



Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Ekonomi Anak Usia Sekolah Dasar

Hendri Dony Hahury^{1*}, Nasya Nasyila Sugiarto², Hermi Oppier³,
Lestari Dewi Anakoda⁴, Jeanee Belthia Nikijuluw⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

*Corresponding author: hahury31@gmail.com

Received 31-12-2024

Revised 15-01-2025

Published 04-03-2025

ABSTRAK

Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan ekonomi anak usia sekolah sangat kompleks dan memerlukan perhatian berbagai kalangan yang serius terutama orang tua, pendidik, dan masyarakat. Memang diakui jika gadget dapat memberikan manfaat dalam hal akses informasi dan pendidikan akan tetapi penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan berbagai masalah sosial dan emosional. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tentang edukasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial ekonomi anak usia Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Ambon yang diharapkan dapat membentuk karakter para murid yang memiliki kreatifitas dan kemampuan kognitif dalam menggunakan gadget secara bertanggungjawab. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada 31 Oktober 2024 dengan metode penyuluhan yang dihadiri para murid kelas 5 dan kelas 6 berjumlah 50 orang. Hasil dari kegiatan sosialisasi ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman penggunaan gadget secara bertanggungjawab serta para murid yang mampu menjawab pertanyaan dengan baik dari pemateri sebanyak 98 persen. Solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia sekolah dasar dengan cara membatasi pemakaian gadget, mengawasi anak dalam bermain gadget dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget.

Kata kunci: Penggunaan gadget; Perilaku sosial ekonomi; Anak sekolah dasar

ABSTRACT

The impact of gadget use on the social and economic behavior of school-age children is very complex and requires serious attention from various groups, especially parents, educators and the community. It is acknowledged that gadgets can provide benefits in terms of access to information and education, but uncontrolled use can cause various social and emotional problems. This community service activity is about educating the impact of using gadgets on the socio-economic behavior of elementary school aged children at SD Negeri 1 Ambon which is expected to shape the character of students who have creativity and cognitive abilities in using gadgets responsibly. This socialization activity was carried out on October 31 2024 using an outreach method attended by 50 grade 5 and grade 6 students. The results of this socialization activity showed an increase in understanding of using gadgets responsibly and students were able to answer questions well from the presenters. The solution to the problem of using gadgets in elementary school children is by limiting the use of gadgets, supervising children when playing with gadgets with parental figures who play a very important role and providing appropriate time schedules when children play with gadgets.

Keywords: Gadget use; Socioeconomic behavior; Primary school children.



PENDAHULUAN

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari telah menjadi fenomena yang tidak dapat diabaikan, terutama di era digital saat ini. Gadget berupa smartphone dan tablet, telah mengubah cara individu berinteraksi, belajar, dan bekerja. Namun, dampak dari penggunaan gadget tersebut bukan hanya terbatas pada aspek sosial dan psikologis, tetapi juga memiliki implikasi yang signifikan terhadap ekonomi. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana penggunaan gadget dapat memengaruhi pertumbuhan ekonomi, produktivitas, dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Dimana, penggunaan gadget dapat meningkatkan akses informasi dan komunikasi, yang pada gilirannya dapat mendorong produktivitas ekonomi. Dengan adanya gadget, individu dan bisnis dapat dengan mudah mengakses informasi pasar, berkomunikasi dengan klien dan rekan kerja, serta melakukan transaksi secara online. Studi Sihombing (2023) menunjukkan jika infrastruktur digital yang baik, termasuk penggunaan teknologi informasi, berkontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi suatu daerah.

Namun, di sisi lain, penggunaan perangkat berlebihan dapat menyebabkan dampak tidak baik, terutama pada perkembangan kognitif dan emosional anak-anak terutama anak usia sekolah dasar atau usia dini. Studi menunjukkan bahwa penggunaan perangkat yang tidak terkontrol dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak, yang pada akhirnya mempengaruhi kemampuan mereka untuk berpartisipasi secara efektif dalam ekonomi di masa depan (Sofiana, 2023).

Penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar telah menjadi topik yang semakin relevan dalam konteks perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka. Gadget, yang mencakup smartphone, tablet, dan perangkat elektronik lainnya, memberikan akses mudah ke informasi dan hiburan, tetapi juga membawa sejumlah dampak negatif yang perlu diperhatikan. Penelitian Putriana & Wasliah (2019)) menunjukkan bahwa waktu penggunaan dan frekuensi penggunaan perangkat dapat berhubungan langsung dengan pertumbuhan personal sosial anak-anak, terutama pada usia prasekolah. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana gadget dapat mempengaruhi interaksi sosial anak, kemampuan beradaptasi dengan norma kelompok, serta perkembangan moral dan tradisi mereka (Rismala et al., 2021).

Salah satu dampak negatif yang paling sering diidentifikasi adalah penurunan jumlah waktu yang dihabiskan agar dapat berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan anggota keluarga. Anak-anak yang menghabiskan waktu berlebihan dengan gadget cenderung kesulitan membangun hubungan sosial yang sehat, karena mereka kurang berlatih dalam keterampilan komunikasi non-verbal dan empati. Pandangan tersebut diperkuat juga dengan temuan dalam penelitian oleh Setyaningsih & Setyowatie (2023) yang memperlihatkan bahwa edukasi tentang batasan penggunaan gadget sangat penting untuk mengembalikan anak-anak ke kehidupan nyata, di mana interaksi sosial secara langsung menjadi kunci dalam perkembangan mereka. Selain itu, orang tua juga diharapkan untuk lebih aktif dalam mendampingi anak-anak

mereka dalam penggunaan gadget, sehingga dapat meminimalisasi potensi efek negatif.

Sementara, dari perspektif perkembangan kognitif, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu proses belajar anak. Rahayu (2023) mencatat bahwa alat ini dapat berfungsi sebagai alat komunikasi yang bermanfaat, tetapi jika digunakan secara berlebihan, dapat mengganggu perkembangan kognitif anak. Akibat sering terpapar pada konten digital mungkin mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan menyerap informasi, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi prestasi akademis mereka di sekolah. Untuk itu, penting untuk orang tua dan guru untuk menciptakan lingkungan yang seimbang. Di mana gadget digunakan sebagai alat bantu belajar, bukan sebagai pengganti interaksi sosial, prestise dan pembelajaran langsung.

Namun, tidak semua dampak penggunaan gadget bersifat negatif. Dalam beberapa konteks, justru gadget dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Wulandari et al (2022) menyoroti bahwa dengan pemrograman yang tepat, gadget dapat digunakan untuk mengenalkan anak-anak pada berbagai konsep, seperti pengenalan objek dan lingkungan sekitar mereka. Ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, gadget dapat berfungsi sebagai platform pembelajaran yang mendukung perkembangan anak, asalkan penggunaannya tetap dalam batas yang wajar dan tidak menggantikan pengalaman belajar yang lebih tradisional dan interaktif.

Meskipun gadget dapat menawarkan manfaat dalam hal akses informasi dan alat pembelajaran, risiko yang terkait dengan penggunaan berlebihan harus diwaspadai. Penting bagi semua pihak agar dapat bekerja sama dalam menciptakan pedoman yang jelas mengenai penggunaan gadget, serta untuk memberikan anak-anak pendidikan yang memadai tentang batasan dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Dengan pendekatan yang seimbang, diharapkan anak-anak dapat memanfaatkan teknologi dengan cara yang mendukung perkembangan mereka secara optimal, baik secara sosial, emosional, maupun kognitif. Untuk itu, pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat berfokus pada siswa kelas 5-6 SD Negeri 1 Rumahtiga dengan pertimbangan bahwa, pada rentang usia ini anak-anak memiliki ketertarikan terhadap penggunaan gadget, selain untuk sarana komunikasi tetapi juga sebagai sarana bermain game. Sehingga, hal ini dapat memicu penggunaan waktu yang cukup lama dan menyebabkan ketergantungan anak terhadap gadget.

