

Penggunaan Gadget di Kalangan Anak SD dan Tantangan dalam Lingkungan Sekolah

Maulian Fadli^{1*}, Latifatu Qolbi², Kardilla Mutiasya³, Salimatul Hayati⁴, Elsa Tionita⁵, Husnatul Azizah⁶

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

*Korespondensi penulis: maulianfadli123@gmail.com

Abstract. *The rapid advancement of digital technology has significantly influenced children's lives, including within elementary school environments. Gadgets offer access to interactive learning resources but also pose risks of addiction, reduced social skills, and impaired concentration if not properly managed. This study adopts a literature review method to analyze gadget usage patterns, the challenges faced by schools, and effective management strategies. The findings indicate that although educational applications can enhance students' learning interest, gadgets are more frequently used for entertainment purposes. A lack of supervision and coordination between schools and parents exacerbates these negative impacts. This research recommends clear school policies, wise integration of technology into the curriculum, and increased parental involvement. The results are expected to provide comprehensive insights and practical suggestions for educational stakeholders to foster a supportive learning environment in the digital age.*

Keywords: Educational Technology, Gadget Use, Learning, School Environment.

Abstrak. Teknologi digital yang semakin berkembang memberikan pengaruh besar dalam kehidupan anak-anak termasuk dilingkungan sekolah dasar (SD). Gadget menawarkan akses ke sumber belajar interaktif, namun berpotensi menimbulkan kecanduan, menurunkan kemampuan sosial, dan mengganggu konsentrasi jika tidak dikelola dengan baik. Penelitian ini menerapkan metode tinjauan pustaka untuk melakukan analisis, pola penggunaan gadget, tantangan yang dihadapi sekolah, dan strategi pengelolaan yang efektif. Temuan menunjukkan bahwa meskipun aplikasi edukatif dapat meningkatkan minat belajar, siswa cenderung menggunakan gadget untuk hiburan. Kurangnya pengawasan dan koordinasi antara sekolah dan orang tua memperburuk dampak negatif ini. Penelitian ini merekomendasikan kebijakan sekolah yang jelas, integrasi teknologi yang bijaksana dalam kurikulum, serta peningkatan keterlibatan orang tua. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan komprehensif dan saran praktis bagi para pihak terkait dalam dunia pendidikan guna menciptakan suasana belajar yang mendukung di era digital.

Kata Kunci: Lingkungan Sekolah, Penggunaan Gadget, Pembelajaran, Teknologi Pendidikan.

1. LATAR BELAKANG

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan, sehingga ketika mereka dilarang menggunakan gadget, mereka bisa merasa marah, menangis, bahkan kesal kepada orang tuanya (Agasi et al., 2022). Pada era digital seperti sekarang ini, gadget telah mampu menjadi bagian yang sangat umum dalam kehidupan anak-anak, sehingga menimbulkan kekhawatiran mengenai pengaruhnya terhadap perkembangan karakter dan kesehatan mental mereka. Penggunaan gadget memberikan dampak yang cukup besar terhadap karakter dan pertumbuhan anak-anak di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua, guru, dan masyarakat untuk bekerja sama dalam menciptakan pola penggunaan gadget yang seimbang dan bertanggung jawab bagi anak-anak. (Yusnadi et al., 2024).

Gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat atau instrumen elektronik dengan fungsi dan tujuan tertentu, terutama untuk memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas. Contoh gadget antara lain laptop, smartphone, iPad, dan tablet yang termasuk ke dalam perangkat digital seperti teknologi. yang memuat beragam aplikasi serta informasi tentang segala hal di seluruh dunia (Wulandari et al., 2021).

Dalam konteks SD, penggunaan gadget memiliki dampak yang signifikan baik positif maupun negatif terhadap karakter dan perkembangan anak, penggunaan perangkat memiliki efek positif pada kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan fisik di sekitarnya secara efektif sesuai dengan usianya dan perubahan lingkungan, penggunaan gadget yang berlebihan juga bisa membawa dampak negatif. Misalnya, hal ini dapat menurunkan tingkat konsentrasi anak, meningkatkan ketergantungan terhadap perangkat, serta memberikan akses ke internet yang memungkinkan anak melihat konten yang belum tentu sesuai dengan usia mereka.(Yusnadi et al., 2024).

Teknologi dapat membantu meningkatkan pembelajaran dan keterampilan anak-anak, tetapi ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan. Masalah seperti kecanduan digital seperti teknologi, permasalahan fokus, dan adanya paparan terhadap tampilan yang tidak pantas mengakibatkan tantangan penting bagi para pendidik dalam mengelola pendidikan yang berbasis teknologi. (Nur Miyazaki et al., 2024).

