

Dampak Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Anak-Anak di Desa Bojongnegara Untuk Berinteraksi Sosial

Ariz Gestarina; Nurkholis. Universitas Muhammadiyah Cirebon.
airizagesta@gmail.com

ABSTRACT: This research seeks to ascertain the effects of gadget use on primary school-aged children's social conduct and parents' attempts to mitigate the detrimental effects of technology use. Social behavior refers to an individual's actions that are a reaction to their social environment and the relationship between them and their surroundings. When gadgets are used effectively, their users will benefit. However, because primary school-aged children are still developing their usefulness, it is not unusual for electronics to have more detrimental effects than beneficial ones. Students' social behavior may be impacted by excessive gadget use, which is one of the negative effects. Techniques for gathering data include recording, documenting, interviewing, and observation. In this study, a qualitative descriptive data analysis was employed. The study's findings demonstrate both the positive and bad effects of gadget use. It will have the adverse effect of making kids less socially and physically engaged. The benefits include improving communication, providing fun for kids, making studying more comfortable, and expanding knowledge. Attempts to get over this problem are that parents must limit the time of using gadgets, implement a balanced parenting style, and encourage social interaction to develop good children's social skills.

KEYWORDS: Gadgets, Social Interaction, Child Abilities

ABSTRAK: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan perangkat elektronik berdampak pada perilaku sosial anak-anak di usia sekolah dasar dan upaya orang tua untuk mengurangi efek negatif dari penggunaan perangkat elektronik. Hubungan antar individu dan lingkungan sosialnya menentukan perilaku sosial seseorang. Alat yang digunakan secara efektif akan bermanfaat bagi penggunanya, tetapi siswa usia sekolah dasar belum mampu menggunakannya secara efektif, sehingga lebih sering gadget banyak memberikan dampak negatif daripada positif. Salah satu dampak negatifnya adalah penggunaan terlalu berlebihan, yang dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat mempunyai efek positif dan negatif. Efek negatif termasuk anak-anak menjadi kurang aktif dalam bersosialisasi dan kurang aktif dalam berinteraksi dengan orang lain dan kurang berolahraga. Media hiburan, kemudahan komunikasi, peningkatan kenyamanan belajar, dan peningkatan pengetahuan adalah efek positif. Orang tua harus

membantu anak mereka belajar keterampilan sosial yang baik dengan membatasi waktu mereka menggunakan perangkat, mengatur pola asuh yang seimbang, dan terlibat dalam interaksi sosial.

KATA KUNCI: Gadget, Interaksi Sosial, Kemampuan Anak.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) telah membawa perubahan besar dalam pola kehidupan manusia. TI memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, seperti pekerjaan, komunikasi, dan pendidikan. Namun, perkembangan TI juga telah mempengaruhi cara orang tua membesarkan anak-anak mereka. Dahulu, anak-anak bermain di luar rumah dengan permainan tradisional, tetapi sekarang mayoritas orang tua membiarkan anak-anak mereka bermain dengan perangkat elektronik dan media online (Rismala et al., 2021).

Gadget telah menjadi bagian integral dari seluruh kehidupan manusia, mulai dari bayi hingga dewasa. Meskipun gadget memiliki banyak manfaat, seperti memudahkan komunikasi dan hiburan, namun juga terdapat dampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik tanpa pengawasan orang tua dapat mengalami gangguan perkembangan sosial, seperti kurangnya interaksi dengan teman sebaya dan ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan juga dapat menyebabkan anak menjadi malas daripada menggunakannya secara teratur dan sulit berkembang. Penggunaan gadget pada anak-anak harus digunakan secara benar dan tidak berlebihan. Dengan demikian, anak-anak dapat memanfaatkan gadget secara positif dan menghindari dampak negatif yang dapat terjadi (Ummah, 2019).

Orang tua perlu lebih sadar dengan kemajuan anak-anak mereka untuk mengidentifikasi potensi keterlambatan atau kecepatan perkembangan. Penanganan dini sangat penting untuk meminimalkan dampak jangka panjang. Selain itu, Penggunaan elektronik yang berlebihan dapat merusak anak menjadi malas, terisolasi, dan lebih sedikit interaksi sosial. Anak-anak yang sering menggunakan perangkat elektronik cenderung melupakan kebiasaan bermain permainan tradisional dan lebih suka bermain game online. yang dapat menyebabkan kecanduan dan malas. Oleh karena itu, orang tua perlu mengatur penggunaan gadget anak-anak mereka dan mendorong aktivitas yang lebih seimbang.(Afdalia & Gani, 2023).

