



PENGARUH DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

THE IMPACT OF TECHNOLOGY DEVELOPMENT ON GADGET USE IN EARLY CHILDREN

Erwin Ginting¹, Zuhra Sartika², Cindy Puspitasari³, Fiza Anggraini⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Potensi
Utama

E-mail : erwinginting82@gmail.com¹, sartikazuhra09@gmail.com²,
cindypuspitasari94002@gmail.com³, fizaanggraini00@gmail.com⁴

INFO ARTIKEL

Koresponden:

Zuhra Sartika
sartikazuhra09@gmail.com

Kata Kunci:

*teknologi, pengguna gadget,
anak usia dini,
perkembangan*

Open Access at:

[https://ojs.ekasakti.org/index.p
hp/UJSR/](https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/)

Hal: 022 - 031

ABSTRAK

Artikel ini memberikan hasil analisis dengan mengkaji literatur yang mempunyai keterkaitan dengan topik yang ingin dibahas. Model yang ingin penulis gunakan adalah studi literatur atau literatur rivew, kehadiran gadget pada kehidupan anak di usia dini memberi dampak perkembangan sosial anak yang berdampak buruk bagi kesehatan anak. Perkembangan teknologi informasi pada anak usia dini membuat orangtua resah karena mengubah perilaku komunikasi anak, anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. Solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini dengan cara membatasi pemakaian *gadget*, mengawasi anak dalam bermain *gadget* dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain *gadget*, agar *gadget* tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini.

Copyright © 2023 UJSR. All rights reserved.

ARTICLE INFO

Correspondent:
Zuhra Sartika
sartikazuhra09@gmail.com

Keywords:
*technology, gadget users,
 early childhood,
 development*

Open Access at:
<https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>

Page: 022 - 031

ABSTRACT

This article provides the results of the analysis by examining the literature that is related to the topic to be discussed. The model that the author wants to use is a literature study or literature review, the presence of gadgets in children's lives at an early age has an impact on children's social development which has a negative impact on children's health. The development of information technology in early childhood makes parents anxious because it changes children's communication behavior, children become closed personalities, sleep disturbances, likes to be alone, violent behavior, fades creativity, and threats of cyberbullying. The solution to the problem of using gadgets in early childhood is by limiting the use of gadgets, supervising children in playing gadgets with parental figures who play a very important role and providing an appropriate time schedule when children play gadgets, so that gadgets cannot hinder early childhood social development.

Copyright © 2017 JSR. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Penggunaan *gadget* tidak hanya dikalangan orang dewasa saja, melainkan pada remaja sampai anak – anak. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi alasan karena daya dan sifat yang konsumtif dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah jauh berbeda di bandingkan beberapa zaman sebelumnya. Beberapa anak – anak sudah banyak menggunakan *gadget*. Pada masa ini seharusnya anak – anak melakukan hal – hal yang dapat membantu perkembangan otak anak seperti belajar. Anak – anak dapat bermain sambil belajar melalui permainan. Permainan elektronik sekarang dapat membantu menghipnotis kemampuan anak, seperti *game – game, game online* dan *playstation*. Teknologi adalah sesuatu yang sangat bermanfaat untuk dapat mempermuda semua kehidupan manusia. Dunia informasi yang saat ini sedang berjalan tidak dapat terlepas dari yang namanya sebuah teknologi. Penggunaan teknologi masyarakat menjadikan sebuah teknologi semakin lama semakin perkembangan. Kini sebuah teknologi berkembang pesat dan semakin canggih teknologinya yang sudah diterapkan di dalam kehidupan maupun di zaman sekarang. Kini *gadget* bukanlah bukan hanya sekedar alat komunikasi lagi, tetapi *gadget* juga alat kalangan tertentu yang benar – benar menghibur saat ini dengan suara, gambar maupun tulisan. Sekarang manusia saat ini masih berlomba – lomba untuk mempunyai *gadget* karena ini bukan hanya alat komunikasi saja namun dekaligus sebagai gaya hidup maupun tren yang digunakan saat ini.

Anak usia dini merupakan makhluk *individu* yang sedang menjalankan sesuatu dari proses perkembangan dengan pesat dan fundamental baik di kehidupan selanjutnya. Pada masa anak usia dini sendiri dimulai dari umur 0-8 Tahun di masa itu terjadi proses pertumbuhan dan juga perkembangan dalam berbagai bidang maupun aspek. Penggunaan gadget pada usia dini dapat memiliki implikasi yang kompleks pada aspek-aspek perkembangan ini.