2. KAJIAN TEORITIS

Definisi dan Peran Gadget dalam Kehidupan Anak

Gadget, seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop, kini menjadi bagian penting dalam kehidupan anak-anak, terutama dalam mendukung aktivitas pembelajaran dan hiburan. Penggunaan gadget dapat memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan aplikasi edukatif yang dapat mendukung perkembangan anak (Anderson & Jiang, 2018). Namun, penting untuk mengelola penggunaan gadget dengan bijak agar tidak menimbulkan dampak negatif pada anak (Rosen et al., 2021). Teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar, tetapi penggunaan yang berlebihan atau tanpa pengawasan dapat menimbulkan masalah bagi perkembangan anak (Rideout et al., 2021).

Dampak Positif Penggunaan Gadget

Jika digunakan dengan bijak dan terbatas, gadget dapat memberikan manfaat positif bagi anak-anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam durasi yang terbatas dapat membantu anak-anak dalam memperkaya kosakata dan meningkatkan

keterampilan kognitif mereka (Bayer et al., 2021). Konten edukatif seperti aplikasi interaktif, permainan pendidikan, dan video pembelajaran dapat membantu anak-anak mempelajari konsep-konsep baru secara menyenangkan dan efektif (Zhao et al., 2020). Oleh karena itu, jika digunakan dengan tepat, gadget dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk mendukung pembelajaran anak-anak (Liu et al., 2020).

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa dampak negatif. Salah satu efek samping yang sering terjadi adalah kecanduan digital, di mana anak-anak merasa kesulitan untuk melepaskan diri dari gadget dan menjadi emosional saat dilarang menggunakannya (Lillard & Peterson, 2020). Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan gangguan pada kemampuan konsentrasi dan mengurangi waktu interaksi sosial anak-anak dengan lingkungan sekitar (Rosen et al., 2021). Selain itu, paparan terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia juga menjadi masalah, seperti kekerasan atau materi yang tidak pantas (Bavelier et al., 2020). Kualitas tidur anak-anak juga bisa terganggu jika mereka menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar, yang berpotensi mengganggu prestasi kognitif mereka (Shen et al., 2021).

Tatangan dalam Pengelolaan Penggunaan Gadget

Tantangan utama dalam mengelola penggunaan gadget pada anak terletak pada pengawasan yang kurang ketat. Banyak orang tua yang kesulitan untuk mengawasi anak-anak mereka karena kesibukan sehari-hari, sementara di sekolah juga masih kurang koordinasi yang jelas antara orang tua dan guru mengenai penggunaan gadget (Montgomery et al., 2020). Selain itu, anak-anak sering teralihkan oleh berbagai aplikasi yang tersedia di gadget mereka, yang mengganggu konsentrasi dalam belajar (Pujol et al., 2020). Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan gadget yang efektif di sekolah dan di rumah sangat penting untuk memastikan anak-anak bisa mendapatkan manfaat maksimal dari teknologi tanpa mengorbankan perkembangan mereka (Liu et al., 2020).

Strategi Pencegahan dan Pengelolaan

Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget, sejumlah strategi perlu diterapkan. Salah satu pendekatan yang disarankan adalah membatasi waktu penggunaan gadget, sesuai dengan rekomendasi dari American Academy of Pediatrics, yang menyarankan agar anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun menggunakan gadget tidak lebih dari dua jam per

hari (Council on Communications and Media, 2021). Orang tua juga disarankan untuk terlibat aktif dalam pengawasan penggunaan gadget anak, memastikan konten yang diakses sesuai dengan usia mereka, dan menetapkan batas waktu penggunaan (Rosen et al., 2021). Penting pula bagi sekolah untuk memasukkan teknologi dalam kurikulum secara bijak dan menyediakan materi yang relevan dan edukatif bagi anak-anak (Montgomery et al., 2020).

Peran Lingkungan Sekolah dan Keluarga

Keluarga dan sekolah memiliki peran penting dalam membimbing anak-anak untuk menggunakan gadget dengan bijak. Guru sebagai fasilitator perlu mengarahkan penggunaan gadget untuk tujuan pembelajaran, sementara orang tua harus menjadi contoh yang baik dalam penggunaan teknologi di rumah (Bayer et al., 2021). Selain itu, penting bagi orang tua dan guru untuk bekerja sama dalam mengawasi penggunaan gadget anak-anak dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan cara yang bertanggung jawab dan bermanfaat (Liu et al., 2020).

3. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan ialah Systematic Literature Review (SLR), yang merupakan upaya untuk menjadikan kajian literatur yang cenderung bersifat subyektif menjadi lebih objektif, untuk meminimalkan bias dari peneliti. Systematic Literature Review (SLR) digunakan guna menghimpun dan menganalisis, serta menyintesis data ilmiah yang relevan. Pendekatan ini membutuhkan prosedur yang komprehensif, yang meliputi identifikasi sumber informasi, penetapan kriteria inklusi dan eksklusi, penilaian kualitas studi, serta analisis hasilnya secara teliti (Ferdiantara et al., 2025).

Tabel 1. Pertanyaan Penelitian

Indeks	Pertanyaan Penelitian	Tujuan
RQ1	Apa saja tantangan utama dari penggunaan gadget yang terlalu berlebihan pada anak sd ?	Untuk menganalisis tantangan terhadap penggunaan gadget yang berlebihan dan agar bisa membuat strategi pencegahan.
RQ2	Pengaruh apa saja yang terjadi pada anak sd terhadap ketidak stabilan penggunaan gadget ?	Untuk mengetahui pengaruh yang dihasilkan baik itu pengaruh positif ataupun negatif.
RQ3	Apa yang bisa dilakukan orang tua atau guru untuk pencegahan penggunaan gadget secara berlebihan pada anak sd?	Untuk meminimalisir terjadinya akibat dari penggunaan gadget terhadap anak sd.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Tantangan Utama Penggunaan Gadget

Tantangan	Solusi
1) ketergantungan pada teknolog. 2) Sulit berkonsentrasi. 3) serta akses terhadap konten yang tidak sesuai.	1) Penyusunan kebijakan yang mendorong pemerataan akses terhadap teknologi yang merata. 2) Penyediaan materi dan sumber belajar yang sesuai serta relevan dengan kebutuhan pendidikan. 3) Penggalakan penggunaan teknologi secara cerdas dan penuh tanggung jawab.

Berdasarkan pertanyaan peneliti pada research question 1(RQ1) Di tengah kemajuan pesat era digital, contoh hambatan terbesar dalam mendidik peserta didik yaitu menurunnya konsentrasi dan titik fokus. Penggunaan teknologi digital yang kurang teratur, seperti smartphone, tablet, dan komputer, berpotensi memindahkan perhatian anak dari penugasan sekolah dan hal penting lainnya. (Nur Miyazaki et al., 2024). terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh orang tua dalam mendidik anak yang kecanduan gadget, beberapa tantangan yang dihadapi oleh informan (LP) selaku orang tua dari (IH) anak yang kecanduan gadget adalah orang tua merasa rendah diri karena perkataan nya tidak di dengarkan oleh anak nya, emosional anak tidak stabil dan terkadang meledak-ledak apalagi disaat anak disuruh berhenti bermain gadget, informan merasa kurang nya memberi perhatian kepada anak sehingga anak mengalihkan perhatiannya dengan bermain gadget, informan juga tidak dapat mengawasi anak 24jam karena sibuk berkerja di luar rumah sehingga anak kurang terpantau dalam aktivitas bermain gadget(Fitri et al., 2024).

Rintangan dan Strategi Penanganan di Era Digital: Pendidikan Anak pada Masa Teknologi Modern mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan anak. Walaupun teknologi dapat berperan sebagai sarana yang sangat membantu dalam meningkatkan proses belajar dan pengembangan keterampilan anak, berbagai tantangan seperti kecanduan teknologi digital, kesulitan mempertahankan fokus, serta paparan terhadap konten yang tidak layak menjadi isu penting yang perlu diperhatikan.(Nur Miyazaki et al., 2024).

Menurut American Academy of Pediatrics (AAP), batas waktu penggunaan media digital atau screen time untuk anak adalah maksimal 2 jam per hari. Anak di bawah usia 2 tahun disarankan untuk tidak menggunakan layar digital sama sekali atau 0 menit. Untuk anak usia 2 hingga 5 tahun, waktu screen time yang dianjurkan adalah tidak lebih dari 1 jam per hari. Sedangkan anak usia 6 hingga 12 tahun sebaiknya membatasi screen time hingga maksimal 2

jam dalam satu hari. Penelitian yang membandingkan durasi bermain game dengan kemampuan kognitif menunjukkan bahwa bermain game selama 3 jam dalam satu hari, lebih dari 3 jam dalam satu hari, 21 jam dalam satu minggu, atau lebih dari 21 jam dalam satu minggu dapat memengaruhi kemampuan kognitif seperti belajar, kecerdasan, kemampuan berhitung, dan cara berfikir. Hal tersebut berdampak pada jalan berkembang dan alih fungsi otak yang berperan dalam kepintaran intelektual dan kognitif anak. (Sumarni, 2022).

