

## Pendampingan Sosialisasi Dampak Negatif Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Kelas V dan VI di SDN 2 Nambangrejo, Desa Nambangrejo Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo

Nalailul Mukaromah<sup>1</sup>, Khafidhoh<sup>2</sup>, Miftaku Ni'amah<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

<sup>3</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

### Abstract

The service that we carry out by assisting in the socialization of the negative impacts of Gadgets aims to prevent the negative impacts that arise due to excessive use of Gadgets and minimize their use on children in Dukuh Tengah, Nambangrejo Village, specifically the students at SDN 2 Nambangrejo. The method used is Asset Based Community Development (ABCD). The results achieved from this service are that children can reduce their activity of playing Gadgets, as can be seen from the children who prefer to play with their peers in their neighborhood and with the KPM team rather than playing Gadgets. There is a use of time after school, which can be seen from the children being more active in taking part in madin activities, reciting the Iqro' Koran, juz amma, al Qur'an, memorizing letters, practicing giving speeches in the mosque or prayer room in the neighborhood. The increase in children's interest in learning can be seen when they attend tutoring with the KPM team at night with focus, not using their smartphones to play games.

### Keywords

SD, Gadgets, Impact, Negative

### Corresponding Author

Nalailul Mukaromah

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; ilulnala@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan anak-anak menggunakan teknologi digital sangat berpengaruh besar di era saat ini. Utamanya pada penggunaan internet oleh anak-anak usia dini dan sekolah dasar, kebijakan serta peran orang tua dalam penggunaan teknologi sehari-hari sangat berdampak pada anak-anak, dengan peran tersebut harusnya bagi orang tua menjadi peluang untuk memberitahukan kepada anak-anaknya mengenai manfaat positif internet supaya membentuk karakter dan pribadi anak yang baik (Rakhmawati & Wahyu Lestari, 2020).

Saat ini teknologi semakin berkembang dengan pesat, salah satunya adalah gadget atau gawai. Jenis dan bentuk yang dimiliki teknologi satu ini banyak, yang selalu diperbaharui dari hari ke hari. Perkembangan teknologi yang tidak ada habisnya ini juga dapat mengubah pola pikir serta perilaku pada manusia. Gadget adalah teknologi yang saat ini sangat populer. Gadget merupakan salah satu alat, piranti bentuk fisik nyata teknologi yang selalu berkembang dari tahun ke tahunnya (Sianturi, 2021).



Gawai atau dalam istilah bahasa asing biasa dikenal dengan sebutan Gadget merupakan suatu alat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis. Dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya, Gadget secara spesifik dirancang lebih canggih. Yang termasuk Gadget antar lain tablet, smartpone, notebook, komputer dan lain sebagainya. Keberadaannya memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Namun penggunaan Gadget yang berlebihan akan memberikan dampak yang buruk terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini.

Masa prasekolah merupakan periode dimana pentingnya dalam proses tumbuh kembang manusia. Keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode selanjutnya ditentukan oleh perkembangan dan pertumbuhan dimasa prasekolah. Setiap individu satu dengan individu yang lain kecepatan tumbuh kembangnya bervariasi, tergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya selama dalam proses tumbuh kembang tersebut berlangsung (Supartini, 2004).

Gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (antara usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (antara usia 22-ke atas), namun juga banyak beredar di kalangan usia anak-anak sekolah dasar (antara usia 7-11 tahun) bahkan ironisnya lagi gadget bukan barang yang asing untuk anak usia prasekolah (antara usia 3-6 tahun) yang belum layak menggunakan atau mengoperasikan gadget (Widiawati & Sugiman, 2014).

Di masa yang serba modern dan digital ini anak-anak sekolah dasar, mereka tumbuh dengan akses teknologi yang serba canggih dari era sebelumnya mirisnya teknologi gadget sendiri juga merupakan salah satu bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Sebagian dari anak-anak sekolah dasar menggunakan gadget untuk kebutuhan mereka yang tidak penting seperti bermain game online maupun offline, sedangkan yang lainnya digunakan untuk kebutuhan sekolah seperti untuk mengerjakan tugas (menambah wawasan) atau sebagai media pembelajaran online (Abdulatif & Lestari, 2021).

