

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK

RADJA KAMAL SAPUTRA¹, HERI WINARTO², ISKANDAR ZULKARNAIN³, MUHAMMAD FARHAN AFIFI⁴, DEDI SULISTYO⁵, KALIMI⁶, NANDA DZULFIQRA⁷, AL FURQON MARDHI⁸, NIZAD SYAFIQR RAHMAN⁹, EKA RAMDONI¹⁰

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Tipe penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan random sampling. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah reverensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gadget pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan. Hasil penelitian yang diperoleh 1) Terlihat anak usia dini sering menggunakan gadget pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan gadget yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. 2) bagaimana bentuk penggunaan gadget (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian gadget) pada anak usia dini. 3) Sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini. 4) pengawasan oleh orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan gadget secara terus-menerus. Orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan gadget sehari-hari untuk meminimalisir sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget tersebut, dan seharusnya gadget digunakan dan dimanfaatkan untuk hal yang positif. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

Kata Kunci : Dampak, Penggunaan Gadge, Anak Usia Dini.ABSTRACT

Abstrac

The purpose of this research is to know the impact of the use of the gadget on early childhood. The type of research used in this research is qualitative research. The sampling technique used in this study using random sampling. Theoretical research is expected to add either the social sciences or sociology, especially the sociology of the family. As well as adding to the reverensi community in understanding the issues surrounding children and parents. Practically, the results of this research are expected to be learning materials and deeper knowledge about the use of gadget in children with parental controls and also add to the science and knowledge. The research results obtained 1) Early childhood is often seen using gadget at the moment of everyday activities. So most early childhood feeling too cool to use gadget that may give rise to positive or negative impact. 2) How to use gadget (applications, intensity, and duration of usage of gadget) in early childhood. 3) Most early childhood with gadget just to play games and watch animated films that would otherwise be used for learning media early childhood. 4) supervision by parents felt less, because most parents are impressed give and not worry too much with the impact will be incurred from the use of the gadget are continually. Parents should take heart – in the monitor and monitor children's activity in the use of everyday gadget to minimize the negative side inflicted from the use of the gadget, gadget and should be used and exploited for anything positive. The use of gadget should not given to children under the age of 6 years, since the time of the child's age is better directed into activities which have activities surroundings for easy socializing.

Keywords: Impact, Use Of Gagged, Early Childhood.

Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mencapai puncak yang sangat pesat. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah perkembangan teknologi komunikasi, yang telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi. Pada masa lalu, komunikasi jarak jauh hanya dapat dilakukan melalui surat atau telepon kabel. Namun, saat ini teknologi telah menghadirkan berbagai perangkat komunikasi canggih seperti ponsel pintar, laptop, tablet, dan perangkat lainnya yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi.

Perkembangan teknologi ini diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Berbagai jenis teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh teknologi yang paling populer dan berdampak besar adalah gadget. Gadget telah menjadi alat yang sangat umum, baik di kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Meskipun demikian, kemudahan akses terhadap teknologi membawa dampak positif maupun negatif.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menciptakan dinamika dimana pengguna teknologi tidak puas dengan apa yang mereka miliki saat ini. Mereka cenderung selalu ingin mendapatkan teknologi terbaru yang terus berkembang setiap hari. Gadget bukan lagi barang mewah, melainkan kebutuhan yang hampir semua orang dapat mengakses, dari berbagai lapisan ekonomi. Teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, ekonomi, politik, hingga hiburan, memfasilitasi aktivitas sehari-hari dan membantu memecahkan masalah.

Namun, meskipun gadget menawarkan banyak manfaat, terutama dalam membantu pengembangan keterampilan berpikir anak, ada juga sisi negatif

yang harus diperhatikan. Gadget berpotensi menimbulkan dampak buruk pada perkembangan anak, terutama dalam aspek interaksi sosial dan kesehatan mental. Salah satu dampak yang sering dikhawatirkan adalah paparan radiasi dari gadget yang dapat mempengaruhi kesehatan otak dan saraf anak. Selain itu, anak-anak yang terlalu sering bermain gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan interaksi sosial, menjadi lebih individualis, dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Kecenderungan anak-anak untuk menggunakan gadget tanpa batasan waktu juga mengkhawatirkan banyak pihak, termasuk pemerintah. Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Yohana Yembise, menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget oleh anak-anak. Orang tua diharapkan mampu menetapkan batasan yang jelas mengenai waktu penggunaan gadget agar anak-anak tetap dapat menikmati masa kecil mereka dengan interaksi sosial yang sehat serta waktu bermain yang cukup dengan teman sebaya dan keluarga.