Salah satu konsekuensi negatif dari pertumbuhan teknologi informasi yang demikian pesat adalah penggunaan gadget yang berlebihan oleh anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan memengaruhi kesehatan fisik dan psikologis, sosial, dan emosional mereka. Penggunaan perangkat elektronik secara berlebihan dan tidak tepat dapat menyebabkan penurunan aktivitas fisik serta peningkatan kebiasaan yang tidak bergerak seperti sedentary behavior. Sedentary behavior adalah aktivitas yang dilakukan sambil duduk atau berbaring dengan rendahnya pengeluaran energi. Hal ini dapat meningkatkan kemungkinan terkena penyakit cardiometabolic, seperti diabetes dan penyakit kardiovaskuler, serta berbagai gangguan fisiologis dan psikologis. Akibatnya, sangat penting untuk mengatur penggunaan perangkat dan meningkatkan aktivitas fisik untuk menjaga kesehatan (Nuramdiani, 2023).

II. METODE

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode kualitatif fenomenologi digunakan dalam penelitian ini untuk memahami pengalaman subjektif anak dan orang tua saat menggunakan perangkat dan bagaimana hal itu berdampak pada interaksi sosial anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mendalam dengan anak dan orang tua. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk memahami pola interaksi anak dan membandingkannya dengan teori perkembangan sosial.

B. Lokasi dan Subjek Analisis

Analisis dilakukan di lingkungan Desa Bojongnegara dengan subjeknya adalah anak-anak dan orang tua.

III. HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus yang dimaksudkan untuk mempermudah kehidupan sehari-hari. Ini

adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan telah menjadi bagian penting dari kemajuan teknologi saat ini. Salah satu ciri unik dari perangkat ini adalah kemampuan untuk terus mengembangkan dan menyajikan teknologi terkini, yang membuat hidup manusia lebih efisien dan praktis. Tablet, smartphome, notebook, dan lainnya adalah perangkat yang sering digunakan (Yumarni, 2022).

Intensitas penggunaan gadget adalah seberapa sering seseorang menggunakannya. Misalnya, anak prasekolah dapat menggunakan gadget tiga kali setiap hari. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan perangkat elektronik tidak disarankan untuk anak prasekolah karena tahap perkembangan mereka yang terganggu di mana perangkat hanya bisa merespon tetapi tidak menanggapi karena mereka hanya bisa berkomunikasi satu arah. Akibatnya, anak-anak tidak akan dapat mempelajari cara bersosialisasi dan berkomunikasi dengan benar dan baik secara alami (Tasya et al., 2023).

Penggunaan gadget berdampak pada anak-anak usia sekolah dasar. Di satu sisi, gadget dapat memberikan manfaat positif seperti meningkatkan wawasan dan pengetahuan, merangsang daya otak melalui permainan edukatif, dan sebagai media pembelajaran yang efektif. Sebaliknya, penggunaan perangkat yang berlebihan juga dapat memiliki dampak negatif seperti mengganggu perkembangan anak, mempengaruhi psikologis anak, dan mempengaruhi prestasi akademik anak. Selain itu, gangguan emosi, mental, dan kepribadian anak juga dapat disebabkan oleh konten negatif yang tidak sesuai dengan usianya (Rini et al., 2021).

Hakikat perkembangan sosial yaitu perkembangan manusia mengacu pada perubahan kualitas psikis dan motorik yang terjadi sepanjang hidup, perkembangan ini dipengaruhi oleh interaksi antara faktor lingkungan dan genetik, serta harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan. Proses perkembangan yang tidak optimal dapat menyebabkan kesulitan dalam mengubah dan mendidik seseorang. Mampuan untuk menyesuaikan diri dengan norma, tradisi, dan moral kelompok adalah salah satu aspek perkembangan sosial yang paling penting. Ini terjadi pada masa kanak-kanak tengah akhir di sekolah

dasar, dan ditandai dengan peningkatan hubungan dengan teman sebaya dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Keluarga, sekolah, dan masyarakat memiliki tanggung jawab bersama dalam mendukung perkembangan sosial anak. Kerjasama antara ketiga pihak tersebut sangat penting untuk memaksimalkan perkembangan sosial anak. Dengan demikian, anak akan merasakan kepuasan, kebahagiaan, dan percaya diri yang positif (Purwati et al., 2022).