Dimana anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan rasa ingin tahu yang sangat besar merupakan masa golden ageny kanak-kanak. Mereka akan belajar dengan hal-hal yang belum mereka ketahui salah satunya adalah gadget (Pebriana, 2017). Akan tetapi, perlu adanya pengawasan mengenai penggunaan teknologi Gadget pada anak sekolah dasar. Pengawasan orang tua yang kurang pada anak, dalam bermain gadget dapat menyebabkan kurangnya interaksi anak dengan dunia sosial (Asiah et al., 2022).

Penggunaan Gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak yang negatif terhadap tumbuh kembang mereka. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Dengan kecanggihannya Gadget dimana fitur-fitur yang tersedia di dalamnya itu bermacam-macam membuat anak-anak sering terlena. Karena sering menggunakan Gadget membuat anak-anak seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Dari pada bermain bersama

dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan Gadget. Akibatnya interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin pudar.

Akibat negatif yang ditimbulkan dari penggunaan Gadget di usia dini antara lain adalah pengaruh buruk pancaran sinar radiasi, kebiasaan menggunakan Gadget akan membuat anak menjadi kecanduan Gadget, menyebabkan anak menjadi lambat dalam belajar, serta dapat mempengaruhi perkembangan psikologis pada anak. Bagi kesehatan anak pancaran sinar dari Gadget memberikan pengaruh yang tidak baik, banyak kita jumpai salah satu buktinya adalah saat ini anak usia Sekolah Dasar bahkan Taman Kanak-Kanak ada yang sudah menggunakan kacamata (Bramantha & Rahmania, 2024).

Adapun penelitian yang ditemukan, yaitu penelitian oleh N I Haerunisya, W P Zzahrani, A S Sari, Z A Windarti tahun 2023 yang berjudul "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1". Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah membahas mengenai sosialisasi dampak penggunaan Gadget. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sosialisasi hanya difokuskan pada anak-anak sekolah dasar kelas V dan sekarang sosialisasi diberikan kepada anak-anak sekolah dasar kelas V dan VI karena dianggap sudah mampu membaca serta sebagai bekal bagi siswa kelas VI yang sebentar lagi akan melanjutkan ke jenjang berikutnya.

Penelitian lainnya yaitu oleh Heldie Bramantha dan Siti Rahmania yang berjudul "Edukasi Pemberdayaan Program Diet Gadget Bagi Siswa Sekolah Dasar Untuk Mengatasi Dampak Buruk Kemajuan Teknologi". Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah membahas mengenai dampak negatif penggunaan Gadget yang berlebihan. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya menggunakan alat bantu berupa media promosi kesehatan yaitu media permainan ular tangga untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada peserta dan sekarang menggunakan power point dan video untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Oleh sebab itu, pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk memberi sosialisasi kepada anak-anak sekolah dasar mengenai dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan dan juga meningkatkan kesadaran mereka mengenai penggunaan teknologi secara sehat, dari masalah pengelolaan waktu, memberikan contoh serta manfaat yang baik. (Sawitri et al., 2019) Karena masalah yang sering terjadi pada anak-anak sekolah dasar sekarang adalah penggunaan teknologi gadget yang tidak sehat kami memberikan informasi yang positif dimana anak zaman sekarang menggunakan Gadget tidak sebagaimana mestinya. (Hidayah et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang diatas pengabdian yang kami lakukan dengan pendampingan sosialisasi dampak negatif Gadget bertujuan untuk mencegah terjadinya dampak buruk yang timbul karena penggunaan Gadget yang berlebihan dan meminimalisir penggunaannya terhadap anak di Dukuh Tengah Desa Nambangrejo tepatnya pada siswa siswi di SDN 2 Nambangrejo.

## 2. METODE

Metode pengabdian yang digunakan adalah dengan metode pendekatan Asset Based Community Development (ABCD), yang diorientasikan untuk menemukan dan menggali berbagai persoalan atau potensi yang dimiliki oleh masyarakat. Sumber data yang didapat dari hasil observasi dan wawancara guru SDN 2 Nambangrejo. Prinsip dari metode ABCD merupakan teknik menemukan dan menggali potensi suatu kemampuan masyarakat agar mampu mengelola asset, kekuatan, dan potensi yang mereka miliki. Sehingga, mereka dipandang mampu menggerakkan dan memotivasi untuk melakukan perubahan sekaligus menjadi pelaku utama perubahan. (Nurdiyah et al., 2016) Proses ini meliputi 4 tahap yaitu *Discovery*, *Dream*, *Design*, *Destiny*.