Korelasi antara perkembangan teknologi komunikasi, khususnya penggunaan gadget di kalangan anak-anak, dengan nilai-nilai Pancasila dapat dianalisis dari beberapa perspektif. Berikut adalah beberapa poin yang menunjukkan keterkaitan tersebut:

Sila Kedua: Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
Penggunaan gadget secara bijak menunjukkan penghargaan terhadap hak dan tanggung jawab pribadi serta lingkungan sosial. Jika penggunaan gadget tidak terkendali, ada risiko mengurangi interaksi sosial dan menurunkan empati pada anak. Ini dapat berlawanan dengan nilai kemanusiaan yang beradab, dimana setiap individu diharapkan memiliki kepedulian terhadap orang lain. Orang tua yang mengontrol penggunaan gadget anak, dengan

tetap memberikan kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, akan mendukung pertumbuhan anak sebagai individu yang adil dan beradab.

Sila Ketiga: Persatuan Indonesia
Penggunaan gadget yang terlalu dominan dapat menyebabkan anak menjadi individualis, kurang peduli pada lingkungan sosial dan budaya sekitarnya. Persatuan dan kesatuan yang diharapkan dalam sila ketiga ini hanya dapat tercapai jika anak-anak memiliki rasa kebersamaan, bekerja sama, dan menghargai perbedaan. Orang tua yang mengatur penggunaan gadget secara bijak memungkinkan anak-anak untuk lebih terlibat dalam kegiatan sosial, yang pada gilirannya mendukung terciptanya rasa persatuan dan kesatuan.

Sila Keempat: Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Dalam menggunakan teknologi, termasuk gadget, anak-anak perlu belajar tentang nilai-nilai demokrasi seperti menghargai pendapat orang lain, mendengarkan, dan berbicara secara bijak. Dalam pengaturan penggunaan gadget, misalnya, orang tua dapat mengajak anak berdiskusi untuk menetapkan batas waktu penggunaan

Dasar Teori

Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi sulit pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan

temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Dampak Positif Dan Negatif Dari Penggunaan Gadget

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

Dampak Positif:

Menambah Pengetahuan menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya di sekolah. Misalnya kita ingin *browsing internet* dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan berbagai permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. Menurut Baihaqidan Sugiarmim (2006: 2) ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

Dampak Negatif:

Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bisa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

Dapat Mempengaruhi perilaku Anak

“Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final” (Ratih Ibrahim, 2012). Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Metode Penelitian

Metode Kualitatif: Metode ini digunakan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam. Beberapa contoh metode kualitatif adalah fenomenologi, etnografi, studi kasus, historis, dan *grounded theory*.

Metode Kuantitatif: Metode ini digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menampilkan data dalam bentuk angka. Beberapa contoh metode

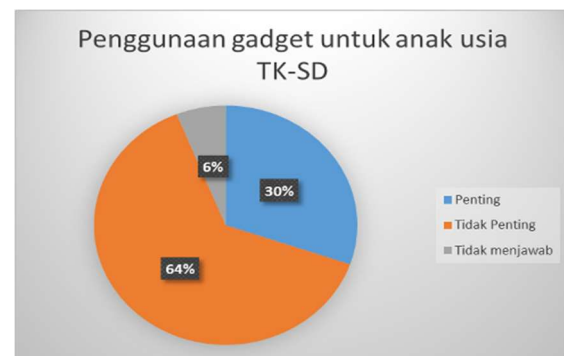
kuantitatif adalah eksperimen, survei, korelasi, regresi, analisis jalur, dan *ex post factor*.