Menurut (Yumarni, 2022), Gadget dapat memengaruhi perkembangan anak dengan cara berikut:

1. Kesulitan konsentrasi pada dunia nyata: Anak-anak yang kecanduan perangkat elektronik dapat menjadi bosan, gelisah, dan marah ketika mereka dipisahkan dari perangkat tersebut. Kecanduan ini dapat menyebabkan mereka kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman, dan bermain dengan teman sebaya.
2. Terganggunya fungsi PFC (Pre Frontal Cortex): Kecanduan teknologi dapat berdampak pada perkembangan otak anak, terutama pada bagian PFC yang mengontrol nilai moral, tanggung jawab, pengambilan keputusan, emosi, dan kontrol diri. Produksi hormon dopamine yang berlebihan dapat menyebabkan fungsi PFC terganggu, yang berdampak pada perkembangan anak.
3. Ketergantungan anak-anak terhadap gadget dapat menyebabkan mereka menjadi terlalu fokus pada dunia maya dan mengabaikan interaksi sosial. Ini dapat membuat anak-anak menjadi lebih introvert, karena mereka lebih suka menghabiskan waktu dengan perangkat, bukan dengan teman atau keluarga. Akibatnya, anak-anak dapat kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosi yang sehat.

Menurut (Muhibbinsyah, 2023) Dalam buku yang ia tulis berjudul “Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru” yang berisi, Perkembangan psikososial siswa adalah serangkaian peristiwa

pembentukan kepribadian sebagai bagian dari masyarakat, siswa berinteraksi dengan orang lain. Proses ini berlangsung sepanjang hidup dan dipengaruhi oleh kualitas proses belajar, terutama belajar sosial. Hasil perkembangan sosial siswa sangat bergantung pada kualitas proses belajar di sekolah, keluarga, dan lingkungan secara keseluruhan.

Penelitian yang dilakukan (Rini et al., 2021), menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki efek positif dan negatif. Efek negatif termasuk anak menjadi kurang aktif secara fisik dan kurang aktif dalam bersosialisasi. Efek positif termasuk media hiburan yang lebih mudah digunakan, lebih mudah untuk berkomunikasi, dan lebih nyaman untuk belajar. Data menunjukkan bahwa, menurut Bayu dalam penelitian, setidaknya 62,43% dari kelompok umur 5-12 tahun akan terpapar penetrasi internet pada tahun 2022 (Nuramdiani, 2023), Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi digital telah memberikan anak-anak dan remaja akses ke dunia yang lebih luas.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Afdalia & Gani, 2023) menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada dampak baik dan buruk. Dampak positif termasuk kreativitas, kemampuan berpikir, dan kepercayaan diri anak. Dampak buruk termasuk isolasi sosial, masalah kesehatan, dan kecanduan. Hasil penelitian (Rismala et al., 2021) menunjukkan bahwa perangkat memiliki dampak terhadap perkembangan sosial anak-anak di usia dini. Penggunaan perangkat yang berlebihan akan berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak.

Perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang berlebihan menurut (Bachri et al., 2023) Dampak buruk tersebut meliputi:

1. Mengurangi waktu belajar dan berkomunikasi dengan keluarga
2. Meningkatkan kecenderungan anak untuk menjadi lebih individualis dan tidak mendengarkan orang lain
3. Membuat anak kecanduan dan sulit berhenti bermain gadget

4. Membuat anak dapat mengakses situs yang tidak sesuai untuk anak-anak
5. Meningkatkan agresi dan kepekaan emosi anak
6. Mengganggu pola tidur anak
7. Mengurangi kreativitas anak

Dampak fisik yang dapat terjadi meliputi:

1. Malas bergerak dan berat badan yang berlebihan
2. Tumbuh kembang anak yang terganggu
3. Meningkatkan risiko gangguan kesehatan
4. Gangguan berbicara
5. Kurangnya kemampuan untuk mengembangkan keterampilan dasar diri

Dampak kesehatan yang dapat terjadi meliputi:

1. Gangguan penglihatan
2. Penurunan daya penglihatan
3. Penurunan perkembangan otak
4. Kurang tidur dan sulit fokus.

Orang tua memainkan peran penting dalam perkembangan anak. Menunjukkan kasih sayang kepada anak, mendengarkan keluhan kesahnya, dan memberinya rasa aman (Pramesti et al., 2024). Tetapi masih banyak masyarakat yang tidak menyadari bahaya yang terkait dengan penggunaan gadget yang berlebihan, terutama pada anak-anak. Orang tua sering memberi anak-anak gadget, bahkan kepada anak-anak usia dini, sebagai cara untuk membuat mereka tenang dan tidak rewel. Dengan demikian, orang tua dapat menyelesaikan pekerjaan rumah tangga mereka tanpa gangguan. Namun, mereka tidak menyadari bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif pada pertumbuhan anak-anak(Rimayati et al., 2021).