Tabel 3. Dampak Positif dan Negatif

Positif < 30 menit	Negatif > 30 menit
lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru	kecanduan internet
Lebih cepat menangkap makna dan memperluas kosakata	rendahnya konsentrasi,
Mendapatkan stimulasi segar melalui tontonan yang menampilkan gerakan serta lagu anak-anak.	eterbatasan dalam berinteraksi sosial
	Kecenderungan adiktif terhadap game
	Terkena pengaruh konten pornografi

Berdasarkan pertanyaan peneliti pada reaserch quation 2 (RQ2) Penggunaan gadget secara terus-menerus dapat memengaruhi perilaku dan kepribadian anak dalam rutinitas harian. Anak-anak yang kerap memakai gadget cenderung menjadi sangat tergantung pada perangkat tersebut, bahkan menjadikannya sebagai bagian penting dalam rutinitas harian mereka. Dampak negatif dari pemakaian gadget terhadap perkembangan anak meliputi kecanduan internet, menurunnya kemampuan fokus, keterbatasan dalam bersosialisasi, ketergantungan pada permainan digital, serta terpapar konten pornografi. (Anugrah et al., 2023). Frekuensi penggunaan smartphone berpengaruh pada prestasi kognitif dan psikomotor. Peserta didik yang kerap menggunakan gedget cenderung mengalami gangguan tidur yang kurang sehat dan kesulitan menjaga fokus saat proses pembelajaran. (Zulfa & Mujazi, 2022).

Berdasarkan hasil studi pustaka, anak-anak yang memakai gadget kurang dari 30 menit dalam satu hari dapat terasa manfaat positif, seperti lebih gampang memperoleh informasi terbaru, lebih cepat memahami serta menambah kosakata, dan memperoleh rangsangan baru melalui tayangan seperti gerakan dan lagu anak-anak.(Sumarni, 2022).

Di lingkungan sekolah, guru memegang peran penting guna menjamin kelanjutan dari aktivitas yang dikerjakan oleh siswa. Sehubungan dengan hal ini, pendidik mencurahkan focus intens agar mereka dapat memakai gadget secara tepat serta bertanggung jawab, sehingga dapat memotivasi mereka dalam belajar. Dengan demikian, selain dampak negatif, penggunaan gadget juga membawa manfaat positif bagi siswa, seperti kemudahan dalam memperoleh informasi untuk menyelesaikan tugas sekolah. Namun, dampak negatif yang muncul adalah

jika siswa terus-menerus bermain game online, hal ini dapat menyebabkan mereka menjadi malas belajar dan kehilangan minat terhadap kegiatan belajar.(Darwin, 2022)

Tabel 4. Pencegahan Serta Pemantauan Orang Tua

Pencegahan dari orang tua	1) Menemani anak saat menggunakan gadget 2) Menetapkan batasan waktu pemakaian gadget bersama anak 3) Menyepakati fitur-fitur gadget yang boleh diakses 4) Memberikan contoh perilaku positif oleh orang tua 5) Menyimpan gadget di tempat yang tepat oleh orang tua 6) Mengajak anak untuk belajar bersama-sama
---------------------------	---

Berdasarkan pertanyaan peneliti pada research quation 3(RQ3), dampak gadget bahwa benar berisiko bagi Pertumbuhan anak pada masa awal usia. Pemakaian gadget secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan pada anak. Untuk menghindari hal tersebut, orang tua perlu mengawasi anak saat menggunakan gadget. Beberapa langkah yang bisa digunakan oleh orang tua yaitu: (1) menemani anak saat memakai gadget, (2) menetapkan batas waktu penggunaan gadget, (3) menyepakati fitur-fitur yang boleh diakses, (4) memberikan contoh perilaku yang baik, (5) menyimpan gadget di tempat yang tepat, dan (6) mengajak anak untuk belajar bersama. (Wulandari et al., 2021). Kemudian guru sebagai pembimbing disekolah dan orang tua harus bekerja sama untuk membuat cara Solusi yang ampuh dalam menangani permasalahan akibat penggunaan telepon genggam di sekolah. Menetapkan aturan yang jelas tentang penggunaan telepon genggam di sekolah merupakan salah satu cara mencegah yang dapat digunakan. Aturan harus menjelaskan kapan dan di mana siswa boleh menggunakan telepon genggam, dan konsekuensi yang akan diterima jika melanggarnya(Andriyana, 2023).

