

## PENTINGNYA BATASAN DALAM PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK

**Anita Rahmawati**

Internasional Open University, Indonesia

Email: [anita16030224034@gmail.com](mailto:anita16030224034@gmail.com)

---

### Abstrak

Abstrak ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget oleh anak-anak di era digital, serta pentingnya menetapkan batasan dalam penggunaannya. Di era kemajuan teknologi yang pesat, gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Meskipun perangkat ini menawarkan berbagai manfaat, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan dampak negatif, termasuk kecanduan, penurunan aktivitas fisik, dan masalah kesehatan mental. Tinjauan literatur ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis dampak penggunaan gadget, dengan populasi yang diteliti mencakup anak-anak usia 6-12 tahun dan pengaruh gadget dalam kehidupan mereka. Data dianalisis melalui kajian pustaka, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber penelitian yang relevan untuk menilai perilaku anak dan dampaknya. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terbatas dapat menyebabkan perubahan perilaku negatif, sementara pembatasan yang tepat dapat mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Kesimpulan dari tinjauan ini menekankan peran penting orang tua dan pendidik dalam mengawasi serta membimbing interaksi anak-anak dengan teknologi. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa menetapkan batasan dalam penggunaan gadget dapat membantu membentuk kebiasaan yang lebih sehat dan mencegah dampak negatif pada kesehatan mental dan fisik anak.

**Kata kunci:** Penggunaan Gadget; Perilaku Anak; Teknologi; Pengawasan; Era Digital; Kecanduan

### Abstract

*This abstract aims to provide insight into the positive and negative impacts of children's use of gadgets in the digital age, as well as the importance of setting limits in their use. In an era of rapid technological advancement, gadgets such as smartphones, tablets, and laptops have become an integral part of children's daily lives. While these devices offer a variety of benefits, overuse can lead to negative impacts, including addiction, decreased physical activity, and mental health issues. This literature review uses a qualitative approach to analyze the impact of gadget use, with the population studied covering children aged 6-12 years and the influence of gadgets on their lives. Data were analyzed through literature review, gathering information from various relevant research sources to assess children's behavior and its impact. The findings suggest that unlimited use of gadgets can lead to negative behavior changes, while appropriate restrictions can support children's social and emotional development. The conclusions of this review emphasize the important role of parents and educators in supervising and guiding children's interactions with technology. The implications of this study suggest that setting limits in the use of gadgets can help form healthier habits and prevent negative impacts on children's mental and physical health.*

**Keywords:** Gadget Usage; Children Behavior; Technology; Supervision; Digital Age; Addiction

---

\*Correspondence Author: Anita Rahmawati  
Email: [anita16030224034@gmail.com](mailto:anita16030224034@gmail.com)



## PENDAHULUAN

Zaman sekarang disebut juga zaman teknologi karena dalam kehidupan saat ini teknologi menjadi sangat penting perannya dalam membantu manusia menyelesaikan segala permasalahan dan kebutuhannya (Kumar et al., 2021). Salah satu bentuk teknologi yang marak dipakai oleh semua kalangan pada saat ini, adalah teknologi komunikasi yaitu seperti Smart Phone, Tablet, Laptop, dan lain-lain.

Teknologi komunikasi ini banyak digunakan oleh berbagai kalangan baik yang masih anak-anak, usia dewasa bahkan lanjut usia, dalam hal penggunaan teknologi ini banyak dijumpai dampak positif dan dampak negatifnya, dalam tulisan Literatur review saya ini akan dikhususkan pembahasan pada dampak penggunaan teknologi yang didapatkan oleh anak-anak. Interaksi anak dengan teknologi digital secara langsung maupun tidak langsung dapat berpengaruh pada perubahan tingkah laku anak (Janah & Diana, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi berbagai dampak gadget pada anak, namun analisis kesenjangan antara penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini kurang eksplisit, sehingga kebaruan penelitian kurang terlihat. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan narrative review untuk mengkaji metodologi pembatasan penggunaan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk menekankan bagaimana pendekatan ini berbeda dari atau melengkapi literatur yang ada, serta memberikan wawasan baru tentang cara yang lebih efektif dalam membatasi penggunaan gadget di kalangan anak-anak.

Literature review tentang pentingnya batasan penggunaan gadget bagi anak ini penting karena dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku anak, seperti perilaku yang positif, dan perilaku yang negatif. Informasi ini dapat membantu para pendidik dan orang tua dalam memberikan batasan dan pengawasan pada anak dalam pemakaian gadget.

