

Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Siswa Sekolah Dasar Menganti Permai Gresik Jawa Timur

Rania Nurhalisa^[1], Vera Rimbawani Sushanty^[2], Ernawati Huroiroh^[3]

^{[1],[2],[3]} Fakultas Hukum/Universitas Bhayangkara Surabaya

e-mail: ^[1]ranianurhalisa@gmail.com, ^[2]rimbawani@ubhara.ac.id, ^[3]ernawatihuroiroh@ubhara.ac.id

ABSTRACT

This community service activity was carried out to provide socialization regarding the impacts of gadget use among students of Menganti Permai Elementary School, Gresik, East Java. The rapid development of digital technology has influenced children's daily activities, particularly in the increasing use of electronic devices such as smartphones and tablets. Although gadgets can serve as effective learning tools, excessive use without proper supervision may lead to various negative effects, both physically, psychologically, and socially. Therefore, this socialization activity was designed to enhance students' understanding of healthy and responsible gadget use. The implementation method included interactive material presentations, educational video screenings, and question-and-answer sessions involving active student participation. The material focused on introducing the negative impacts of excessive gadget use, such as vision problems, decreased concentration in learning, potential addiction, and reduced social interaction with the surrounding environment. In addition, students were provided with guidelines on gadget-use ethics, screen-time limits, and the importance of alternative activities such as sports and traditional games. The results of the activity indicated an increase in students' understanding of the risks associated with gadget use and the importance of proper screen-time management. Students were able to mention examples of negative impacts they had not previously realized and showed enthusiasm in adopting healthier habits. Through this socialization program, it is hoped that students can use technology more wisely while also encouraging active involvement from teachers and parents in supervising gadget use both at school and at home.

Keywords: *Gadget Impact, Socialization, Elementary School.*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan sosialisasi mengenai dampak penggunaan gadget kepada siswa Sekolah Dasar Menganti Permai, Gresik, Jawa Timur. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat memengaruhi pola aktivitas anak, terutama dalam hal penggunaan perangkat elektronik seperti telepon pintar dan tablet. Meskipun gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, penggunaan yang berlebihan tanpa pendampingan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Metode pelaksanaan meliputi penyajian materi interaktif, pemutaran video edukatif, serta sesi tanya jawab yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Materi difokuskan pada pengenalan dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan, seperti gangguan penglihatan, menurunnya konsentrasi belajar, potensi kecanduan, serta berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Selain itu, siswa juga diberikan panduan mengenai etika penggunaan gadget, batasan waktu layar (screen time), serta pentingnya aktivitas alternatif seperti olahraga dan permainan tradisional. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai risiko penggunaan gadget dan pentingnya pengelolaan waktu layar yang baik. Siswa mampu menyebutkan contoh dampak negatif yang sebelumnya tidak mereka sadari dan menunjukkan antusiasme untuk menerapkan kebiasaan baru yang lebih sehat. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan siswa dapat lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi sekaligus mendorong peran aktif guru dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget di lingkungan sekolah maupun rumah.

Kata kunci: *Dampak Gadget, Sosialisasi, Sekolah Dasar.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi semakin berkembang. Teknologi yang sangat populer di era globalisasi ini adalah *gadget*. *Gadget* dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas, namun pemakaiannya sekarang ini sudah digunakan berbagai kalangan, mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. *Gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari *gadget* yaitu *smartphone*, *i phone*, komputer, laptop dan tab (Harmiyanti & Astuti, 2024).

Penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 90% pada tahun 2024. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan sistem *touch screen* yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun, seperti penggunaan *smartphone* (Anggraeni, 2019).

Pada umumnya anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton animasi, bermain internet dan sebagai media pembelajaran. Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki risiko kesehatan serius (Setianingsih et al., 2022).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya perihal berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan sang anak. Selain itu, dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* adalah bila durasinya terlalu lama digunakan bisa berakibat pada mata dan otak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* antara lain adalah terganggunya pertumbuhan otak anak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi emisi. Untuk itu perlu adanya batasan dalam menggunakan *gadget* pada anak (Wardhani & Yuliati, 2021).

