

Sosialisasi Disiplin Penggunaan Gadget Untuk Mengurangi Dampak Negatif Pada Siswa Sekolah Dasar Alam


¹⁾Asmadhini Handayani Rahmah*, ²⁾Auliya Kirana, ³⁾Nardi, ⁴⁾Hudyah Astuti Sudirman, ⁵⁾Askiah

¹²³⁴⁵⁾Manajemen, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia

Email Corresponding: nm994@umkt.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Kebiasaan Digital Sehat Literasi Digital Anak Pengabdian Kepada Masyarakat Penggunaan Gadget Sekolah Dasar Alam	Gadget merupakan bentuk dari perkembangan teknologi yang semakin canggih, namun kecanggihan kecanggihan teknologi juga memiliki dampak negatif terutama bagi anak-anak yang menggunakan gadget. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan bersama mitra SD Alam Samarinda yang bertujuan untuk memberikan sosialisasi tentang dampak negatif penggunaan gadget yang berlebih terutama pada siswa dan siswi SD Alam Samarinda kelas 3 dan 3. Metode pelaksanaan dimulai dari perencanaan dan survey lokasi, tahap kedua yaitu pelaksanaan sosialisasi, tahap terakhir yakni evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap dampak negative penggunaan gadget yang berlebih, baik itu dampak terhadap kesehatan dan siswa memahami terdapat dampak negative lainnya seperti hubungan terhadap keluarga atau orang tua. Kegiatan ini dilakukan selama satu hari dan didukung penuh oleh guru maupun pengelola SD Alam Samarinda. Namun waktu yang singkat menjadi keterbatasan karna belum dapat menjangkau seluruh siswa.
Keywords: Children's Digital Literacy Community Service Program Elementary School Partnership Gadget Use Healthy Digital Behavior	ABSTRACT Gadgets represent a form of increasingly advanced technological development; however, this technological sophistication also has negative impacts, particularly on children who excessively use gadgets. This Community Service Activity was conducted in collaboration with SD Alam Samarinda and aimed to provide socialization regarding the negative effects of excessive gadget use, especially among fourth- and fifth-grade students of SD Alam Samarinda. The implementation method consisted of three stages: planning and site survey, the socialization implementation stage, and the final evaluation stage. The results of the activity indicate an improvement in students' understanding of the negative impacts of excessive gadget use, including health-related effects as well as other negative consequences such as disruptions to family relationships, particularly with parents. This activity was carried out over one day and received full support from teachers and the management of SD Alam Samarinda. However, the limited duration of the activity became a constraint, as it was not able to reach all students.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah membawa berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat (Lubis & Nasution, 2023), termasuk di kalangan anak-anak. Perkembangan teknologi ini memudahkan akses informasi secara cepat dan praktis (R. Wulandari, 2023), memberikan berbagai sarana hiburan, serta mendukung proses belajar-mengajar (Segara et al., 2025), terutama di era digitalisasi pendidikan. Gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi bagian yang sangat akrab dalam kehidupan sehari-hari anak-anak (Batubara et al., 2023), bahkan terkadang menjadi kebutuhan primer dalam kegiatan belajar maupun bermain (Nor et al., 2022). Kehadiran gadget mempermudah anak-anak dalam memperoleh informasi dan melakukan komunikasi (Farida et al., 2021), sekaligus membuka kesempatan untuk mengeksplorasi kreativitas mereka melalui berbagai aplikasi edukatif dan permainan interaktif (Pratantiwi & Maulana, 2025)

Meski banyak membawa manfaat, kemudahan penggunaan gadget juga menimbulkan tantangan tersendiri yang tidak dapat diabaikan (Kamaruddin et al., 2023). Penggunaan gadget yang berlebihan atau

tidak terkontrol dapat meningkatkan risiko kecanduan, menurunkan konsentrasi belajar, serta mengganggu kualitas tidur anak (Setiadi et al., 2024). Selain itu, paparan layar gadget yang terus-menerus berpotensi menyebabkan masalah kesehatan mata, seperti mata lelah dan gangguan penglihatan jangka Panjang (Muhammad et al., 2025). Dampak lainnya adalah penurunan interaksi sosial, di mana anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat elektronik dibandingkan dengan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun anggota keluarga (Habiby et al., 2025).