Para era zaman sekarang ini, media interaksi untuk melakukan sebuah interaksi sosial untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi antara satu sama lain dengan lainnya agar tidak susah dalam melakukan sebuah komunikasi, dengan berkomunikasi masyarakat juga bisa melakukan komunikasi menggunakan *gadget*. Adapun *gadget* dengan kata lain adalah *gadget* (english) atau gawai (indonesia) yang memiliki arti sebagai perangkat elektronik dalam ukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan terus mengalami perubahan. *Gadget* ini berupa *tablet PC*, komputer ataupun telepon seluler atau *handphone*. *Gadget* dengan teknologi saat ini lebih baik dan pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih praktik dan juga *gadget* juga semakin lama semakin canggih teknologinya. Fitur yang digunakan di dalam *gadget* yaitu : internet, kamera, *video call*, email, WIFI, games, *browser*, dan lain - lain. Dan juga dapat digunakan sebagai media liburan untuk menonton video, musik, untuk melakukan momen melalui video.

Beberapa studi telah menunjukkan efek negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, seperti ketergantungan, gangguan tidur, keterlambatan perkembangan bahasa, dan penurunan *interaksi* langsung. Namun. Penggunaan *gadget* juga memiliki potensi untuk memberikan manfaat dalam perkembangan anak, seperti akses ke sumber pendidikan yang luas, pengembangan keterampilan teknologi, dan pemahaman tentang dunia yang terhubung secara digital. Oleh karena itu, diperlakukan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami secara *holistic* pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini, termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi pola penggunaan *gadget* tersebut.

Dengan kemajuan teknologi ini para pengguna gadget berdampak positif yang besar bagi pengguna dan manusia dapat dengan mudah mencari informasi yang mereka butuhkan saat ini dapat mempermudah dalam hal adanya aplikasi yang canggih di dalam gadget, yaitu: internet, sosial, game, dan lain - lainnya. Namun dengan berkembangnya teknologi informasi atau komunikasi terdapat dampak negatif dengan penggunaan gadget yang digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi seorang anak - anak maupun dewasa.

Penggunaan teknologi ini tak mengenal lagi usia dari anak - anak maupun dewasa yang sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi dapat memberikan efek negative maupun positif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dari dampak positif penggunaan *gadget* ini dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk melakukan sebuah komunikasi tanpa membutuhkan waktu yang sangat lama untuk melakukan sebuah komunikasi antara satu sama lain. Adapun dampak negative yaitu menyebabkan lupa berkomunikasi kepada orang sekitar maupun

lingkungan. *Gadget* salah satu teknologi yang digunakan banyak masyarakat termasuk anak – anak maupun orang dewasa.

Tujuan dari jurnal ini adalah untuk mengkaji secara *komprehensif* pengaruh perkembangan teknologi terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Melalui tinjauan literatur dan penelitian terbaru, kami akan menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini. Selain itu, kami akan mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi pola penggunaan *gadget* pada anak-anak, serta implikasi yang mungkin timbul dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran teknologi dalam kehidupan anak usia dini, serta membantu para orang tua, pendidik, dan profesional terkait dalam mengambil keputusan yang tepat terkait penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi landasan untuk pengembangan pedoman dan *intervensi* yang tepat guna dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak-anak, sehingga dapat memaksimalkan manfaat positif dan meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut.

METODE PENELITIAN

Adapun sistem yang akan diterapkan dalam melakukan sebuah penelitian pastinya perlu mengumpulkan data yang memiliki beberapa cara, sebagai berikut:

1. *Observation* (pengamatan), yaitu dalam sebuah penelitian ini dilakukan tentang bagaimana pengaruh dampak perkembangan teknologi penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
2. *Interview* (wawancara), yaitu penulis dapat memperoleh hasil wawancara kepada orang yang bersangkutan dengan pengaruh dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
3. *Library Resarch* (Penelitian perpustakaan), yaitu mengumpulkan sebuah data – data yang berhubungan dengan penelitian jurnal dan berkaitan pada penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Simamora, 2016) Dampak ialah benturan, berpengaruh yang akan mendatangkan suatu sebab akibat baik positif maupun negatif, sedangkan Pengaruh mengacu pada perubahan atau dampak yang terjadi sebagai akibat dari suatu faktor atau kejadian terhadap suatu entitas atau situasi tertentu. Berikut ini adalah pengaruh positif dan negatif perkembangan teknologi terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini:

Pengaruh positif perkembangan teknologi terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini

Peningkatan akses terhadap konten pendidikan

1. Anak-anak dapat mengakses aplikasi dan program pendidikan yang dirancang khusus untuk perkembangan mereka.
2. Konten pendidikan yang interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, dan bahasa anak.