### 1. *Discovery* (Menemukan)

Proses pencarian ini mengenai pemetaan masalah dan pemilihan peserta. Pemetaan masalah ini dilakukan dengan cara terjun langsung ke tempat objek penelitian, guna memperoleh data yang dibutuhkan tentang penggunaan Gadget bagi anak-anak sekolah dasar di lingkungan tempat pengabdian kami. Sedangkan, solusi tentang penggunaan Gadget bagi anak-anak sekolah dasar melalui diskusi dengan teman sejawat. Setelah dipilih sekolah mitra dalam kegiatan kali ini, dilakukan pemilihan peserta pelaksanaan KPM. Peserta yang dipilih adalah siswa kelas V dan VI dengan alasan siswa kelas V dan VI dianggap sudah mampu membaca serta sebagai bekal bagi siswa kelas VI yang sebentar lagi akan melanjutkan ke jenjang berikutnya.

### 2. *Dream* (Impian)

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap sebelumnya, didapat informasi bahwa wali kelas murid membayangkan masa depan yang diharapkan dari anak-anaknya. Setiap wali di tahap ini mengeksplorasi harapan dan impian mereka baik pada anak-anak.

### 3. *Design* (Merancang)

Pada tahap selanjutnya, kami mulai merumuskan strategi, proses dan system, membuat keputusan untuk mendukung terwujudnya perubahan yang diharapkan.

### 4. *Destiny* (Melakukan)

Di tahap akhir, para siswa mengimplementasikan berbagai hal yang dirumuskan pada tahap design. Tahap ini berlangsung ketika komunitas secara continue menjalankan perubahan dan memantau perkembangannya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pendampingan dan sosialisasi. Kegiatan yang dilaksanakan berupa sosialisasi dampak negatif Gadget. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam kegiatan ini meliputi :

<b>Tahapan</b>	<b>Hasil kegiatan</b>
Perencanaan	Observasi dilingkungan masarakat dan wawancara terhadap guru-guru SDN 2 Nambangrejo. Adapun hasil wawancara menyatakan bahwa terdapat keluhan wali murid yang mengeluhkan anak-anak mereka kecanduan game online sehingga sampai lupa waktu.
Sosialisasi	Perizinan dan koordinasi kepada sekolah yang bersangkutan terkait pengadaan sosialisasi dampak negatif penggunaan Gadget bagi siwa-siswi kelas V dan VI. Perencanaan ini dipercaya akan membantu siswa dalam pemahaman tentang dampak negatif penggunaan Gadget yang berlebihan. Dan disepakati bahwa akan dilaksanakan di hari Sabtu, 03 Agustus 2024 bertempat di Mushola Sekolah SDN 2 Nambangrejo.
Pelaksanaan	Sosialisasi dampak negatif penggunaan Gadget bagi siswa-siswi kelas V dan VI SDN 2 Nambangrejo, Desa Nambangrejo Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo.
Simpulan	Hasilnya menambah wawasan dan pengetahuan serta tindakan preventif mengenai dampak negatif Gadget. Menganalisa hasil dari sosialisasi yang dilakukan pada objek, dengan melakukan observasi dan wawancara.

Pelaksanaan observasi dilakukan pada minggu kedua dikarenakan anak baru mulai masuk diminggu kedua setelah liburan panjang kenaikan kelas atau semester dua. Pada tahap awal kegiatan, ada dua agenda utama yang dilakukan yaitu observasi dan wawancara. Kegiatan observasi pertama dilakukan dilingkungan tempat kami KPM kedua observasi dan wawancara dilakukan dengan berkunjung ke SDN 2 Nambangrejo untuk meminta izin kepada kepala sekolah. Dari hasil wawancara awal, kami diarahkan untuk mendampingi kegiatan anak dalam MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah), kami diarahkan untuk mendampingi kegiatan anak dalam MPLS dan guru-guru juga menceritakan keluhan orang tua wali mengenai kekhawatiran mereka akan dampak negatif akibat dari bermain Gadget secara berlebihan. Apalagi ada sebagian anak yang sulit untuk lepas dari kecanduan bermain Gadget karena game online. Ketika dirumah anak-anak memanfaatkan waktu luangnya sepulang sekolah untuk bermain Gadget dan enggan untuk beristirahat. Kemudian dari hasil observasi kami dilingkungan tempat kami KPM ternyata banyak anak-anak yang merupakan siswa-siswi di SDN 2 Nambangrejo. Ketika mereka bermain dengan teman-temannya dan saat kegiatan bimbel diposko mereka membawa Smartphone untuk memberi kabar orangtua jika sudah selesai bimbel ada juga yang digunakan untuk bermain game online disela-sela belajar. Dari hasil wawancara dan observasi yang