Meskipun telah ada banyak penelitian tentang dampak penggunaan gadget, masih ada hal yang perlu untuk dibahas lebih lanjut yaitu tentang metodologi yang tepat dalam memberikan batasan penggunaan gadget pada anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif dan negatif terkait penggunaan gadget. Memberikan informasi mengenai pengaruh gadget pada perubahan tingkah laku anak. Memberikan pengetahuan mengenai metode untuk menerapkan batasan pemakaian gadget pada anak. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan panduan yang lebih jelas bagi orang tua dan pendidik dalam mengatur penggunaan gadget oleh anak-anak. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam merumuskan kebijakan yang lebih baik terkait penggunaan teknologi di kalangan anak, serta mendukung penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari penggunaan gadget terhadap perkembangan anak.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam tinjauan literatur ini adalah narrative review, yang dilakukan dengan mencari artikel-artikel di Google Scholar. Artikel yang digunakan adalah yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2024, dengan kata kunci pencarian berupa “gadget” ATAU “dampak gadget” ATAU “perubahan perilaku” ATAU “perubahan perilaku anak.” Penelusuran awal menghasilkan sejumlah

artikel yang relevan, namun setelah melalui seleksi yang ketat, 15 artikel dipilih untuk dianalisis. Meskipun jumlah ini mungkin dianggap kurang memadai untuk memberikan tinjauan literatur yang komprehensif, artikel-artikel tersebut dipilih berdasarkan kualitas dan relevansinya terhadap topik yang dibahas. Artikel-artikel yang terpilih kemudian dianalisis secara kualitatif deskriptif, dengan fokus pada pemahaman mendalam mengenai dampak pemakaian gadget terhadap perilaku anak. Analisis ini juga mencakup identifikasi kesenjangan dalam literatur yang ada, untuk menyoroti kontribusi penelitian ini terhadap pemahaman yang lebih luas tentang penggunaan gadget di kalangan anak-anak, sehingga diharapkan, meskipun dengan jumlah artikel yang terbatas, tinjauan ini dapat memberikan wawasan yang berguna dan mendalam mengenai isu yang sedang diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Gadget adalah media atau alat komunikasi modern. Gadget memiliki kelebihan karena semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Contoh gadget diantaranya adalah Hand Phone seperti iphone, android, maupun notebook (Putri & Miranti, 2021).

Gadget merupakan teknologi yang marak dipakai pada zaman ini, dari usia anak-anak, dewasa hingga masa lanjut usia, semu kalangan mampu menggunakan gadget. Pertumbuhan teknologi informasi seperti gadget ini memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi anak (Faticah & Madyawati, 2023).

Gadget bisa mengatasi rasa bosan anak-anak, namun jika pemakaian dilakukan secara berlebih maka akan dapat menimbulkan kecanduan (Afdalia & Gani, 2023). Anak-anak saat ini banyak yang memiliki kecanduan terhadap gadget sehingga banyak dari waktuya yang digunakan untuk bermain gadget (Siregar, 2022), anak cenderung mengalami perubahan tingkah laku yang dikarenakan pemakaian gadget, tingkah laku anak saat ini yang banyak terbentuk dikarenakan dampak negatif dari pemakaian gadget yang dibiarkan tanpa batasan dan tanpa pengawasan (I. S. Siregar, 2022). Beberapa perubahan tingkah laku tersebut diantaranya adalah anak menjadi malas, anak menjadi kecanduan gadget karena game online, anak mengetahui pornografi.

Penggunaan gadget juga dapat berpengaruh pada Kesehatan mental siswa seperti banyak dijumpai saat ini banyak siswa mengalami kecemasan, stress, menurunnya minat belajar, dan lain-lain (Kamaruddin et al., 2023).

Sangat penting bagi para orang tua dalam mengetahui pengaruh dari gadget agar dapat memberikan batasan pada anaknya dalam pemakaian gadget (Itsna & Rofi'ah, 2021). Dampak-dampak negatif anak tersebut dipandang penting untuk diantisipasi, salah satu caranya adalah dengan memberikan batasan dan pengawasan pada anak dalam hal pemakaian gadget, terutama pada anak yang masih dibawah umur atau 17 tahun kebawah