Keluarga merupakan faktor penting dalam membimbing dan mengajarkan anak-anak tentang penggunaan perangkat. Solusinya adalah dengan menghindari memperkenalkan mereka kepada alat alat tersebut dengan cara mengurangi penggunaan gadget di hadapan mereka, meningkatkan kemampuan social siswa dengan bermain, dan memperkenalkan alat-alat tersebut dengan permainan yang bersifat edukatif. Dampak negatif dari penggunaan gadget dapat diminimalisir dengan membangun komunikasi dan pengawasan orang tua(Nur et al., 2024).

Dari berbagai dampak yang teridentifikasi, yang paling menonjol adalah dampak negatifnya meliputi anak yang sering mengabaikan arahan orang tua, penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan usianya, gangguan pada waktu belajar, kecanduan, serta perilaku mudah marah atau temperamental. (Anugrah et al., 2023). Penggunaan perangkat elektronik yang tidak terkontrol, terutama tanpa pengawasan, dapat berdampak lebih buruk pada anak. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting untuk memantau, mengajar, dan mengingatkan anak tentang

penggunaan gadget agar perkembangan kepribadian mereka tetap sehat dan seimbang (Anugrah et al., 2023).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan gadget di kalangan siswa SD memiliki dampak ganda. Di satu sisi, gadget menawarkan akses mudah ke informasi dan aplikasi edukatif yang interaktif, yang dapat menambah pengetahuan serta pemahaman peserta didik dalam materi pelajaran. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan kecanduan, penurunan kemampuan sosial, serta gangguan konsentrasi. Lingkungan sekolah menghadapi tantangan signifikan dalam mengelola dampak negatif ini, terutama karena kurangnya pengawasan dan kerja sama dengan orang tua. Dengan demikian, diperlukan upaya terpadu dari berbagai pihak agar manfaat positif dapat dimaksimalkan dan dampak negatif dapat diminimalkan dalam penggunaan gadget pada siswa SD.

DAFTAR REFERENSI

- Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, D., & Murni, I. (2022). Pengaruh pemakaian gadget pada peserta didik sekolah dasar berkaitan dengan perkembangan psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10763–10768. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4133>
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). *Teens, social media & technology 2018*. Pew Research Center.
- Andriyana, A. (2023). Dampak dan tantangan penggunaan telepon genggam di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Society and Development*. <https://doi.org/10.57032/jsd.v3i2.212>
- Anugrah, R., Safrizal, & Komalasari, E. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>
- Bavelier, D., Achtman, R. L., Mani, M., & Föcker, J. (2020). Neurocognitive development of children exposed to digital media. *Current Directions in Psychological Science*, 29(3), 265–272.
- Bayer, J. B., Ellison, N. B., & Schoenebeck, S. Y. (2021). Social media use and psychological well-being in adolescence: A meta-analysis of research from 2015 to 2020. *Journal of Youth and Adolescence*, 50(3), 444–460.
- Darwin. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 12 Muntei tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.

- Ferdiantara, D., Adrias, A., Syam, S. S., Hamka, P., & Padang, K. (2025). Implikasi pengaruh faktor internal dan eksternal terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3.
- Fitri, D. Z., Syahputri, V., Akbar, F., & Sirait, A. (2024). Tantangan orang tua dalam mendidik anak yang kecanduan gadget. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(3).
- Lillard, A. S., & Peterson, J. (2020). The impact of screen media on children's cognitive and social development. *Developmental Science*, 23(5), e13024.
- Montgomery, K., Sjoberg, S., & Kim, Y. (2020). The role of parents in managing screen time for children. *Journal of Family Studies*, 26(2), 118–135.
- Nur Miyazaki, A. F., Buabara, H., Rahmi, A. N., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2024). Tantangan dan solusi dalam menghadapi era digital: Pendidikan anak di zaman teknologi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 127–135. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss3.1149>
- Nur, T., Holifah, I., Indriani, Z. K., Putri, N., Nurlatifah, M., Dwi, A. R., Darmika, A., Ismawati, R., & Muhopilah, P. (2024). Pengaruh penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. *Prosiding Seminar Psikologi dan Pendidikan*, 1, 93–96. <https://jurnal.yoi.ac.id/index.php/pspp/article/view/326/90>
- Sumarni, N. (2022). Tantangan guru dan orangtua dalam peran digital parenting untuk pengembangan kognitif anak usia dini. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*, 3(1), 41–48. <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah>
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan siswa sekolah dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>
- Yusnadi, Rukhmana, T., Sujana, N., Putra, S. R., Nugraha, A. R., & Arianti, D. (2024). Pengaruh gadget pada karakter anak di SD. *Journal on Education*, 6(3), 18–25.
- Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 574.