Pengembangan keterampilan teknologi dan digital

1. Penggunaan gadget dapat membantu anak-anak mempelajari keterampilan teknologi dan digital yang penting di era modern.
2. Anak-anak dapat belajar tentang pengoperasian perangkat elektronik, memahami konsep dasar komputer, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia digital.

Fasilitasi komunikasi dan keterhubungan

1. Gadget memberikan sarana komunikasi yang mudah antara anak-anak dengan keluarga dan teman-teman mereka.
2. Anak-anak dapat menggunakan aplikasi video call atau pesan teks untuk berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang terdekat, yang dapat memperkuat ikatan sosial.

Pengaruh negatif perkembangan teknologi terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini

Ketergantungan dan kecanduan

1. Anak-anak dapat menjadi tergantung pada gadget dan merasa sulit untuk memisahkan diri dari perangkat elektronik.
2. Ketergantungan pada gadget dapat mengganggu interaksi sosial dan aktivitas fisik yang penting untuk perkembangan anak.

Gangguan tidur dan kesehatan

1. Paparan cahaya biru dari layar gadget dapat mengganggu pola tidur anak-anak, sehingga berdampak negatif pada kualitas tidur mereka.
2. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan, postur tubuh yang buruk, dan peningkatan risiko obesitas.

penurunan kemampuan konsentrasi

1. Gadget yang menawarkan banyak stimulus dan konten yang cepat berubah dapat mengganggu kemampuan anak untuk berkonsentrasi dalam aktivitas yang lebih lambat dan kompleks.
2. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan kemampuan anak untuk fokus dan mempertahankan perhatian.

Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Maka masyarakat akan berbuat suatu kejahatan dengan cara gampang dengan mencari hasil update nya bisa dikatakan terlalu sering. Gadget merupakan sebuah perangkat ataupun suatu alat elektronik yang bersifat relatif kecil dan juga memiliki fungsi yang khusus dan juga praktis bagi penggunaannya.

Ada beberapa pengaruh dalam penggunaan gadget:

Dalam kehidupan sehari - hari

Penggunaan *gadget* yang sangat berlebihan bisa menyebabkan dampak yang buruk bagi para penggunanya apabila dampak tersebut tidak digunakan dengan baik dan benar. Dampak buruk pengguna *gadget* pada anak antara lain adalah menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, dan lain - lain. Manfaat *gadget* dalam kehidupan sehari - hari adalah sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada saudara ataupun teman, sebagai alat untuk informasi agar mempermudah untuk melakukan suatu aktivitas, sebagai penambah wawasan untuk mencari tugas sekolah maupun kuliah dapat mencari referensi materi untuk menemukan ribuan buku secara online.

Dalam kalangan anak usia sekolah dasar

Saat ini banyak penggunaan *gadget* tidak hanya orang dewasa melainkan anak - anak usia sekolah dasar (SD) untuk mempermudah aktivitas mereka dalam sehari - hari. Kini kehidupan anak - anak lebih terpengaruhi oleh *gadget*. Namun saat ini kebanyakan penggunaan *gadget* menimbulkan dampak negative yang besar di kalangan anak - anak SD yang memanfaatkan komunikasi, dan mengerjakan tugas. Adapun dampak negative yang ditimbulkan anak adalah kecanduan dalam melakukan game online dan membuat anak lambat untuk memahami pelajaran sekolah, dan menyebabkan resiko radiasi karena terlalu sering menggunakan handphone dalam bermain sebuah *gadget*.

Dalam kalangan remaja

Gadget mempengaruhi perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktunya. Dampak positif, yaitu; gadget ini bisa jadi pengingat waktu sholat, gadget juga bisa menjadi media agar mencari arah kiblat ketika berpergian jauh, gadget bisa menjadi saranan media agar belajar tata cara solat bagaimana yang benar. Sedangkan dampak negatif, diantaranya; tidak fokus akan solat, melupakan waktu solat. Untuk mengatasi dampak negatif agar para remaja tidak terlalu jauh terkena dampak dari negatif dari penggunaan *gadget* maka dari itu peran orang tua juga sangat penting dalam pengawasan dan perkembangan dari perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah solat lima waktu.