Memberikan batasan pada anak adalah dalam hal waktu yang diberikan orangtua kepada anak untuk memakai gadget, misalnya pada anak yang belum menginjak usia remaja atau 17 tahun maka penggunaan gadget hanya dibatasi dalam 1 jam saja per hari, namun jika hari libur bisa 1 jam dikali 3 kesempatan dalam 1 hari, walaupun seperti itu orangtua tetap wajib memberikan pengawasan pada anak selama pemakaian gadget karena ditakutkan atau dikhawatirkan anak dapat menjumpai situs-situs dewasa atau pornografi yang dapat mempengaruhinya sehingga mereka akan membuka laman tersebut dan merasa penasaran sehingga mereka mencari tahu lebih dalam lagi terkait hal tersebut, hal tersebut sangat membahayakan sehingga sangat diperlukan pengawasan oleh orang tua terhadap

aktifitas anak dalam penggunaan gadget. Fungsi pengawasan adalah bagaimana orangtua memonitori aktifitas-aktifitas apa yang dilakukan anak dalam memakai gadget. Pengawasan dapat dilakukan secara langsung selama anak menggunakan gadget ataupun secara berkala, tergantung kondisi dan kebutuhan, yang dapat menjadi pertimbangannya diantaranya adalah usia anak dan aktifitas orangtua.

**Tabel 1. Literatur Terkait Pentingnya Batasan dalam Penggunaan Gadget bagi Anak**

Penulis, tanggal	Jenis Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Sampel	Hasil	Kesimpulan
Saputri, R.D.R & Setyawan, A (2022) "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar" [Amal Insani (Indonesian Multidicipline of Social Journal) Vol. 3, No. 1]	Kualitatif Deskriptif	Untuk mengetahui adakah pengaruh dari adanya penggunaan gadget baik yang memberikan pengaruh positif ataupun negatif dalam meningkatkan perilaku karakter pada anak sekolah dasar	Obeservasi dan Wawancara	Salah satu siswa dan wali siswa	Lebih banyak dampak negatif dari pada dampak positif pada anak jika orang tua tidak melakukan pengawasan dan memberi batas waktu dalam penggunaan gadget Dampak baiknya : Mudah dalam mengakses informasi untuk keperluan belajar Dampak buruknya : 1. anak menjadi pemarah karena diganggu Ketika bermain gadget 2. kecanduan game online 3. malas mengerjakan pekerjaan rumah karena kecanduan game 4. menjadi pembangkang 5. menjadi tidak jujur demi kepentingan game	Penggunaan gadget bisa mempengaruhi peningkatan pribadi dan perubahan perilaku pada anak sekolah dasar
Yunita, S et al (2021) "Implementasi Penggunaan Teknologi oleh Orang Tua sesuai Pendidikan Karakter Moral untuk Anak Usia Dini" [Journal of Education and Technology 1 (2) (2021) : 104-112]	Kualitatif	1. Mengetahui dampak baik dan buruk dalam pemakaian gadget bagi anak usia dini 2. Menambah Pengetahuan mengenai pendidikan anak dalam era digital 3. Mengetahui peranan ayah dan ibu dalam era digital 4. Mengetahui implementasi teknologi digital yang baik dan tepat untuk anak usia dini	Literatur Review	Berbagai Literatur baik jurnal, prosiding, dan tesis	<b>Dampak positifnya :</b> Teknologi mempunyai dampak positif bagi anak yaitu menambah wawasan, menambah relasi, memudahkan mengetahui informasi, dan media pembelajaran <b>Dampak negatifnya :</b> menurunnya prestasi, membatasi aktivitas fisik, keterampilan sosial dan bahasa terhambat, dan kesehatan mata terganggu <b>Cara menanamkan karakter moral pada anak usia dini :</b> mengenalkan Tuhan kepada anak sejak usia dini, menjauhkan anak dari kata-kata yang tidak baik, melakukan kebiasaan berkata jujur, memberi contoh yang baik, berbuat adil, meluangkan waktu untuk anak, dan anak ditanamkan nilai-nilai sosial.	Melalui game edukasi digital terdapat beberapa jenis pembelajaran yang dapat digunakan antara lain: pembelajaran berbasis konten, pembelajaran keterampilan khusus dan pembelajaran sistematis.
Siregar, R A et al (2023) "Sosialisasi Pentingnya Literasi dalam rangka mengurangi penggunaan gadget pada anak" [Jurnal	Kualitatif	Melakukan sosialisasi tentang pentingnya literasi dan Batasan dalam penggunaan gadget	Wawancara	Pasangan Orang Tua dan Anak di kelurahan padangmati nggi	Orang tua menjadi memiliki kesadaran untuk memberikan Batasan penggunaan gadget pada anak, dan tidak memberikan fasilitas gadget pada anak yang masih berusia sangat dini.	Antisipasilah dampak negatif penggunaan gadget dengan : dampingan dan batasan dalam penggunaan gadget, serta arahkan agar anak membuka