Penggunaan Handphone (gadget) pada anak usia dini di Indonesia telah menjadi fenomena yang tak bisa diabaikan. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat pada tahun 2025 sebanyak 42.25% anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan Handphone (gadget), sementara 57.75% belum menggunakan (data.goodstats.id). Orang tua khawatir tentang peningkatan penggunaan gadget oleh anak-anak, terutama di kota-kota, karena potensi kecanduan dan efek buruk pada perkembangan otak dan penglihatan. Faktanya, proporsi penggunaan gadget pada anak usia dini paling banyak pada anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan (43.04%). Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak usia dini dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan emosi dan bahasa anak-anak (H. Wulandari & Sary, 2024), anak-anak akan cenderung tantrum apabila menggunakan *gadget* yang berlebih, hal ini disebabkan karena orang tua selalu memberikan dan membiarkan anak-anak bermain *gadget* dengan jumlah *screen time* yang terlalu lama (H. Wulandari & Sary, 2024).

Seringkali diitemukan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak menggunakan gadget tanpa pendampingan atau bimbingan dari orang tua maupun guru (Hidayatuladkia et al., 2021). Kondisi ini membuat anak-anak rentan terhadap paparan konten yang tidak sesuai usia, termasuk konten kekerasan, informasi yang menyesatkan, serta perilaku agresif yang dapat memengaruhi karakter mereka (Nurfadilla et al., 2025). Selain itu, kurangnya pengawasan juga berpotensi menimbulkan kesulitan anak dalam mengatur waktu penggunaan gadget, sehingga kegiatan belajar, bermain, dan beristirahat menjadi terganggu (Fauzan et al., 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu dibarengi dengan edukasi dan pengawasan yang tepat agar anak dapat memanfaatkan teknologi dengan cara yang sehat dan bertanggung jawab (Rahmawati et al., 2025).

Dalam sosialisasi dampak penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh (Sumual et al., 2023) bahwa anak-anak selalu terhubung dengan *gadget* sehingga penggunaan yang berlebih akan menimbulkan dampak negative seperti kecanduan dan menurunkan Kesehatan fisik dan mental. Masih banyak anak-anak yang kurang mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebih, beberapa anak belum memahami konsekuensi seperti kecanduan, gangguan tidur dan penurunan kualitas interaksi sosial baik itu interaksi dengan teman maupun dengan orang tua (Kurniawan et al., 2025).

Menyadari pentingnya hal tersebut, edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak menjadi kebutuhan mendesak, terutama bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar. Pada tahap ini, pola kebiasaan dan perilaku anak masih dapat dibentuk secara efektif, sehingga pembiasaan penggunaan gadget yang sehat dapat berdampak positif pada perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka (Jalilah, 2022). Sebagai bentuk kepedulian sosial dan tanggung jawab terhadap perkembangan generasi muda, Himpunan Mahasiswa Jurusan Manajemen UMKT bekerja sama dengan dosen Program Studi S1 Manajemen melaksanakan kegiatan sosialisasi dengan tema “Disiplin dalam Menggunakan Gadget: Menghindari Dampak Negatif pada Keseharian”. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget. Melalui sosialisasi ini, diharapkan siswa mengetahui tidak hanya dampak positif dari penggunaan *gadget* namun apabila penggunaan tersebut maka akan menimbulkan dampak negatif.