Pada zaman sekarang ini seorang anak ataupun orang dewasa tidak mampu melepaskan diri mereka dari bermain *gadget*. *Gadget* menurut Lisa Guernsey Penulis dan Peneliti Pendidikan; *gadget* anak di usia dini mencakup perangkat elektronik dan aplikasi yang dirancang khusus untuk anak-anak dalam rentang usia dini. Ini

termasuk perangkat seperti tablet dan smartphone, serta aplikasi edukatif dan hiburan yang ditujukan untuk perkembangan anak usia dini. Menurut Jenny Radesky, Ahli Pengembangan Anak dan Media; *gadget* anak di usia dini mencakup perangkat elektronik yang sering digunakan oleh anak-anak dalam rentang usia dini, seperti tablet dan smartphone, serta aplikasi, game, dan konten digital lainnya yang dirancang untuk menarik minat anak-anak.

Penting untuk dicatat bahwa pengertian *gadget* anak di usia dini dapat berbeda-beda tergantung pada konteks dan penelitian yang dilakukan oleh para ahli. Namun, secara umum, *gadget* anak di usia dini mengacu pada perangkat elektronik dan aplikasi yang digunakan oleh anak-anak dalam rentang usia dini, yang dapat mencakup berbagai jenis perangkat dan konten digital yang ditujukan untuk perkembangan dan hiburan anak-anak. Jadi bisa dikatakan gadget telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari banyak orang, membantu mempermudah aktivitas dan meningkatkan konektivitas. Namun, penting juga untuk menggunakan gadget dengan bijaksana, memperhatikan pengaruhnya terhadap kesehatan fisik dan mental, serta menjaga keseimbangan dalam penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas sosial, produktivitas, dan perkembangan pribadi.

Perkembangan di dalam dunia berkomunikasi tentunya pola komunikasi yang terjadi di lingkungan sekitar kita. Sebelum adanya media massa, nyaris sistem komunikasi yang berkembang di Indonesia masih menggunakan peralatan yang masih sederhana, misalnya masih menggunakan alat media tradisional atau melalui komunikasi langsung dengan tatap muka. Gadget juga memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dalam menggunakannya dan diperbolehkan bagi orang tua dalam mengenalkan sebuah gadget terutama kepada anak - anak yang perlu diawasi dalam penggunaan gadget agar dapat memberikan dampak negative maupun dampak positif yang baik dan benar bagi pengguna gadget, baik dari segi komunikasi, segi kesehatan, segi budaya, segi sosial, maupun segi ekonomi. Maka dari itu perlunya batasan - batasan dalam menggunakan sebuah teknologi gadget. Dari hasil penelitian Kamil (2016) bahwa gadget sangat mempengaruhi pemuda - pemudi sehingga banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka. Seperti pemborosan biaya, antisional, tidak memiliki batasan pengguna gadget, gadget telah mengubah gaya hidup kebiasaan terdahulu.

Solusi agar anak usia tidak kecanduan dalam penggunaan *gadget*:

Membatasi waktu bermain

Anak usia dibawah 5 tahun boleh - boleh saja diberi *gadget* , tetapi perlu diawasi oleh orang tua dan diperhatikan durasi pemakaiannya. Apabila anak tersebut merasa senggang. Orang tua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan *gadget*.

Hindarkan kecanduan

Kasus kecanduan *gadget* biasanya terjadi karena sebagian orang tua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Akan susah mengubah apabila anak usia dini sudah kecanduan yang sudah terbentuk. Ciri - ciri anak yang sudah kecanduan

antara lain menghabiskan besar waktunya untuk bermain dengan *gadget*. Misalnya lupa makan, lupa mandi, maupun susah tidur.

Pilih sesuai usia

Anak usia di bawah 5 tahun dalam pemakaian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan, warna, bentuk, dan suara. Artinya jangan terlalu memberikan kesempatan bermain *gadget* terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget* pada anak usia di bawah 5 tahun.

