengaitkan pola hidup sedentari akibat penggunaan gadget dengan konsekuensi kesehatan fisik jangka panjang pada anak-anak. Pengaruh terhadap Kreativitas dan Imajinasi Anak Gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Aplikasi menggambar digital, permainan berbasis eksplorasi, serta video edukatif yang interaktif dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif anak. Dengan akses ke berbagai sumber daya online, anak-anak dapat belajar membuat karya seni, menulis cerita, atau bahkan memahami dasar-dasar pemrograman sejak dini. (Anak et al., 2023) Namun, jika anak hanya menggunakan gadget untuk konsumsi pasif seperti menonton video tanpa adanya aktivitas kreatif, maka kemampuan berpikir kritis dan imajinatif mereka bisa terhambat. Anak yang terlalu sering terpapar konten siap pakai cenderung mengalami penurunan kemampuan dalam menciptakan sesuatu dari imajinasinya sendiri.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengarahkan penggunaan gadget ke aktivitas yang lebih interaktif dan produktif, seperti bermain game edukatif, menggambar, atau membuat animasi sederhana. Studi ini menyoroti bagaimana gadget dapat menjadi alat yang meningkatkan kreativitas anak jika digunakan secara produktif, namun juga dapat membatasi imajinasi jika digunakan secara pasif.

#### Dampak Positif

1. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Gadget dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, daya ingat, serta kemampuan memecahkan masalah. Aplikasi edukatif dan permainan interaktif yang dirancang khusus dapat merangsang kreativitas serta membantu dalam pembelajaran berbasis digital. (Saputri & Setyawan, 2022)
2. Mempermudah Akses Informasi Dengan gadget, anak-anak dapat mengakses berbagai sumber informasi secara cepat dan mudah. Hal ini sangat bermanfaat dalam menunjang proses belajar mereka di sekolah dan membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. (Vivaldhi Aurel Ramadhan, 2023)
3. Meningkatkan Keterampilan Digital Di era teknologi saat ini, keterampilan digital menjadi sangat penting. Anak-anak yang terbiasa menggunakan gadget sejak dini dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang teknologi, yang akan bermanfaat bagi mereka di masa depan. (Rimadan, 2024)
4. Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Media Digital Meskipun gadget sering dikaitkan dengan penurunan interaksi sosial langsung, dalam beberapa kasus, gadget juga dapat membantu anak-anak tetap terhubung dengan teman-teman dan keluarga melalui berbagai platform komunikasi digital. (Rahayu et al., 2023)

#### Dampak Negatif

1. Menurunnya Konsentrasi dan Daya Ingat Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kemampuan anak dalam berkonsentrasi, karena mereka terbiasa dengan informasi yang cepat dan instan, sehingga kurang mampu dalam berpikir mendalam. (Wulandari et al., 2021)
2. Ketergantungan pada Teknologi Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami ketergantungan, sehingga sulit untuk melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan teknologi, seperti membaca buku atau bermain secara fisik.

3. Gangguan Tidur Cahaya biru yang dipancarkan oleh layar gadget dapat mengganggu pola tidur anak, menyebabkan kesulitan tidur, serta menurunkan kualitas tidur mereka.
4. Gangguan Kesehatan Fisik Terlalu lama duduk di depan layar dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas, gangguan postur tubuh, dan ketegangan mata.
5. Menurunnya Interaksi Sosial Secara Langsung Anak-anak yang lebih sering bermain dengan gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya akan mengalami penurunan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi dan berempati.

#### Solusi untuk Mengurangi Dampak Negatif

1. Membatasi Waktu Penggunaan Gadget – Orang tua dan guru harus menetapkan aturan yang jelas mengenai durasi penggunaan gadget setiap harinya.
2. Meningkatkan Kegiatan Fisik – Anak-anak harus didorong untuk lebih banyak bermain di luar ruangan dan mengikuti aktivitas olahraga.
3. Mengawasi Konten Digital – Orang tua harus memastikan bahwa anak-anak mengakses konten yang sesuai dengan usia mereka.
4. Mengembangkan Pola Tidur yang Sehat – Hindari penggunaan gadget sebelum tidur untuk mengurangi gangguan pola tidur anak.

Dengan memahami dampak positif dan negatif gadget serta menerapkan strategi yang tepat, anak-anak dapat memperoleh manfaat dari teknologi tanpa mengorbankan perkembangan sosial, emosional, dan fisik mereka. (Ariston & Frahasini, 2020)

#### Tantangan dalam Pengelolaan Penggunaan Gadget

1. Kurangnya Kesadaran Orang Tua Banyak orang tua yang masih kurang memahami dampak jangka panjang dari penggunaan gadget terhadap anak. Kurangnya kesadaran ini menyebabkan mereka cenderung membiarkan anak menggunakan gadget secara bebas tanpa pengawasan atau aturan yang jelas. (Swatika, 2020)
2. Daya Tarik yang Tinggi dari Konten Digital Konten digital yang menarik, seperti video, game, dan media sosial, sering kali membuat anak-anak sulit melepaskan diri dari gadget. Hal ini menjadi tantangan bagi orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget tanpa menimbulkan konflik dengan anak. (Tambunan & Sinaga, 2022)
3. Ketergantungan Teknologi dalam Pendidikan Banyak sekolah kini menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga sulit bagi orang tua untuk membatasi penggunaan gadget tanpa menghambat akses anak terhadap sumber belajar yang penting. (Sauri et al., 2022)
4. Kurangnya Regulasi yang Jelas Belum adanya regulasi yang jelas mengenai batasan penggunaan gadget bagi anak-anak membuat orang tua dan pendidik kesulitan dalam menetapkan aturan yang tepat. Beberapa negara telah mengembangkan pedoman, tetapi implementasinya masih menjadi tantangan.