Sementara itu, dalam konteks penelitian mengenai efek penggunaan perangkat pada siswa sekolah dasar, terdapat beberapa kesenjangan riset yang perlu diperhatikan. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan untuk mengeksplorasi efek negatif dari penggunaan gadget, seperti keterlambatan bicara dan gangguan perhatian, masih terdapat kekurangan dalam pemahaman tentang bagaimana penggunaan gadget dapat diintegrasikan secara efektif dalam konteks pendidikan anak usia sekolah dasar. Bird & Edwards (2014) menekankan pentingnya menyelaraskan

teknologi digital dengan pembelajaran berbasis permainan, namun agar dapat mengembangkan kerangka kerja lebih komprehensif dalam mengimplementasikan teknologi dalam pendidikan anak usia sekolah dasar, maka kajian selanjutnya perlu dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada pengakuan akan pentingnya teknologi digital, masih ada tantangan dalam penerapannya yang perlu diatasi.

Kajian lainnya juga mengungkapkan kurangnya fokus pada peran orang tua sebagai pengasuh dalam menggunakan gadget oleh anak-anak. Dalam konteks ini, berkaitan dengan pentingnya bimbingan orang tua dalam penggunaan gadget, tetapi masih banyak yang perlu dieksplorasi mengenai strategi konkret yang dapat diterapkan oleh orang tua untuk mengurangi dampak negatif dan memaksimalkan manfaat penggunaan gadget (Chasanah, 2023). Penelitian ini membuka peluang untuk mengembangkan panduan praktis bagi orang tua, yang dapat membantu mereka dalam mengelola penggunaan gadget oleh anak-anak mereka secara lebih efektif. Kebaruan dalam penelitian ini juga dapat ditemukan dalam pendekatan yang lebih holistik terhadap dampak penggunaan gadget. Kajian Rachmaniah (2023) mengkaji hubungan antara kecanduan gadget dan masalah mental emosional pada anak prasekolah selama pandemi Covid-19, yang menunjukkan bahwa konteks sosial dan situasional dapat mempengaruhi dampak penggunaan gadget. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana faktor eksternal, seperti situasi pandemi, dapat memperburuk atau memperbaiki dampak penggunaan gadget, dan menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut dalam konteks yang lebih luas.

Selain itu, penggunaan teknologi berbasis web, seperti VoiceThread, dalam pengembangan keterampilan bahasa anak juga menunjukkan potensi baru dalam pendidikan anak usia sekolah dasar. Bahkan kajian Gillis et al (2012) menggarisbawahi bagaimana teknologi ini dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas belajar yang bermakna, yang dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan bahasa mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi tidak selalu memiliki dampak negatif, dan jika digunakan dengan cara yang tepat, dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan anak.

Secara keseluruhan, meskipun ada banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar, akan tetapi masih terdapat kesenjangan yang signifikan dalam pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pendidikan dan bagaimana orang tua dapat berperan dalam proses ini. Dengan demikian, maka kegiatan ini diperlukan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dan mengeksplorasi kebaruan dalam pendekatan yang lebih holistik dan praktis terhadap penggunaan gadget dalam konteks pendidikan anak usia sekolah dasar. Sekaligus berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini merupakan kegiatan kerjasama antara mahasiswa KKN Unpatti, Staf Pemerintah Negeri Rumahtiga dengan

para dosen Unpatti sebagai wujud nyata pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dan pelaksanaan Program kerja KKN tahun 2024. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini berupa edukasi yang melibatkan murid dan guru Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Rumahtiga, Ambon, kelas 5 dan kelas 6 berjumlah 50 orang. Kegiatan ini menggunakan metode sosialisasi yang dilaksanakan pada 31 Oktober 2024. Adapun serangkaian tahap pelaksanaan kegiatan sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar meliputi: 1) Identifikasi masalah dan kebutuhan kegiatan melalui survei, observasi dan wawancara dengan subyek; 2) Menyusun rencana sosialisasi sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman subyek; 3) Pelaksanaan kegiatan sosialisasichingga evaluasi kegiatan; 4) Evaluasi kegiatan (Tuasuun, *et al.*, 2023).