Metode Penelitian Campuran (*Mixed Method*): Metode ini merupakan kombinasi dari metode kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Seberapa penting berkait dengan tujuan pengasuhan dan tahap perkembangan anak. Jadi, yang perlu disepakati adalah gawai itu hanya cara/alat yang punya 2 sisi: bisa efektif dan positif, bisa juga jadi risiko yang menghambat mencapai tujuan. Yang membedakan, antara lain:

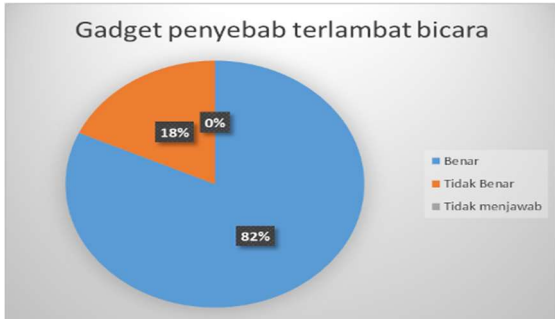
- Seberapa sering frekuensi penggunaannya;
- Apakah anak disiapkan untuk bertanggung jawab dalam menggunakan gawai tersebut;
- Keterlibatan orangtua.



1. Jawaban pertanyaan no. 2 & 3

Terlambat bicara (*speech delay*) penyebabnya banyak. Bisa masalah neurologis, masalah perkembangan, dan diagnosis tertentu (*autistic spectrum*), atau kurang stimulasi komunikasi verbal. Gawai bisa jadi risiko untuk faktor ketiga kalau dipakai berlebihan dan mengurangi kesempatan anak berkomunikasi intens dua arah dengan orang tua dan pengasuh di rumah. Karena dalam penggunaan gawai yang banyak dituntut adalah respons pasif: mendengar dan memencet tombol, tidak dilatih berespons, melihat raut wajah, dan lain-lain. Tapi, sekali lagi, tergantung frekuensi penggunaan dan keseimbangan dengan aktivitas/stimulasi lain. Pada anak harus dilihat juga

apakah selain *speech delay* ada masalah lain, misalnya pemahaman (komunikasi reseptif) juga kurang, rentang konsentrasi, dan perilaku lain agar jelas masalahnya apa dan penanganannya bagaimana.



2. Jawaban pertanyaan no. 4,5 & 6

Game adalah alat. Tidak semua game diciptakan sama. Masing-masing ada tujuannya, dari mulai yang positif, seperti *strategic thinking* sampai yang negatif, misalnya mengajarkan kekerasan. Jadi, membantu atau kontra tergantung manfaat game-nya. Yang pasti sama pada game adalah:

- proses menyenangkan dan stimulasi menarik buat anak; ini membantu anak cepat menguasai keterampilan/nilai yang diajarkan;
- punya potensi ketagihan; ini perlu diantisipasi dengan kesepakatan bersama dan kegiatan lain yang beragam;
- banyak yang tingkat aktivitas fisiknya rendah, cenderung membuat anak duduk. Jadi, game digital perlu kombinasi antara yang aktif dan yang pasif, serta postur tubuh anak saat bermain perlu dibiasakan baik.



4. Jawaban pertanyaan no.7 & 8

Gawai sebagai media belajar bisa menjadi efektif. Namun, yang perlu diperhatikan adalah ketentuan pengguna dari pembuat aplikasi dan rating dari pengguna. Orang tua perlu mengecek dan anak perlu diajarkan proses ini. Secara umum, kalau sebagai media belajar, gawai efektif untuk anak usia 2 tahun ke atas; kalau di bawah 2 tahun tidak dianjurkan. Ditambah lagi, belajar itu harus lewat berbagai media:

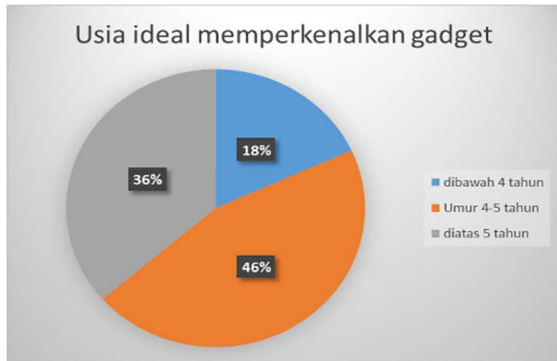
hands on nyata juga, digital juga. Misalnya, belajar matematika bisa sambil memasak di rumah, belanja ke pasar, pakai benda nyata, seperti *beads* dan balok, menggunakan aplikasi matematika di komputer, lagu-lagu, dll.