Pengabdian  
Kepada  
Masyarakat (2)(3)  
(2023) : (118-  
124))

hal-hal yang  
baik dalam  
gadget, jangan  
lupa untuk  
menjaga  
interaksi dengan  
anak, baik  
dengan  
permainan  
tanpa gadget,  
kerajinan  
ataupun  
menjadi contoh  
yang baik bagi  
anak

Penulis, tanggal n	Jenis Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Sampel	Hasil	Kesimpulan
Rahayu, N. R., Elan., & Mulyadi, S., (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. <i>Jurnal PAUD Agapedia</i> , 5(2), 202-210.	Kualitatif	Menganalisis penggunaan gadget pada anak usia dini serta bagaimana peranan dalam mendampingi anak dalam penggunaan gadget	Studi Kasus	Orang tua dan anak yang menggunak an gadget rata-rata satu jam perhari	Orang tua adalah contoh yang paling berpengaruh pada anak usia dini, jika anak sering melihat orangtua nya juga selalu asik bermain gadget anak akan cenderung menirukan kebiasaan tersebut	Berilah contoh dan ajaklah anak untuk memiliki kebiasaan yang baik agar tidak kecanduan gadget yaitu seperti memberikan aktifitas yang kreatif diluar pemakaian gadget.
Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N., (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. <i>Jurnal Educatio</i> , 7(3), 1236-1241.	Kualitatif	Mengetahui dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial anak serta bagaimana upaya orangtua untuk menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak	Wawancara	5 anak dan 5 orangtua di desa Geneng, Mijen, Demak	Penggunaan gadget memiliki dampak negatif dan dampak positif bagi anak, contoh dampak positifnya adalah mempermudah dalam mendapatkan pengetahuan atau informasi, sedangkan dampak negatifnya adalah kemampuan bersosialisasi yang lemah. Dalam hal ini orang tua juga perlu memiliki pemahaman tentang gadget, agar dapat memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat ,serta memberikan Batasan pada anak dalam penggunaan gadget	Bila anak harus menggunakan gadget maka berilah pengawasan dan batasan yang tepat untuk anak
Handayani, L., Wijaya, C. S., & Dewi, M. K., (2020). Edukasi Pola Asuh dan Bahaya Penggunaan Gadget. <i>Jurnal Pengabdian kepada</i>	Kualitatif	Untuk meningkatkan pengetahuan terkait pengasuhan anak dan bahaya pemakaian gadget pada anak	Sosialisasi	Walimurid kelas 3 SD Muhamma diyah Karangben do	Batasan dalam pemakaian gadget dapat dilakukan dengan : Melakukan kesepakatan dengan anak, memberikan batasan waktu pemakaian gadget pada anak, memper banyak aktifitas anak diluar pemakaian gadget, orangtua harus tegas, disiplin, dan meluangkan banyak waktu untuk anak.	Walimurid jadi mengetahui bagaimana pengasuhan yang baik pada anak termasuk bagaimana menangani dampak negatif yang dapat

Masyarakat UBB,  
7(1), 01-09.

ditimbulkan  
dari pemakaian  
gadget

Penulis, tanggal	Jenis Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Sampel	Hasil	Kesimpulan
Pardede, R., & Watini, S., (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i> , 5(2), 4728-4735.	Kualitatif	Apakah ada dampak ataupun negatif dalam pemakaian gadget pada anak terhadap perkembangan emosional anak usia dini	Kualitatif Deskriptif	anak berusia 4-5 tahun di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang	Anak yang menggunakan gadget rata-rata dua jam perhari ada 10 anak, kemampuan motorik mereka menjadi lebih baik adalah merupakan dampak positifnya, sedangkan dampak negatifnya adalah mereka lebih mudah marah, sehingga sulit diatur dan sering berbicara pada diri sediri pada <i>gadget</i> . Mereka juga kurang disiplin karena sering main <i>game</i> dan menonton Youtube.	Terdapat hubungan atau pengaruh antara dampak pemakaian gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini
Mimin, E., (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini. <i>Jurnal Golden Age</i> , 6(2), 558-568.	Kualitatif	mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap aspek perkembangan pada anak usia dini.	Narrative Review	Data-data diambil dari sumber-sumber literatur seperti buku, artikel, jurnal, artikel seminar hasil penelitian terdahulu	Dampak pada anak yang banyak ditimbulkan dari pemakaian gadget adalah dampak negatif yaitu meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional serta seni.	penggunaan gadget lebih banyak memberikan dampak yang buruk pada aspek perkembangan anak usia dini. Sehingga dibutuhkan pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget tersebut