Pentahapan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Rumahtiga, diawali pada tahap pertama, melibatkan ceramah, sosialisasi dan diskusi tentang dampak penggunaan gadget yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang bersifat holistik seperti potensi terjadinya perubahan perilaku sosial di lingkungan SD Negeri 1 Rumahtiga dan cara penanganannya. Temuan dalam diskusi tersebut menunjukan jika pada lingkungan SD Negeri 1 Rumahtiga para murid telah menggunakan gadget dengan tujuan penggunaan yang bervariasi setiap murid. Sehingga, tidak menutup kemungkinan terdapat perilaku negatif yang dilakukan para murid dan tidak diketahui oleh para guru. Berdasarkan informasi awal ini, maka tahap berikutnya adalah tahap perencanaan dengan melakukan koordinasi antara ketua kelompok KKN, Staf Pemerintah Negeri Rumahtiga, Guru dengan tim pengabdian dosen serta dilanjutkan dengan penentuan materi sosialisasi yang tepat untuk dilaksanakan.

Selanjutnya, tahap ketiga adalah menyiapkan kegiatan. Setiap anggota tim pengabdian harus menyiapkan semua perlengkapan dan kebutuhan kegiatan sesuai dengan tugas yang telah diberikan. Setelah semua kebutuhan dan sumber daya telah disediakan, langkah selanjutnya adalah melakukan kegiatan pengabdian untuk mensosialisasikan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah. Evaluasi kegiatan merupakan langkah terakhir dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Ini dilakukan dengan memberikan kuesioner evaluasi kepada peserta dan menggunakan hasilnya untuk mempertimbangkan bagaimana kegiatan dilakukan.

HASIL KEGIATAN

Gadget di kalangan anak usia Sekolah Dasar (SD) telah menjadi hal yang tidak dapat dihindari dalam era digital saat ini. Meskipun gadget menawarkan berbagai manfaat, seperti kemudahan akses informasi dan sumber belajar akan tetapi dampak negatifnya terhadap perilaku sosial dan ekonomi anak-anak juga patut dicermati. Penelitian Syahyudin (2020) dan Adwiah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan sosial anak, mengurangi

interaksi langsung dengan teman sebaya, dan meningkatkan kecenderungan untuk bersikap individualis.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang mengusung tema yaitu “Penggunaan gadget” dikemas dalam bentuk kegiatan sosialisasi terkait dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial ekonomi anak usia Sekolah Dasar. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan memberikan kuis dalam bentuk permainan (games) agar dapat mengetahui pemahaman awal murid terkait gadget dan diperoleh hasil bahwa hampir seluruh murid belum memahami tentang gadget dan dampak. Setelah informasi diperoleh, maka materi sosialisasi diberikan oleh para narasumber yang mencakup pengertian gadget, mengapa orang gadget dan dampak penggunaan gadget, serta tindakan pencegahan penggunaan gadget yang bersifat negatif.

Penjelasan selanjutnya oleh narasumber menyatakan bahwa salah satu dampak signifikan dari penggunaan gadget berkaitan dengan penurunan kemampuan anak termasuk anak usia Sekolah Dasar untuk berinteraksi secara sosial. Sehingga, mereka yang cenderung menghabiskan waktu lebih banyak dengan perangkat elektronik akan mengalami kesulitan untuk membangun hubungan interpersonal yang sehat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengalaman dalam berkomunikasi secara langsung, yang merupakan keterampilan penting dalam perkembangan sosial mereka (Rismala *et al.*, 2021). Anak-anak yang terpapar gadget secara berlebihan menunjukkan perilaku yang kurang empatik dan lebih cenderung untuk terlibat dalam perilaku bullying.