Perilaku penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pengetahuan. Kurangnya pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget* menjadikan anak-anak berperilaku menggunakan *gadget* secara berlebihan. *Gadget* saat ini tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat untuk menjalani kesehariannya. Penggunaan *gadget* bahkan juga sudah mulai mempengaruhi anak-anak. Padahal, sebagian orangtua mungkin sudah menyadari tentang dampak maupun bahaya *gadget* bagi anak. Beragam dampak keranjangan *gadget*, nyatanya berpengaruh

langsung pada mental dan perkembangan anak, hingga anak beranjak dewasa (Setiawan, 2024).

Anak jangan sampai menjadi screen addict. Screen addict yang dimaksud lebih kepada kecanduan menatap layar, baik ponsel, tablet ataupun televisi. Dia menjelaskan, layar apapun bentuk yang tidak statis. Paparan tontonan dan permainan ini juga memicu anak jadi kurang memiliki rasa empati dan simpati terhadap lingkungan sosialnya. Berikut beberapa contoh kesehatan mental anak yang dapat terganggu. Bahaya gadget bagi anak dapat menimbulkan masalah kesehatan mental dan perubahan perilaku, hingga depresi sebagai berikut (Mayadi, 2023):

Pertama, anak menjadi agresif dan mudah tersinggung jika orangtua tidak memberi mereka akses menggunakan ponsel atau tablet. Iritabilitas juga akan mempengaruhi keterampilan lainnya, khususnya dalam hal menahan diri, berpikir, dan mengendalikan emosi. Padahal, keterampilan ini membentuk dasar untuk kesuksesan di masa depan.

Kedua, Anak-anak dapat mengembangkan berbagai masalah mental, seperti kecemasan, kesepian, rasa bersalah, isolasi diri, depresi, dan perubahan suasana hati. Paparan terhadap gadget juga dapat meningkatkan risiko ADHD (*Attention-Deficit Hyperactivity Disorder*) istilah medis untuk gangguan mental yang ditandai dengan perilaku impulsif dan hiperaktif dan autisme pada anak-anak.

Dampak tersebut sebenarnya bisa diatasi dengan berbagai cara, seperti membuat jadwal bersama anak, misalnya jadwal menonton atau bermain bersama. Orangtua merupakan role model anak dirumah. Mereka akan mencotoh orangtuanya. Karena itu, orangtua harus mengurangi penggunaan gadget ketika sedang didalam rumah tidak perlu khawatirkan anak akan terpapar asiknya main gadget dari lingkungan sekitar. Tidak perlu takut tuntutan jaman, menghambat perkembangan diri anak. Anak sejatinya akan belajar pada waktunya. Orang tua utamanya membentuk hubungan dan mental anak. Ketika anak sudah bisa di kontrol di rumah, mereka akan bisa lebih siap menghadapi perkembangan jaman. Peran orang tua dirumah yang menjadi penentunya. Tidak perlu takut pengaruh candu gadget dari luar (Rahmania et al., 2024).

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pengabdian ini adalah Untuk mengetahui dan menganalisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa SD Menganti Permai Gresik Jawa Timur?. Pengabdian ini diharapkan dapat memperoleh pengetahuan terkait Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa SD Menganti Permai Gresik Jawa Timur.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena data-data yang dikumpulkan berasal dari data-data mengenai keterangan atau uraian dalam bentuk kualitatif serta digunakan untuk memperoleh data yang pasti atau data yang terjadi sebenarnya. Metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi

yang alamiah. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan dimana peneliti adalah instrument kunci (Yusuf, 2017). Oleh karena itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas sehingga nanti dapat bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksikan obyek yang diteliti menjadi lebih jelas. Pengabdian ini dilaksanakan di SD Menganti Permai Gresik Jawa Timur.

Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan maka dalam penelitian ini diperlukan sumber data. Adapun sumber data dalam Sosialisasi ini adalah: Siswa Siswi SD Permai Gresik Jawa Timur, Guru Kelas SD Permai Gresik Jawa Timur dan Orang Tua SD Permai Gresik Jawa Timur. Pengabdian ini menggunakan teknik analisis data berupa deskriptif kuantitatif.