Maka dari itu, orang tua harus tahu bagaimana memberikan pencegahan yang tepat dan membiasakan anak-anak mereka untuk tidak

menggunakan gadget secara terus-menerus. Mereka juga harus menyadari bahwa meskipun gadget memiliki manfaat, efek negatifnya juga tidak dapat diabaikan (Pramudita et al., 2024). Orang tua dan anak dapat berbicara tentang penggunaan gadget yang efektif dan efisien, batasan penggunaan, dan efek negatif penggunaan berlebihan. Selain itu, orang tua dan anak dapat saling memahami hak dan keinginan masing-masing. Misalnya, orang tua menghargai dan memahami keinginan anak untuk bermain dengan perangkat elektronik tetapi tetap mengikuti aturan yang telah disepakati, dan anak juga memahami keinginan orang tua untuk melindunginya dari bahaya kecanduan perangkat elektronik (Fitri, 2022).

Berdasarkan fenomena tersebut, upaya peneliti dalam mengurangi pengaruh buruk penggunaan perangkat elektronik yaitu dengan melakukan

1. Edukasi terhadap anak dan orang tua untuk meningkatkan pemahaman mengenai gadget dan bahaya penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan pada anak-anak (Kamaluddin et al., 2024)
2. Waktu penggunaan layar (screentime) dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional anak usia dini secara positif dan negatif (Adolph, 2020)
3. Mengawasi konten yang tidak sesuai
4. Menggunakan aplikasi pengawasan: Orang tua dapat menggunakan aplikasi pengawasan untuk mengawasi penggunaan perangkat oleh anak-anak mereka dan membatasi waktu penggunaan gadget (Sari et al., 2019).
5. Mengembangkan Kegiatan Alternatif: Orang tua dapat mengembangkan kegiatan alternatif untuk anak-anak mereka, seperti bermain olahraga, menggambar, atau bermain musik (Maulia, 2024).
6. Menggunakan Biblioterapi: Menggunakan buku sebagai terapi telah terbukti efektif dalam mengurangi efek yang

disebabkan oleh penggunaan elektronik yang berlebihan pada anak-anak (Prajnaparamita & Arfa, 2024).

7. Mengatur Pola Komunikasi: Orang tua dapat mengatur pola komunikasi yang efektif dengan anak-anak mereka untuk mengurangi ketergantungan pada gadget (Hanna et al., 2023).

A. Perbedaan Penggunaan Gadget Berdasarkan Usia

Dari hasil observasi penulis, ditemukan bahwa anak-anak usia 3-4 tahun cenderung lebih jarang menggunakan gadget. Mereka hanya menggunakan gadget saat diberikan oleh orang tua, dengan durasi sekitar 15-30 menit. Sementara itu, anak-anak usia 10 tahun lebih sering membawa gadget ke mana-mana, kecuali saat sekolah. Namun, meskipun memiliki akses lebih luas terhadap gadget, mereka tetap lebih suka bermain bersama teman-temannya.

B. Pandangan Orang Tua tentang Perangkat Elektronik

Sebagian besar orang tua yang diwawancarai menyadari bahwa gadget adalah bagian dari perkembangan zaman. Mereka berharap anak-anak dapat menggunakan gadget untuk hal-hal positif, sesuai dengan kebutuhan dan usia mereka. Beberapa orang tua juga mengakui bahwa gadget dapat membantu anak dalam belajar dan mengatasi rasa bosan.

C. Batas Waktu Penggunaan Perangkat

Banyak orang tua membatasi penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak mereka. Anak-anak usia sepuluh tahun biasanya hanya menggunakan satu hingga dua jam setiap hari. Sementara itu, anak-anak usia dini cenderung lebih sedikit menggunakan perangkat elektronik. Dari observasi, ditemukan bahwa anak yang jarang bermain gadget cenderung lebih kooperatif dan suka mengobrol dengan orang lain, dibandingkan dengan anak yang sering menggunakan perangkat elektronik.