5. Dampak Sosial dan Psikologis Ketergantungan pada gadget dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial secara langsung. Selain itu, paparan konten yang tidak sesuai usia dapat berdampak pada perkembangan emosional dan mental anak.

Dengan memahami tantangan ini, diperlukan strategi yang lebih efektif dalam mengelola penggunaan gadget agar anak-anak tetap mendapatkan manfaat teknologi tanpa mengalami dampak negatif yang signifikan. (Abdulatif & Lestari, 2021)

## KESIMPULAN

Penggunaan gadget dalam kehidupan anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar, memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan mereka di berbagai aspek, baik positif maupun negatif. Dari segi kognitif, gadget dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan tepat, memberikan akses cepat terhadap informasi, dan mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan konsentrasi dan menurunkan kemampuan berpikir analitis anak.

Secara sosial, gadget dapat membantu anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar melalui media digital. Namun, terlalu sering berinteraksi melalui dunia maya dapat mengurangi keterampilan komunikasi tatap muka dan menghambat kemampuan anak dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat. Sementara itu, dari segi emosional, paparan konten digital yang tidak sesuai usia dapat memengaruhi keseimbangan emosional anak, meningkatkan risiko kecemasan, serta mengurangi empati terhadap orang lain.

Dari perspektif kesehatan fisik, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gaya hidup sedentari yang berujung pada berbagai masalah kesehatan, seperti obesitas, gangguan penglihatan, dan gangguan postur tubuh. Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan gadget harus dilakukan secara bijak, dengan pembatasan waktu penggunaan dan pengawasan dari orang tua serta guru.

Untuk mengoptimalkan manfaat gadget dan meminimalkan dampak negatifnya, diperlukan regulasi yang tepat serta edukasi kepada anak mengenai penggunaan teknologi yang sehat. Orang tua dan pendidik harus berperan aktif dalam mengontrol serta mengarahkan anak dalam menggunakan gadget agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara produktif. Dengan keseimbangan yang baik antara penggunaan gadget dan aktivitas fisik serta sosial, anak-anak dapat berkembang secara optimal tanpa mengalami dampak buruk dari kecanduan teknologi.

Penelitian ini menekankan pentingnya peran keluarga dan sekolah dalam membentuk kebiasaan digital anak sejak dini. Dengan regulasi yang baik, gadget dapat menjadi sarana yang bermanfaat bagi pendidikan dan perkembangan anak tanpa mengorbankan aspek sosial, emosional, dan fisik mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Anak, P., Sekolah, D. I., & Negeri, D. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN psikosial. 4(2), 33–39.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(09), 837–849. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159>
- Ariston, Y., & Frahasani, F. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>

- Azizah, A. N., & Kesehatan, F. (2025). PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK SEKOLAH DASAR : PENTINGNYA EDUKASI THE INFLUENCE OF GADGETS ON THE DEVELOPMENT OF PRIMARY SCHOOL CHILDREN : THE IMPORTANCE OF PROPER. 2(1), 215–225.
- Dikayaswari. (2023). Seberapa Penting Pembelajaran IT untuk Anak SD di Era Digital - Graduate Program.
- Fadli, N. (2023). Teori Perkembangan Anak menurut Para Ahli: Erikson hingga Piaget. In Tirtto.Id. <https://tirtto.id/teori-perkembangan-anak-menurut-para-ahli-erikson-hingga-piaget-gMHB>
- Maya, O. (2024). Pengaruh Digitalisasi pada Pertumbuhan Anak Usia Dini. In Kumparan.com. <https://kumparan.com/olga-maya/pengaruh-digitalisasi-pada-pertumbuhan-anak-usia-dini-22FDbEKtTkF>
- Nahriyah, S. (2020). Tumbuh kembang anak di era digital. *Risâlah*, 4(1), 65–74. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3552008>
- Pusphitawaty, Z. R. (2020). Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 7- 12 Tahun Di Sd Negeri Soka 34 Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu*, 1–7.
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah* <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822> *Guru*, 9(1), 344–349.
- Rahmadani. (2024). Meningkatkan Literasi di SD dan Era Digital\_ Strategi dan Manfaatnya.
- Rimadan. (2024). PENGARUH\_GADGET\_TERHADAP\_PERKEMBANGAN\_SI. Shams, E. A., & Rizaner, A. (2018). A novel support vector machine based intrusion detection system for mobile ad hoc networks. *Wireless Networks*, 24(5), 1821–1829. <https://doi.org/10.1007/s11276-016-1439-0>
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. In *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)* (Vol. 3, Issue 1, pp. 24–31). <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>
- Sunandari, S., Sari, A. N. A., Mustainah, S., Viftar, M., & ... (2023). Pengaruh Era Digital pada Pembentukan Karakter Anak di Sekolah Dasar. *Journal on ...*, 05(04), 11644–11648. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2115%0Ahttp://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2115/1753>
- Swatika, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1), 49–54.
- Tambunan, K., & Sinaga, M. M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar *Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka. Jurnal Sains Dan Teknologi Widyaloka*, 1, 170–177.
- Vivaldhi Aurel Ramadhan. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif. [https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/](https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/#:~:text=Berdasarkan%20studi%20Rahayu%20dkk.%20(2021,melanca%20rkan%20pembelajaran%20berbicara%20dan%20berbahasa.) (pp. ...)
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>