kami lakukan itulah kami memutuskan untuk merencanakan sosialisasi dampak negatif gadget di SDN 2 Nambangrejo.

Kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif penggunaan Gadget ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 03 Agustus 2024 dan bertempat di Mushola SDN 2 Nambangrejo dengan sasaran yang dituju yaitu siswa-siswi kelas V dan VI yang berjumlah kurang lebih 43 anak. Kegiatan ini dibagi dalam tiga sesi yang pertama senam pagi bersama seluruh siswa-siswi SDN 2 Nambangrejo, yang kedua meliputi pemaparan materi mengenai dampak negatif penggunaan Gadget dan yang ketiga sesi tanya jawab oleh beberapa siswa.



**Gambar 1 dan 2.** Senam Bersama Seluruh Siswa-Siwi SDN 2 Nambangrejo

Pelaksanaan kegiatan ini dimulai pada pukul 07.15- 07.45 dengan senam bersama siswa-siswi serta Bapak Ibu guru. Pukul 07.55-08.40 perkenalan tim pelaksana dilanjutkan dengan pemaparan materi, pemutaran video dan sesi tanya jawab. Kegiatan ini memanfaatkan media LCD Proyektor untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Beberapa materi yang disampaikan diantaranya penjelasan mengenai media digital, pemanfaatan media digital, batasan waktu yang baik dalam menggunakan Gadget. Penggunaan alat elektronik Gadget dan Smartphone yang lama sangat mempengaruhi kesehatan mata.



**Gambar 3 dan 4.** Sosialisasi Dampak Negatif Gadget pada Siswa-Siswi SDN 2 Nambangrejo

Dalam sosialisasi ini juga dijelaskan beberapa dampak negatif penggunaan Gadget, antara lain:

- a. Faktor Penurunan konsentrasi ketika belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dalam menangkap pembelajaran dan hanya teringat oleh Gadget, contohnya anak teringat dengan permainan game online yang dimainkan dirumah seolah-olah ia seperti tokoh dalam game tersebut).
- b. Malas menulis dan membaca (hal tersebut disebabkan dari penggunaan Gadget contohnya ketika anak membuka video pada aplikasi Youtube anak hanya cenderung melihat gambar pada video tanpa menulis apa yang mereka cari).
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (contohnya anak kurang bermain dengan teman sebaya dilingkungan sekitarnya dengan permainan tradisional, dan lebih memilih bermain game online meskipun mereka sedang berkumpul ditempat yang sama).
- d. Kecanduan (anak akan ketergantungan dengan Gadget dan sulit lepas dari kebiasaan bermain Gadget karena dianggap menjadi suatu kebutuhan untuknya).
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan pada penggunanya karena paparan dari radiasi yang ada pada Gadget, juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- f. Perkembangan kognitif anak terganggu (kognitif atau suatu pemikiran yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, membayangkan, mengamati, menilai, memperkirakan dan memikirkan lingkungan akan terhambat).
- g. Menghambat kemampuan berbahasa (kebiasaan anak menggunakan Gadget akan cenderung diam, menirukan bahasa yang didengar dari Gadgetnya, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman dilingkungannya).
- h. Dapat mempengaruhi perilaku anak (contohnya anak yang bermain yang mengandung unsur

kekerasan akan mempengaruhi pola pikir serta karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan pada temannya) (Marpaung, 2018)

Semua peserta dari siswa-siswi kelas V dan VI begitu antusias dalam mengikuti kegiatan ini, terlihat ada beberapa anak yang begitu semangat selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa diakhir kegiatan ini ditutup dengan memutar video akibat dari kecanduan Gadget dan sesi tanya jawab oleh beberapa siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka dapat menangkap materi yang telah dipaparkan oleh tim pelaksana. Dengan permainan snow ball menggunakan lagu Naik Delman karya Ibu Soed melengkapi sesi tanya jawab. Bagi siswa yang berani kedepan dan mampu menjawab pertanyaan dari tim pelaksana diberi reward (barang) agar lebih semangat dalam belajar.