Gambar 1. Pemaparan materi tentang dampak penggunaan gadget

Dari perspektif ekonomi, penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi perilaku konsumsi anak-anak. Anak-anak yang terpapar iklan dan konten digital sering kali terpengaruh untuk meminta orang tua mereka membeli barang-barang yang mereka lihat secara online. Ini dapat menciptakan pola perilaku konsumsi yang tidak sehat, di mana anak-anak belajar untuk mengaitkan kebahagiaan dengan kepemilikan barang-barang tertentu (Octaviana, 2022; Prakosha, 2024). Bahkan, gadget sering kali menjadi alat bagi anak-anak untuk mengakses konten yang tidak sesuai, yang dapat mempengaruhi pola pikir mereka tentang nilai dan uang. Anak-anak yang terbiasa dengan kemudahan akses informasi dan hiburan melalui gadget mungkin kurang menghargai usaha yang diperlukan untuk mendapatkan barang atau pengalaman di dunia nyata (Mardiyah, 2023; Ramadhani *et al.*, 2020). Selain itu, pengeluaran yang

tidak terencana untuk pembelian aplikasi atau game dapat membebani anggaran keluarga, terutama jika orang tua tidak mengawasi penggunaan gadget anak mereka dengan baik (W. Sari, 2024; Yunita *et al.*, 2020).

Pandangan di atas kembali diperkuat penelitian Afidah (2022) dan Nihaya (2024) yang menyoroti bahwa anak-anak yang terpapar gadget secara terus-menerus cenderung memiliki ekspektasi yang tidak realistis terhadap kehidupan dan dapat mengembangkan sikap konsumtif yang berlebihan. Pada aras inilah, sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk memantau penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Edukasi tentang batasan waktu penggunaan gadget dan pengawasan konten yang diakses dapat membantu meminimalisir dampak negatifnya (Sari *et al.*, 2023).

Setyaningsih & Setyowatie (2023) menekankan bahwa orang tua perlu terlibat aktif dalam mendampingi anak-anak mereka, memberikan contoh yang baik, dan menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial di luar gadget. Dengan pendekatan yang tepat, dampak negatif dari penggunaan gadget dapat diminimalisir, dan anak-anak dapat belajar untuk menggunakan teknologi dengan cara yang lebih sehat dan produktif. Walaupun gadget menawarkan banyak keuntungan, dampaknya terhadap perilaku sosial dan ekonomi anak usia sekolah perlu diperhatikan dengan serius. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu perkembangan sosial anak dan menciptakan pola pikir konsumtif yang tidak sehat. Oleh karena itu, kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan masyarakat sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial yang positif bagi anak-anak.

Adapun pemaparan materi ini dilakukan selama 15 menit menggunakan media Power Point (PPT). Selama proses pemberian materi, siswa diajak untuk aktif berdiskusi. Antusiasme siswa dalam menanggapi pertanyaan narasumber menunjukkan proses interaksi antara siswa dan narasumber. Bahkan, banyak siswa ingin bertanya tentang hal-hal tertentu terkait dampak gadget bahkan diselingi dengan pemberian contoh gadget yang dimiliki temannya saat sesi tanya jawab berlangsung.



Gambar 2. Sesi tanya jawab dan pemberian hadiah

Setelah pemaparan materi, dilakukan sesi tanya jawab dan post-test secara oral untuk mengetahui sejauh mana pemahaman murid terkait materi dampak penggunaan gadget yang telah diberikan.

Tabel 1. Evaluasi Pemahaman Peserta PkM

Materi	Persentase	
	Sebelum	Setelah
Pengertian <i>gadget</i>	14	98
Jenis-jenis <i>gadget</i>	74	98
Lama penggunaan <i>gadget</i>	84	98
Dampak penggunaan <i>gadget</i>	22	98
Strategi mengatasi kecanduan <i>gadget</i>	8	98
Rata-rata		98