Teknik pengumpulan data ini digunakan dengan cara menggambarkan dan menginterpretasikan data-data yang ditemukan di lapangan yang telah dikumpulkan, kemudian diolah dengan mamadukan bahan yang diperoleh dari studi kepustakaan. Sehingga dapat menjawab permasalahan sosial yang dikaji.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tingkat Penggunaan Gadget pada Siswa SD Menganti Permai

Berdasarkan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan siswa, orang tua, serta guru, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget hampir setiap hari. Gadget tidak hanya dipakai untuk komunikasi, tetapi juga untuk aktivitas hiburan seperti bermain game, menonton video, dan menggunakan aplikasi interaktif (Hapsari & Nur, 2025). Fakta ini konsisten dengan temuan di literatur bahwa gadget telah menjadi bagian inseparable dari kehidupan modern anak-anak. Saat ditanyakan ke guru dan orang tua, beberapa menyatakan bahwa penggunaan gadget meningkat terutama saat di rumah, setelah selesai sekolah, atau saat waktu luang. Kondisi ini menunjukkan bahwa gadget telah melekat dalam rutinitas harian anak bahkan ketika tidak ada tugas sekolah yang harus diselesaikan. Hal ini mengindikasikan bahwa gadget telah melewati fungsi “alat bantu belajar” menjadi “sarana hiburan dan interaksi non-belajar”.

Meski ada siswa yang menggunakan gadget untuk mencari informasi atau membantu mengerjakan tugas sekolah, intensitas penggunaan untuk kegiatan hiburan lebih tinggi (Bakar & Kaddas, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa meski gadget memiliki potensi edukatif, dalam praktiknya gadget lebih banyak dimanfaatkan sebagai sumber hiburan. Temuan ini sejajar dengan penelitian yang menunjukkan bahwa meskipun ada aspek positif, penggunaan gadget cenderung dominan untuk hiburan bila tidak dikontrol. Frekuensi dan durasi penggunaan gadget bervariasi antar siswa, tergantung pengawasan dari orang tua. Pada siswa yang orang tuanya memberi batasan waktu, penggunaan gadget relatif moderat misalnya hanya beberapa jam setelah sekolah. Namun, pada siswa yang pengawasan

di rumah lemah, gadget digunakan lebih lama dan lebih intens, bahkan sampai menghabiskan sebagian besar waktu luang. Hal ini sejalan dengan literatur yang menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengatur durasi dan intensitas penggunaan gadget.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan gadget di kalangan siswa SD cukup tinggi, dan kecenderungan penggunaan lebih untuk hiburan daripada edukasi. Kondisi ini menegaskan bahwa dalam konteks penelitian ini, gadget sudah menjadi bagian dari keseharian siswa yang memberikan dasar kuat untuk analisis dampak terhadap perilaku dan interaksi sosial mereka. Temuan ini menyediakan landasan empiris bahwa dalam setting sekolah dasar, gadget bukan lagi barang “sesekali” tetapi bagian dari rutinitas sehari-hari siswa. Oleh karena itu setiap intervensi, seperti sosialisasi pengendalian gadget, harus mempertimbangkan bahwa gadget sudah tertanam dalam keseharian anak, bukan sekedar alat tambahan.



Gambar 1. Siswa Sekolah Dasar Menganti Permai

B. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku dan Interaksi Sosial

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan intensitas tinggi berpengaruh negatif terhadap kemampuan interaksi sosial anak. Beberapa siswa menunjukkan kecenderungan untuk lebih pendiam, kurang berinisiatif dalam berkomunikasi langsung, dan memilih untuk menghabiskan waktu sendiri di rumah dibandingkan bermain atau berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan isolasi sosial dan menurunnya kemampuan bersosialisasi anak.