Hasil dari tinjauan literatur menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak, baik positif maupun negatif. Penelitian oleh Saputri dan Setyawan (2022) mengungkapkan bahwa dampak negatif lebih mendominasi, seperti kecanduan game dan perubahan perilaku yang merugikan, apabila tidak ada pengawasan dari orang tua (Saputri & Setyawan, 2022). Sementara itu, Yunita et al. (2021) mencatat bahwa meskipun gadget dapat menambah wawasan dan memudahkan akses informasi, penggunaannya juga dapat menghambat keterampilan sosial dan kesehatan anak (Pramono et al., 2021). Dari berbagai penelitian, muncul kesadaran di kalangan orang tua mengenai pentingnya memberikan batasan dalam penggunaan gadget, yang dibuktikan melalui penelitian Siregar et al. (2023) yang menunjukkan peningkatan kesadaran orang tua untuk mengatur penggunaan gadget pada anak (R. K. Siregar et al., 2023).

Pembahasan lebih lanjut dari hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memegang peranan kunci dalam mengelola penggunaan gadget anak. Hasil penelitian Rahayu et al. (2021) menekankan bahwa perilaku anak sering kali dipengaruhi oleh kebiasaan orang tua dalam menggunakan gadget, sehingga orang tua perlu menjadi teladan yang baik (Utami & Alifah, 2022). Selain itu, Rini et al. (2021) menyoroti perlunya pemahaman orang tua tentang gadget agar mereka dapat memberikan arahan yang tepat kepada anak (Rini et al., 2021). Pengawasan yang ketat, pembatasan waktu penggunaan, dan pengalihan perhatian anak kepada aktivitas yang lebih konstruktif menjadi langkah-

langkah yang direkomendasikan oleh Handayani et al. (2020) dan Mimin (2022) (Mimin, 2022; Ponidjan et al., 2024). Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan dampak negatif dari penggunaan gadget dapat diminimalkan, sementara manfaat positifnya dapat dimaksimalkan untuk mendukung perkembangan anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan beberapa literatur yang telah ditinjau dalam literatur review ini, analisis menunjukkan bahwa dampak negatif lebih banyak ditimbulkan oleh pemakaian gadget pada anak jika tidak diterapkan batasan dan pengawasan yang memadai oleh orang tua atau pihak lain yang berwenang. Oleh karena itu, memberikan jadwal pemakaian gadget yang sesuai dengan kebutuhan anak, serta melakukan pengawasan baik secara langsung maupun berkala, menjadi salah satu langkah penting untuk mengantisipasi dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget pada anak. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya keterlibatan aktif orang tua dan pendidik dalam mengatur penggunaan gadget di kalangan anak-anak. Penerapan batasan yang tepat tidak hanya dapat melindungi anak dari efek merugikan gadget, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kebiasaan yang lebih sehat dalam menggunakan teknologi. Selain itu, kebijakan pendidikan yang mendukung pengawasan dan batasan penggunaan gadget dapat diusulkan untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan mendukung bagi perkembangan anak.

## BIBLIOGRAFI

- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Al-Irsyad Al-Nafs: Jurnal Bimbingan Dan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87–96.  
<https://doi.org/10.24252/al-irsyad%20al-nafs.v10i1.41022>
- Fatichah, H., & Madyawati, L. (2023). Picture Timetable Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 789–798.  
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.389>
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.380>
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 6(1), 21–28.  
[https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365)
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.
- Kumar, V., Ramachandran, D., & Kumar, B. (2021). Influence of new-age technologies on marketing: A research agenda. *Journal of Business Research*, 125, 864–877.  
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.01.007>
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2).
- Ponidjan, T. S., Jocom, N. O., Sarimin, D. S., Pasambo, Y., & Ransun, D. (2024). The Use of Video as an Educational Medium in Increasing Adolescents' Knowledge and Attitudes About the Impact of Gadget Use. *Jurnal Ilmiah Perawat Manado*

- (Juiperdo), 12(01), 60–68. <https://doi.org/10.47718/jpd.v12i01.2342>
- Pramono, D., Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., & Suryaningsih, M. D. (2021). Implementasi penggunaan teknologi oleh orang tua sesuai pendidikan karakter moral untuk anak usia dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104–112.
- Putri, L. D., & Miranti, P. (2021). *Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini*. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6 (1), 58–66.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140–153. <https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>
- Siregar, R. K., Sibuea, E. R., & Siregar, S. U. K. M. (2023). Sosialisasi Pentingnya Literasi dalam Rangka Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 118–124. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i3.306>
- Utami, N. R., & Alifah, S. S. N. (2022). Penggunaan gadget dalam pembelajaran dan perkembangan anak usia dini: Literature review. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 10(2).

© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the



terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).