II. MASALAH

Sekolah Dasar Alam Samarinda selama ini dikenal sebagai sekolah yang menekankan pembelajaran berbasis alam, aktivitas fisik, interaksi sosial, serta pengembangan karakter melalui pengalaman langsung. Dari hasil diskusi bersama dengan pihak sekolah alam, dimana guru-guru mulai mengidentifikasi perubahan perilaku pada sebagian siswanya yang berkaitan dengan penggunaan gadget di rumah maupun di lingkungan sekitar.

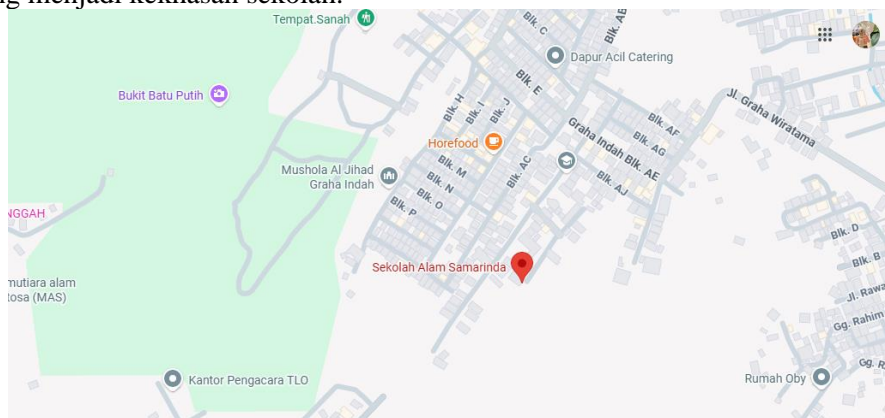
Beberapa guru melaporkan bahwa sejumlah siswa datang ke sekolah dalam kondisi kurang bersemangat, sulit fokus saat pembelajaran, dan tampak mengantuk pada jam-jam awal. Setelah dilakukan pengamatan dan komunikasi dengan wali murid, diketahui bahwa sebagian siswa memiliki kebiasaan menggunakan gadget hingga larut malam, terutama untuk bermain gim dan menonton video. Masalah ini

tidak hanya berdampak pada kesiapan belajar, tetapi juga menyebabkan penurunan kualitas interaksi sosial antarsiswa.

Selain itu, dalam kegiatan luar kelas yang merupakan ciri khas pendidikan SD Alam beberapa siswa terlihat kurang aktif mengikuti aktivitas fisik karena lebih tertarik membicarakan konten digital daripada mengeksplorasi lingkungan sekitar. Guru juga menemukan adanya kecenderungan beberapa siswa meniru bahasa, gaya bicara, atau perilaku dari konten di internet yang kurang sesuai dengan nilai-nilai karakter yang ingin dibentuk sekolah.

Pihak sekolah telah berupaya memberi arahan kepada orang tua mengenai pembatasan penggunaan gadget, namun masih banyak siswa yang tidak memiliki aturan yang jelas di rumah terkait durasi dan jenis konten yang boleh diakses. Kurangnya literasi digital pada anak serta minimnya disiplin penggunaan gadget menjadi penyebab utama persoalan ini terus berkembang.

Melihat situasi tersebut, Sekolah Dasar Alam Samarinda merasakan urgensi untuk memberikan edukasi yang lebih terstruktur tentang penggunaan gadget secara disiplin. Kegiatan sosialisasi diharapkan dapat membantu siswa memahami pentingnya membatasi diri, menjauhkan mereka dari dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan, serta mendukung kembali pencapaian tujuan pendidikan berbasis alam dan karakter yang menjadi kekhasan sekolah.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan PkM di Sekolah Dasar Alam Samarinda

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi edukatif interaktif mengenai dampak penggunaan gadget serta cara penggunaan gadget yang sehat dan disiplin. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi berbasis penyuluhan dan diskusi interaktif. (Romadloni et al., 2024). Metode sosialisasi interaktif dipilih karena anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang lebih efektif melalui komunikasi dua arah (Pertiwi & Wardhani, 2024), visualisasi, serta keterlibatan aktif, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan metode ceramah satu arah.