Selain itu, dalam pengamatan kelas, guru melaporkan bahwa sejumlah siswa tampak sulit berkonsentrasi saat proses pembelajaran pikiran mereka tampak masih “terhubung” dengan gadget, atau mereka cenderung membicarakan game/video yang baru dilihat. Ini menunjukkan bahwa gadget tidak hanya mempengaruhi interaksi sosial di luar sekolah, tetapi juga kondisi belajar di sekolah. Kondisi seperti ini mendukung temuan penelitian bahwa penggunaan gadget dapat mengganggu tanggung jawab anak, disiplin, dan karakter sosialnya.

Dalam aspek emosional dan empati, beberapa siswa cenderung menunjukkan reaksi emosional yang lebih intens misalnya mudah tersinggung, cepat marah, atau mudah bosan bila gadget dibatasi. Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan emosional dan kemampuan empati anak, karena interaksi sosial langsung dengan teman atau keluarga terganggu.

Sebaliknya, ada pula aspek positif yang muncul: beberapa siswa mampu mengakses konten edukatif, tutorial atau aplikasi belajar, sehingga dalam beberapa kasus gadget mendukung pembelajaran. Untuk siswa dengan bimbingan orang tua/guru, gadget bisa menjadi alat bantu tambahan dalam belajar, terutama ketika mereka memanfaatkannya untuk mencari informasi atau belajar mandiri. Hal ini juga diungkap dalam penelitian bahwa gadget bisa mendukung perkembangan kognitif dan akses informasi anak.

Namun sayangnya, jumlah siswa yang memanfaatkan gadget untuk tujuan edukasi lebih sedikit dibandingkan yang menggunakannya untuk hiburan. Karena itu, manfaat edukatif gadget tampak terbatas pada kondisi di mana ada bimbingan atau pengawasan dari orang dewasa. Tanpa kontrol, potensi negatif seperti berkurangnya interaksi sosial, gangguan konsentrasi, dan masalah emosional lebih besar.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan interaksi anak cukup dominan dibandingkan manfaat positifnya, terutama bila penggunaan tidak dibatasi (Kosanke, 2019). Hal ini menunjukkan perlunya perhatian serius terhadap pola pemakaian gadget anak dalam keseharian.

C. Sosialisasi dan Peran Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gadget

Dalam penelitian ini, dilakukan sosialisasi kepada siswa, guru, dan orang tua mengenai dampak positif–negatif gadget serta pentingnya pengaturan waktu penggunaan. Hasilnya menunjukkan bahwa banyak orang tua menyadari bahwa selama ini mereka kurang konsisten dalam memberi batasan waktu gadget. Kesadaran ini merupakan langkah awal yang penting dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak. Selama sosialisasi, orang tua dikenalkan pada strategi praktis: membuat jadwal harian bagi anak, menetapkan waktu khusus gadget (misalnya hanya setelah tugas sekolah selesai dan tidak sebelum tidur), serta mendorong aktivitas alternatif seperti bermain di luar, bermain bersama teman, atau membantu pekerjaan rumah. Beberapa orang tua melaporkan bahwa setelah menerapkan strategi ini, intensitas penggunaan gadget menurun dan anak tampak lebih aktif dalam interaksi sosial.

Guru di sekolah juga dilibatkan dalam sosialisasi: mereka diberi pemahaman bahwa gadget bisa digunakan dalam konteks belajar misalnya mencari informasi, video edukatif, atau sebagai metode pembelajaran tetapi harus dibatasi

pada konteks akademik. Ini membantu menciptakan kesepahaman antara rumah dan sekolah tentang aturan penggunaan gadget. Saat guru ikut mendampingi, anak-anak cenderung menggunakan gadget lebih bijak.

Respons dari siswa terhadap sosialisasi cukup positif: mereka tampak tertarik ketika dijelaskan bahwa gadget bisa membawa dampak negatif seperti isolasi sosial, gangguan konsentrasi, emosi tidak stabil, maupun dampak positif jika digunakan secara terkontrol. Beberapa siswa tampak menyadari bahwa mereka lebih sering memakai gadget untuk hiburan ketimbang belajar dan merespon dengan berupaya mengurangi durasinya.

Efektivitas sosialisasi ini diperkuat oleh literatur: sejumlah penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dan pendampingan sangat krusial untuk meminimalkan dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak. Anak yang mendapatkan bimbingan orang tua cenderung memiliki perkembangan sosial-emosional yang lebih baik dibanding anak yang menggunakan gadget tanpa pengawasan.