**Gambar 5 dan 6.** Sesi Tanya Jawab dan Pemberian Reward Pada Anak

Hasil sosialisasi yang diberikan pada siswa-siswi dapat menjadikan pemahaman mereka dampak negatifnya dalam penggunaan Gadget yang berlebihan. Hasil yang dicapai dari program sosialisasi dampak negatif Gadget pada siswa- siswi SDN 2 Nambangrejo ini, anak – anak dapat mampu mengurangi aktivitas bermain Gadget, terlihat dari anak-anak yang lebih memilih untuk bermain dengan teman sebayanya dilingkungan tempat tinggal dan dengan tim KPM daripada bermain Gadget. Terjadi pemanfaatan waktu setelah pulang sekolah, terlihat dari anak-anak lebih aktif mengikuti kegiatan madin, mengaji iqro', juz amma, al Qur'an, hafalan surat, latihan berpidato di masjid atau mushola dilingkungan. Ketika malam hari mengikuti bimbingan belajar bersama tim KPM dengan focus, tidak bermain *Smartphone* untuk bermain game.

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan sosialisasi ini memberikan kontribusi dampak positif pada siswa-siswi kelas V dan VI SDN 2 Nambangrejo mengenai dampak negatif penggunaan Gadget. Hasil sosialisasi yang diberikan pada siswa-siswi dapat menjadikan pemahaman mereka dampak negatifnya dalam penggunaan



Gadget yang berlebihan. Hasil yang dicapai dari program sosialisasi dampak negatif Gadget pada siswa- siswi SDN 2 Nambangrejo ini, anak – anak dapat mampu mengurangi aktivitas bermain Gadget, terlihat dari anak-anak yang lebih memilih untuk bermain dengan teman sebayanya dilingkungan tempat tinggal daripada bermain Gadget. Terjadi pemanfaatan waktu setelah pulang sekolah, terlihat dari anak-anak lebih aktif mengikuti kegiatan madin, mengaji iqro', juz amma, al Qur'an, hafalan surat, latihan berpidato di masjid atau mushola dilingkungan. Peningkatan minat belajar anak-anak terlihat dari ketika malam hari mengikuti bimbingan belajar bersama tim KPM dengan focus, tidak bermain *Smartphone* untuk bermain game.

Berdasarkan uraian diatas, untuk meminimalisir bermain dengan game online maupun offline saran untuk kegiatan berikutnya adalah anak-anak alangkah baiknya dikenalkan untuk bermain permainan tradisional bersama teman dilingkungan sekolah maupun dirumah tempat tinggalnya. Seperti bermain sepak bola, Egrang, Cublak Cublak Suweng, Petak Umpet, Lompat Tali Karet, Congklak, Layang Layang dan lain sebagainya.

## REFERENSI

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05, no 01, 1490–1493.
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 08, No 17, 465–474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7080497>
- Bramantha, H., & Rahmania, S. (2024). Edukasi Pemberdayaan Program Diet Gadget Bagi Siswa Sekolah Dasar Untuk Mengatasi Dampak Buruk Kemajuan Teknologi. *Jurnal Pengabdian*, 03, No 01, 71–79.
- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai Edukasi Smartphone Terhadap Ana “ Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone Pada Anak.” *Umat Pendidik. J. Pengabd. Masy*, Vol 02, No, 23–26. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal KOPASTA*, Vol 05, No, 55–64.
- Nurdiyah, Dwi, R., Irvan, & N, S. (2016). *Panduan Pelatihan Dasar* (A. Rahman (ed.); Nomer 35).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01, No 01, 01. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Rakhmawati, D., & Wahyu Lestari, F. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget Socialization the Harmful Effects of Gadgets Addiction. *Journal of Community Services*, 01, 03.
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Fadwa, H. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengembangan Sumberd. Menuju*

Masy. Madani Berkearifan Lokal, 691–697.  
<https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/108>

Sianturi, Y. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 05, No 01, 276–284.

Supartini, Y. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. EGC.

Widiawati, & Sugiman. (2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*.