Sasaran kegiatan adalah siswa Sekolah Dasar Alam Samarinda yang duduk dikelas 3 dan 4 dimana mereka pada saat ini berada pada rentang usia dengan intensitas penggunaan gadget yang relatif tinggi. Kegiatan juga melibatkan guru pendamping sebagai pihak yang berperan dalam pengawasan jalannya kegiatan serta penguatan perilaku digital siswa setelah program selesai.

Kegiatan dilaksanakan di Sekolah Dasar Alam Samarinda yang beralamat di Jalan Pangeran Suryanata, Perumahan Graha Indah, Blok AI, Kota Samarinda. Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada Jumat, 02 Mei 2025, pukul 08.30 WITA hingga selesai. Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim mahasiswa melakukan pertemuan awal untuk menyusun perencanaan kegiatan, pembagian tugas, serta persiapan materi sosialisasi. Koordinasi dengan pihak sekolah dilakukan untuk memastikan kesiapan tempat, peserta, serta kelancaran teknis kegiatan.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Pertama Survey Awal dan Perencanaan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan kunjungan awal ke sekolah untuk berdiskusi dengan pihak sekolah dan guru pendamping mengenai kondisi siswa, pola penggunaan gadget, serta permasalahan yang sering muncul terkait penggunaan gadget. Selain itu, tim menyusun rundown kegiatan dan menyiapkan materi sosialisasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Tahap Kedua Pelaksanaan Sosialisasi

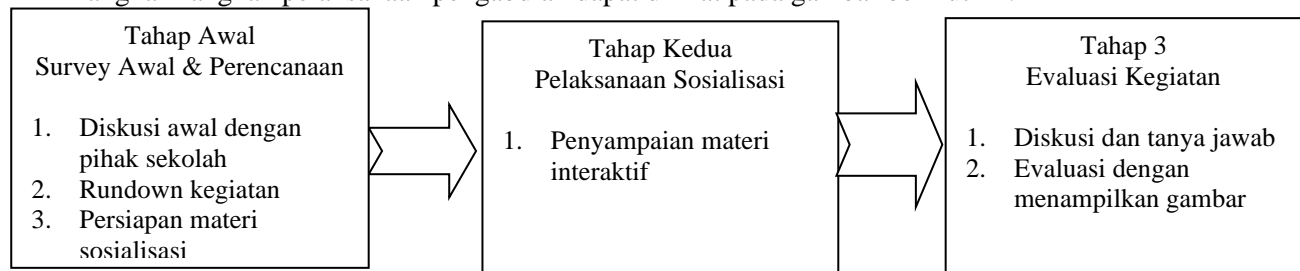
Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi secara interaktif. Materi sosialisasi meliputi:

- a. Penjelasan mengenai pengertian gadget, manfaat gadget dalam pembelajaran dan komunikasi, serta potensi dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan.
- b. Edukasi mengenai cara penggunaan gadget yang sehat dan disiplin, seperti pembatasan waktu penggunaan, pemilihan konten yang positif, menjaga aktivitas fisik, serta meningkatkan interaksi sosial secara langsung.
- c. Materi disampaikan menggunakan media presentasi, gambar ilustrasi, serta contoh kasus sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, serta menceritakan pengalaman mereka dalam menggunakan gadget. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkuat pemahaman materi.

3. Tahap Ketiga Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui tanya jawab interaktif dan observasi langsung. Tanya jawab interaktif dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan, khususnya terkait dampak penggunaan gadget serta aturan penggunaan gadget yang sehat dan disiplin. Melalui interaksi dua arah ini, siswa didorong untuk mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pengalaman mereka dalam menggunakan gadget.