Namun, efektivitas ini sangat tergantung konsistensi. Bila orang tua dan guru tidak konsisten dalam menerapkan aturan misalnya terkadang memberi pengecualian maka anak cenderung kembali ke pola lama. Ini menunjukkan bahwa sosialisasi dan pengawasan perlu diimbangi dengan komitmen jangka panjang agar perubahan perilaku benar-benar terjadi.



Gambar 2. Sosialisasi dampak penggunaan gadget bagi siswa SD Menganti Permai

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada siswa SD Menganti Permai Gresik berada pada tingkat yang tinggi dan lebih banyak digunakan untuk hiburan daripada kegiatan edukatif. Intensitas penggunaan yang berlebihan berdampak langsung pada perilaku dan interaksi sosial siswa, seperti menurunnya kemampuan berkomunikasi, gangguan konsentrasi, munculnya perilaku mudah marah, serta kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan

sosial. Dampak positif seperti bertambahnya wawasan memang ada, namun tidak sebanding dengan risiko sosial-emosional yang muncul akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol.

Kegiatan sosialisasi yang diberikan kepada siswa, guru, dan orang tua terbukti efektif meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya pendampingan dan pembatasan penggunaan gadget. Peran orang tua dan guru menjadi faktor utama dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang lebih sehat, misalnya melalui penerapan jadwal, aktivitas alternatif, serta pengawasan yang konsisten. Secara keseluruhan, semakin tinggi penggunaan gadget, semakin rendah interaksi sosial siswa, sehingga dibutuhkan kolaborasi berkelanjutan antara keluarga dan sekolah agar penggunaan gadget dapat diarahkan menjadi lebih bijak dan mendukung perkembangan anak.

REFERENSI

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin menengah ke atas , namun pemakaiannya sekarang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis membawa dampak yang cukup. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://media.neliti.com/media/publications/391937-none-b4e3574e.pdf>
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Jurnal Kajian Keislaman* , 2(1), 57–66. <https://e-journal.faiuim.ac.id/index.php/dirasatIslamiah>
- Hapsari, C. A., & Nur, M. D. M. (2025). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli Warschauser di dalam bukunya Laptops and Literacy : Learning in the Wireless Classroom , positif maupun negatif tergantung pada cara pemanfaatannya (Riswano , 2015 ; Rauf , 2. 2(September).*
- Harmiyanti, I. D., & Astuti, R. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.715>
- Kosanke, R. M. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi Interasiologi*, 8, 107–119.
- Mayadi, R. (2023). INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK DENGAN KECANDUANGADGET DI DUDUN PAKEL DESA GUNUNGSARI KECAMATAN GUNUGSARI KABUPATEN LOMBOK BARAT. In *Bussiness Law binus* (Vol. 7, Issue 2). [http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS PUSAT.pdf%0Ahttp://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/%0Ahttps://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results/%0Ahttps://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839](http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS%0Ahttp://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/%0Ahttps://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results/%0Ahttps://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839)
- Rahmania, K., Muliana, N. P., Afina, F. M., & Munawaroh, H. (2024). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak yang Terpengaruh oleh Gadget. *Almurtaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23–29.

- Setianingsih, Endang Sawitri, & Apriani T. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Prasekolah Taman Kanak Kanak Di Desa Pogung Cawas. *MOTORIK Jurnal Ilmu Kesehatan*, 17(2), 85–94. <https://doi.org/10.61902/motorik.v17i2.376>
- Setiawan, G. D. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan*, 11(1), 105–124.
- Wardhani, I. K., & Yuliati, I. (2021). Gadget Pada Kesehatan Remaja Di Salah Satu Paroki. *Jurnal Penelitian Kesehatan*, 11(2), 15–19.
- Yusuf, M. (2017). Perbedaan antara penelitian Kualitatif (Naturalistik) dan Penelitian Kuantitatif (Ilmiah) dalam barbagai Aspek Tabrani. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 318–327.