Dampak Positif dan Negatif Pengaruh Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Menurut para ahli:

Dampak Positif:

- (Jasmina Byrne dan Sonia Livingstone, "The Benefits and Risks of Digital Technology for Children", UNICEF, 2017) Peningkatan Kemampuan Kognitif: Penggunaan gadget yang tepat dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak, termasuk pemecahan masalah, pemikiran logis, dan kreativitas. Gadget juga dapat menyediakan aplikasi dan permainan pendidikan yang mempromosikan pembelajaran interaktif.
- (Pilar Lacasa et al., "The Impact of Digital Technology on Learning: A Summary for the Education Endowment Foundation", Durham University, 2015) Akses ke Informasi dan Pembelajaran: Anak-anak dapat mengakses berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran melalui gadget. Ini membantu mereka mendapatkan pengetahuan yang lebih luas dan mendukung proses pembelajaran.
- (Sonia Livingstone dan Alicia Blum-Ross, "Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears About Technology Shape Children's Lives", Oxford Internet Institute, 2017) Komunikasi dan Koneksi Sosial: Gadget memungkinkan anak-anak untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga, baik melalui pesan teks, panggilan suara, atau media sosial. Ini dapat memperkuat ikatan sosial dan membantu mereka menjaga hubungan interpersonal.

Dampak Negatif:

- (Ben Carter et al., "Associations between 24 hour movement behaviours and global cognition in US children: a cross-sectional observational study", The Lancet Child & Adolescent Health, 2019) Gangguan Tidur: Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan gadget dapat mengganggu pola tidur anak. Paparan cahaya biru dari layar gadget juga dapat mengganggu produksi melatonin, hormon yang mengatur tidur.
- (Elizabeth S. Cohen et al., "The Impact of Technology on Relationships in Educational Settings", Computers in) Potensi Ketergantungan dan Ketidakseimbangan: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi terlalu tergantung pada teknologi, mengabaikan aktivitas sosial dan kegiatan lain yang penting untuk perkembangan mereka.

SIMPULAN

1. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran dan perkembangan kognitif mereka. Dalam jurnal atau penelitian, mungkin disimpulkan bahwa gadget yang tepat dan penggunaan yang terkontrol dapat membantu anak usia dini mengembangkan keterampilan motorik, bahasa, dan pemecahan masalah.
2. Terdapat potensi bahaya dan risiko yang terkait dengan penggunaan gadget pada anak usia dini. Beberapa jurnal mungkin menyoroti pentingnya pengawasan orang tua, membatasi waktu layar, dan memilih konten yang sesuai untuk anak-anak.
3. Penelitian juga dapat menunjukkan bahwa interaksi langsung dengan lingkungan fisik, hubungan sosial, dan bermain fisik masih penting untuk perkembangan anak usia dini. Mungkin disimpulkan bahwa terlalu banyak paparan terhadap gadget dapat mengganggu interaksi sosial dan aktivitas fisik yang sehat.
4. Terdapat perbedaan individual dalam respons dan pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini. Beberapa anak mungkin lebih rentan terhadap pengaruh negatif, sedangkan yang lain mungkin dapat mengambil manfaat dari penggunaan gadget yang terkontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Mallisza, D. (2016). The Management System Of Alumni Departement Informatic And Computer Management Ekasakti University. *UNES Journal Of Scientech research*, 1(1), 88-101.
- Wiresti, RD (2020). Analisis dampak work from home pada anak usia dini di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,
- Yulsofriend, Y, Anggraini, V, & Yeni, I (2019). Dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. ... *Pendidikan Anak Usia Dini*, jurnal.umj.ac.id,
- Mallisza, D. (2016). MULTIMEDIA EDUKASI INTERAKTIF PELAJARAN BIOLOGI.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.

- Saugi, W, Zurqoni, Z, & ... (2022). Cinta dan Kehangatan: Studi Kualitatif Pembentukan Nilai Toleransi Anak Usia Dini di Papua. ... *Anak Usia Dini*, scholar.archive.org,
- Mallisza, D. (2016). The Management System Of Alumni Departement Informatc And Computer Management Ekasakti University. UNES Journal Of Scientech research, 1(1), 88-101.
- Damayanti, E, Ahmad, A, & Bara, A (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan ...*, ejournal.uinsatu.ac.id,
- Ariston, Y, & Frahasini, F (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational ...*, journal.stkipsingkawang.ac.id,
- Waluyati, I, Wulandari, W, & Arif, A (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Pada Kelurahan Kumbe Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan ...*, stkipbima.ac.id,