Langkah-langkah pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi “Disiplin dalam Menggunakan Gadget: Menghindari Dampak Negatif pada Keseharian” yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Alam Samarinda berjalan dengan baik dan mendapat respons sangat positif dari siswa dan siswi. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai respons terhadap meningkatnya penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, yang meskipun memberikan manfaat bagi pembelajaran dan hiburan, namun dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan fisik, mental, dan sosial apabila digunakan secara berlebihan. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak, seimbang, dan sehat serta membentuk disiplin dalam penggunaan perangkat digital.

Dalam pelaksanaannya, Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan presentasi visual yang sederhana, dimana materi dikemas secara sederhana dan interaktif sehingga mudah dipahami oleh siswa. Adapun materi yang diberikan meliputi 4 pokok utama yaitu pengertian gadget, manfaat gadget, dampak negative dan positif penggunaan gadget, tips menggunakan gadget dengan baik. Pada Siswa diperkenalkan dengan pengertian gadget sebagai alat elektronik seperti handphone, tablet, atau laptop yang digunakan untuk bermain, belajar, dan mengakses informasi. Penjelasan diberikan menggunakan contoh visual agar anak-anak lebih mudah memahami fungsi dan bentuk gadget yang biasa mereka gunakan.



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan sosialisasi di Sekolah Dasar Alam

Selama kegiatan berlangsung, pemateri secara interaktif memberikan pertanyaan kepada siswa, hal ini bertujuan memicu pendapat mereka tentang penggunaan gadget baik dari sisi positif dan negatif. Pemateri juga menampilkan video animasi dampak kecanduan gadget, tujuannya agar siswa dan siswi memahami materi baik secara lisan maupun visual, hal ini membuat siswa dan siswi memperhatikan dan memberikan respon yang aktif. Respons positif ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan mereka dan mudah dipahami. Indikator keberhasilan kegiatan tercapai melalui pemahaman siswa terhadap materi, partisipasi aktif dalam diskusi, serta dukungan guru pendamping yang menilai bahwa kegiatan ini bermanfaat dan selaras dengan program pembentukan karakter sekolah.



Gambar 4. Tahap Diskusi Dan Tanya Jawab

Dapat dilihat pada Gambar 4, dimana siswa dan siswi sangat antusias, aktif bertanya, serta mampu menceritakan pengalaman pribadi mereka terkait penggunaan gadget. Beberapa dari mereka menyatakan bahwa selama di rumah orang tua membatasi penggunaan gadget terutama Handphone, siswa dan siswi selama di rumah hanya diperbolehkan menggunakan gadget selama akhir pekan, namun beberapa juga menyatakan bahwa selama di rumah orang tua tidak membatasi penggunaan gadget. Selama sesi diskusi dan tanya jawab, beberapa siswa juga menyatakan bahwa siswa dan siswi menggunakan gadget untuk bermain dan jarang dari mereka yang menggunakan gadget untuk media belajar, bahkan beberapa dari mereka juga merasakan sakit pada mata ketika terlalu lama dan terlalu dekat menggunakan gadget. Para siswa dan siswi juga menyatakan kerap kali orang tua mereka memarahi karna terlalu lama bermain menggunakan gadget. Hasil dari tanya jawab dan diskusi kepada siswa dan siswi ini juga memperkuat pernyataan (Sumual et al., 2023) yang menerangkan bahwa seorang anak memiliki keinginan terus menerus bermain menggunakan gadget tanpa mempertimbangkan waktu dan tempat, kemudian (Sumual et al., 2023) juga menegaskan bahwa ada masalah Kesehatan fisik dan mental apabila seorang anak terlalu lama bermain menggunakan gadget.