D. Hasil Penggunaan Perangkat pada Interaksi Sosial

Beberapa anak tetap bisa berbaur dengan teman-temannya meskipun sering menggunakan gadget, tetapi ada juga yang lebih asyik sendiri. Ini menunjukkan bagaimana perangkat mempengaruhi interaksi sosial anak dapat bervariasi tergantung pada cara mereka menggunakannya.

E. Strategi Orang Tua dalam Membatasi Gadget

Orang tua menghadapi berbagai kendala dalam membatasi penggunaan gadget. Beberapa anak menjadi pemarah dan sulit diberi pengertian saat penggunaan gadget dibatasi. Untuk mengatasi hal ini, beberapa orang tua mencari distraksi lain, seperti mendaftarkan anak ke les menari atau kegiatan lainnya. Namun, ada juga orang tua yang memilih untuk membiarkan anak mereka bermain gadget seharian.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa perangkat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial anak, jadi orang tua dan pendidik harus lebih berhati-hati dalam memantau penggunaan perangkat anak-anak mereka dan memastikan bahwa mereka memiliki waktu yang cukup untuk berinteraksi sosial dan berolahraga. Selain itu, penelitian ini juga menyarankan bahwa anak-anak harus diajarkan tentang pentingnya interaksi sosial dan bagaimana menggunakan perangkat mereka dengan benar.

DAFTAR REFERENSI

- Adolph, R. (2020). Pengaruh Waktu Penggunaan Layar (Screentime) Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini: Menelusuri Dampak Era Digital. 10(16), 1–23.
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Al-Irsyad Al-Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 1–10.
- Bachri, N. Y., Safrina, M., Azima, F., Putri, H. A., & Dalimunte, Y. (2023). Bahaya Gadget Bagi Kesehatan. *EJOIN : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 1046–1049. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i9.1601>
- Fitri, S. M. (2022). Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Gadget. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, 5(2), 78. <https://doi.org/10.22373/jp.v5i2.14422>
- Hanna, L., Sihombing, R., & Sidharta, V. (2023). Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Mengurangi Ketergantungan Anak Pada Permainan Gadget. *Lavinda*, 1–9.
- Kamaluddin, A. A., Janna, T. A. S., Abdullah, S. S., Langi, R. T., Amelia, U., & Subhan, A. M. B. (2024). Edukasi bahaya gadget dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan gadget pada anak. 4, 33–43.
- Maulia, R. (2024). Anak Kecanduan Gadget, Mengapa dan Bagaimana Mengatasinya? *Journal Artikel Psikologi*. <https://kanal.psikologi.ugm.ac.id/anak-kecanduan-gadget-mengapa-dan-bagaimana-mengatasinya/>
- Muhibbinsyah. (2023). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nuramdiani, D. (2023). Edukasi Bahaya Radiasi Elektromagnetik Dari Penggunaan Gadget Berlebih Pada Anak Dan Remaja. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1999–2006.

- Pramesti, A. F., Usman, I., Romdona, E. N., Putra, I. N. Y., Mubarok, R., Rahma, N. A., Pratiwi, A. S., Ulwiyyah, H., Fatahna, R. A. F., Faadhilah, N., & Nugraha, R. (2024). Pendekatan Intradisipliner Dalam Sosialisasi Bahaya Dan Strategi Penanganan Kecanduan Gadget Pada Anak Di Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 3103–3109. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i7.1401>
- Pramudita, A., Silvi Assania Turrohmah, Nurul Azmi Herdianti, Rifda Nur Azkiyah, Neng Nenis, Angga Shidiq, & Nastiti Novitasari. (2024). Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Peran Orang Tua Dan Rumah Baca Kita Di Dusun Kidul Desa Buniseuri. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 16–28. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.443>
- Prajnaparamita, K. A., & Arfa, M. (2024). A Systematic Literature Review: Biblioterapi Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak. 13(2), 78–93.
- Purwati, I., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Analisis Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 95–100. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2440>
- Rimayati, E., Handayani, D. A. K., Sayekti, S., & Redjeki, S. (2021). Efektivitas Peran Keluarga Dalam Perkembangan Teknologi Digital. *Manggali*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1546>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (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, D. R., et al. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 1-12
- Tasya, A., Alini, & Erlinawati. (2023). Hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa FIKKes Universitas Muhammadiyah Semarang Bekerjasama Dengan PPNI Jawa Tengah*, 11(1), 69–78.
- Ummah, M. S. (2019). Perilaku Terhadap Gadget Dan Dampak Negatifnya Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>