Berdasarkan kuis yang dilakukan secara oral pada sesi akhir, didapatkan hasil bahwa terdapat 49 murid atau 98 % menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan terkait penggunaan gadget serta dampaknya. Para murid tersebut telah memahami tujuan penggunaan gadget, konten-konten apa saja yang bisa di akses anak, dampak ekonomi dan sosial serta cara mengatasi ketergantungan penggunaan gadget. Pada sesi akhir sosialisasi diberikan hadiah bagi para murid yang berhasil menjawab kuis dengan benar berupa pemberian hadiah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sosialisasi dampak penggunaan gadget pada kalangan anak usia sekolah dasar yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN Universitas Pattimura bersama dosen Universitas Pattimura kepada para murid SD Negeri 1 Ambon bertujuan agar dapat membangun karakter positif dan kreatifitas penggunaan gadget serta membentuk kemampuan kognitif dalam menggunakan gadget dengan aplikasi edukatif dapat membantu anak mengenal angka, huruf, warna, dan konsep dasar lainnya dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan ekonomi anak usia sekolah sangat kompleks dan memerlukan perhatian yang serius dari orang tua, pendidik, dan masyarakat. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat dalam hal akses informasi dan pendidikan, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan berbagai masalah sosial dan emosional. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kebijakan dan strategi yang mendukung penggunaan gadget yang sehat dan seimbang, serta mendorong interaksi sosial yang positif di antara anak-anak. Kegiatan PkM ini, menawarkan solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini dengan cara membatasi pemakaian gadget, mengawasi anak dalam bermain gadget dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget, agar gadget tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adwiah, A. 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>
- Afidah, S. N. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 104. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36544>
- Bird, J., & Edwards, S. (2014). Children Learning to Use Technologies Through Play: A Digital Play Framework. *British Journal of Educational Technology*, 46(6), 1149–1160. <https://doi.org/10.1111/bjet.12191>
- Chasanah, N. (2023). Parental Guidance for Gadget Use During Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 56(3), 501–508. <https://doi.org/10.23887/jpp.v56i3.66501>
- Gillis, A., Luthin, K., Parette, H. P., & Blum, C. (2012). Using VoiceThread to Create Meaningful Receptive and Expressive Learning Activities for Young Children. *Early Childhood Education Journal*, 40(4), 203–211. <https://doi.org/10.1007/s10643-012-0521-1>
- Hermi Oppier, H. D. H. dan S. T. (2023). Peningkatan Kapasitas Produksi Dan Strategi Pemasaran Usaha Kecil Dan Menengah (UKM) Sirup Buah Pala di Negeri Booi, Pulau Saparua. *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(5), 1591–1600.
- Mardliyah, S. (2023). Dilema Keluarga Di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial Pada Anak Usia Dini Dan Tawaran Sekolah Alternatif. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 661–673. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3530>
- Nihaya, F. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 12(1), 85. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i1.65867>
- Octaviana, E. (2022). Analisis Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 53–62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.15>
- Prakosha, D. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(1), 211–217. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i1.799>
- Putriana, K., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- Rachmaniah, R. A. (2023). Hubungan Gadget Addiction Dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Wilayah Kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak. *Mahesa Malahayati Health Student Journal*, 3(3), 662–678. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i3.9909>
- Rahayu, N. K. S. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*,

- 9(1), 344–349. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>
- Ramadhani, I. R., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.36709/japend.v1i2.13293>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sari, S. P., Handayani, Y., & Herliana, I. (2023). Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences*, 2(2), 579–585. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v2i2.105>
- Sari, W. (2024). Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Bocah*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8251>
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). E Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial Di Kalangan Anak-Anak Dan Remaja. *Ijcosin Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64–71. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Siombing, A. (2023). Pengaruh Pembangunan Infrastruktur Jalan, Pertanian Dan Kesehatan Terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) Di Kabupaten Simalungun. *Jurnal Regional Planning*, 5(2), 79–89. <https://doi.org/10.36985/jrp.v5i2.755>
- Sofiana, S. N. A. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Wulandari, I. Y., Indroasyoko, N., Alti, R. M., Asri, Y. N., & Hidayat, R. (2022). Pengenalan Sistem Deteksi Objek Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Pemrograman Python. *Remik (Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)*, 6(4), 664–673. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11772>
- Yunita, I. R., Afiana, F. N., & Arsi, P. (2020). Pelatihan Teknis Aplikasi Parenting Control Sebagai Media Pengawas Penggunaan Gadget Pada Anak Untuk Ibu-Ibu PKK Di Kecamatan Baturraden. *Jurnal Abdimas Bsi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v3i1.6692>