Selain itu, dalam artikel (Romadloni et al., 2024) menjelaskan bahwa ada lima permasalahan utama yang muncul ketika seorang anak bermain menggunakan gadget, yang pertama kesulitan orang tua dalam membatasi waktu penggunaan gadget, seorang anak bisa menghabiskan 3 jam atau bahkan lebih hanya untuk bermain game di gadget. Permasalahan kedua seorang anak lebih suka bermain game dari pada belajar, yang disusul dengan permasalahan ketiga yaitu masih banyak orang tua yang kurang memiliki pengetahuan

tentang platform pembelajaran digital yang aman, masalah keempat yang terjadi adalah banyak anak-anak yang belum memahami cara berperilaku sopan didunia maya, kemudian permasalahan terakhir ialah banyak orang tua yang kurang melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget.

Pada tahap akhir pelaksanaan kegiatan, sebagai evaluasi dari kegiatan sosialisasi maka pemateri memberikan gambar tentang kegiatan positif dan negatif di lingkungan sosial, salah satu contoh gambar seperti anak-anak yang sibuk bermain gadget sendiri dengan gambar anak-anak yang bermain petakumpet bersama, kemudian siswa dan siswi menilai dengan menunjuk gambar manakah yang menggambarkan penggunaan positif dan negatif dari gadget. Selama sesi evaluasi ini seluruh siswa dan siswi sudah dapat membedakan kegiatan yang baik dilakukan dilingkungan sosial, dengan tidak terlalu banyak menyendiri bermain gadget.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai disiplin penggunaan gadget telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar Alam terhadap pentingnya penggunaan gadget yang bijak, seimbang, dan sehat. Hasil pelaksanaan kegiatan yang diikuti oleh siswa dan siswi SD Alam berjumlah kurang lebih 40 siswa/siswi menunjukkan hasil yang positif, pada tahap akhir seluruh siswa/siswi yang pada saat ini duduk dikelas 3 dan 4 sudah mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget, kemudian siswa/siswi juga dapat membedakan kegiatan yang positif dan negatif yang dilakukan dilingkungan rumah, sekolah ataupun lingkungan dimana mereka bermain.

Sosialisasi ini memberikan kontribusi nyata dalam menumbuhkan kesadaran digital pada anak-anak, terutama terkait manfaat gadget, risiko penggunaan berlebihan, serta strategi penggunaan yang aman dan sesuai usia. Dampak positif kegiatan terlihat dari meningkatnya kepedulian siswa terhadap perilaku digital mereka, yang mendukung kesehatan fisik, perkembangan mental, konsentrasi belajar, dan kualitas interaksi sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa edukasi literasi digital sejak dini sangat penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang lebih disiplin.

Secara umum dapat disimpulkan juga peran dari orang tua yang dapat mengawasi penggunaan gadget bagi anak-anak, kemudian orang tua juga perlu memahami dan memiliki literasi tentang aplikasi yang dapat membantu anak-anak belajar dengan menggunakan gadget. Secara keseluruhan bahwa program yang dijalankan dengan menggunakan pendekatan sosialisasi interaktif mampu meningkatkan kesadaran anak-anak dan mendorong mereka untuk menerapkan hal-hal positif dilingkungannya masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, khususnya Fakultas Ekonomi, Bisnis, dan Politik, atas dukungan dana dan fasilitas yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Disiplin dalam Menggunakan Gadget: Menghindari Dampak Negatif pada Keseharian” di Sekolah Dasar Alam dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan yang sama kami sampaikan kepada dosen pembimbing dan panitia pengabdian masyarakat atas arahan, bimbingan, serta kerja samanya dalam proses penyusunan dan pelaksanaan kegiatan. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada pihak Sekolah Dasar Alam atas izin, fasilitas, dan partisipasi aktif guru serta siswa selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, apresiasi diberikan kepada seluruh mahasiswa peserta pengabdian yang telah menunjukkan dedikasi dan kerja sama yang baik. Diharapkan dukungan dan kontribusi dari seluruh pihak ini dapat terus memperkuat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, M., Nasution, M. I. M., Syahrin, T. A., Lubis, M. Y., Nujaima, I., & Husna, A. U. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Communnity Development Journal*, 4(4), 8106–8112. <https://doi.org/10.31004/Cdj.V4i4.18970>
- Farida, A., Salsabilah, U. H., Liska Liana Nur, H., Jihan, R., & Yulia, S. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8).<https://doi.org/10.47492/Jip.V1i8.316>
- Fauzan, M., Herdiana, P., Santoso, M. B., Studi, P., Kesejahteraan, I., Ilmu, F., Politik, I., Csr, P. S., Sosial, K., & Padjadjaran, U. (2024). Fenomena Keanduan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Pergeseran Nilai Budaya Dan Faktor Kognitif Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 5(3). <https://doi.org/10.24198/Jppm.V5i3.61521>
- Habiby, M. N. A., Mutiasari, D., Yunus, C. W., Malang, U. N., Raya, U. P., Mercuri, U., & Yogyakarta, B. (2025).

- Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Di Masyarakat Pada Era Digital (Study Pada Masyarakat Daerah Yogyakarta). *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(March), 974–1005. <https://doi.org/10.58578/aldyas.v4i2.5553>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Jalilah, S. R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik Dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Journal On Education*, 06(01), 307–316. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1>
- Kurniawan, Khoirunnisa, & Heryani, H. (2025). *Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Bagi Generasi Digital Di Smpn 2 Parigi*. 6, 587–598. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i2.5051>
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 01(12), 21–30. <https://doi.org/10.3785/kohesi.v1i12.1311>
- Muhammad, B. R., Nugraha, A., Suliyawati, E., & Yulyawati, R. (2025). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Mata Lelah (Astenopia) Pada Remaja SMAN 1 Garut. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Kesehatan*, 4(April). <https://doi.org/10.55606/jurrikes.v4i1.4463>
- Nor, A., Noor, P., Reni, R., & Renny, Y. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Nurfadilla, A., Roro, R., Kusuma, D., & Asmawati, L. (2025). Pengaruh Konten Negatif Di Media Sosial Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2020), 5859–5866. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8177>
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). *Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2(11). <https://doi.org/10.62281/v2i11.869>
- Pratantiwi, W. R., & Maulana, E. M. Y. (2025). Implementasi Penggunaan Teknologi Gadget Untuk Membentuk Kreativitas Siswa Di Sekolah Dasar Kreatif The Naff Candi Sidoarjo. *Journal Of Innovative And Creativity*, 5(2), 132–141. <https://doi.org/https://joecy.org/index.php/joecy>
- Rahmawati, S., Putri, E. H., Rosadi, A., & Malik, M. I. (2025). Edukasi Penggunaan Gadget Dan Internet Secara Bijak Sejak Usia Dini : Upaya Dalam Membangun Kebiasaan Digital Positif. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*, 1(1), 1–12.
- Romadloni, N. T., Karima, F. H., Karanganyar, U. M., & Muhammadiyah, U. (2024). *Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget Untuk Edukasi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar*. 2(4), 314–322. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v4i4.6520>
- Segara, K. G., Irwan, M., & Nasution, P. (2025). Perkembangan Teknologi Informasi Di Indonesia : Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1). <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3128>
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokh, A. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK Dan SD) Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v7i1.24432>
- Sumual, S., Kewo, C., Sakul, A., Sumampouw, O., & Manado, U. N. (2023). *Sosialisasi Penggunaan Gadget Untuk Mengurangi Dampak Negatif Game Online Pada Siswa Siswi Sma*. 4(3), 2044–2048. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i3.5874>
- Wulandari, H., & Sary, K. (2024). *Pengaruh Screen Time Untuk Anak Usia Dini Bagi Perkembangan Emosi Dan Bahasa Hayani Wulandari 1 , Kurnia Sary 2 PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta*. 10(June), 304–308. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12522852>
- Wulandari, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pgsd Indonesia*, 09 (Desember), 66–76. <https://doi.org/10.250121/jpgsdi.v9i2>