5. Jawaban pertanyaan no. 9 & 10

Batasan umur sama dengan jawaban dari pertanyaan No. 4 tadi; yakni dengan mengikuti ketentuan pengguna dari pembuat aplikasi. Semua aplikasi seharusnya ada aturan dan ratingnya. Kalau tidak ada, berarti pembuat/sumbernya tidak dapat dipercaya. Untuk bisa punya akun di *Youtube* harus sudah punya email. Jadi, selama anak belum 13 tahun, penggunaannya harus bersama orangtua. Orangtua perlu memonitor dan menemani. Anak di bawah usia 8 tahun juga perlu diajarkan bagaimana melakukan

pencarian dengan spesifik dan kata kunci yang tepat agar berkurang risiko terpapar materi yang tidak tepat. Selain itu, pengaturan privasi dan notifikasi untuk akun bersama anak harus diatur juga agar aman.



6. Jawaban pertanyaan no. 11

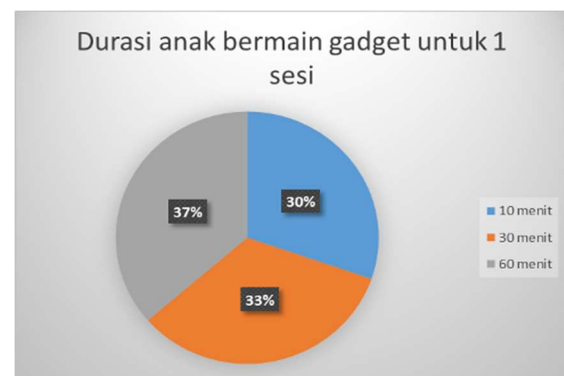
Sepuasnya itu berapa lama? Pembatasan screen time (waktu penggunaan gawai) itu hanya total jamnya, tapi juga perlu memperhitungkan waktu jedanya berkait dengan postur, kelelahan fisik, jenis stimulasi sama yang terus-menerus. Misalnya, 30 menit/hari lebih baik dari pada 3 jam 1 kali dalam seminggu. Soal penggunaan gawai memang berkait dengan disiplin, ya. Contoh yang dilakukan (G) dan(H) pada poin nomor 6 tadi, yakni kalau ada batasan harus berlaku untuk semua, termasuk orang tua; dan kalau mau ada perbedaan berarti kesepakatannya jadi sangat penting.



7. Jawaban pertanyaan no. 12

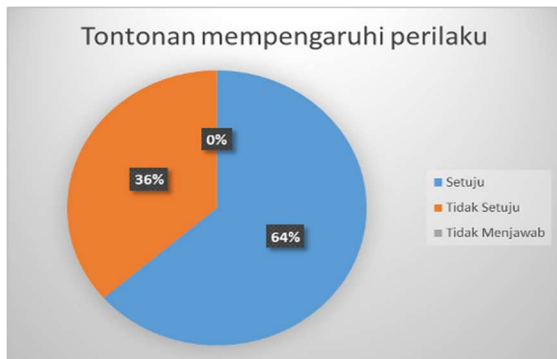
Batas toleransi tergantung kegiatan sehari-hari anak lainnya serta karakteristik anak juga. Misalnya,

kalau 3 jam menonton *Youtube*, 3 jam baca buku, itu berarti kebanyakan yang pasif; anak perlu aktivitas yang bergerak. Kalau anak obesitas, mungkin butuh lebih banyak lagi kegiatan olahraga. Menonton *Youtube* pun bisa berbeda kalau anak sendirian menonton kartun dengan sambil ngobrol bersama orangtua melihat cara masak dan mencoba praktik atau bersama kakek dan nenek menonton dongeng yang kemudian dibahas. Jadi, efek buruk selain perhatian dan mata, terutama lebih ke jenis interaksi sosial yang terjadi dan Pelajaran yang didapat dari aktivitas digital.



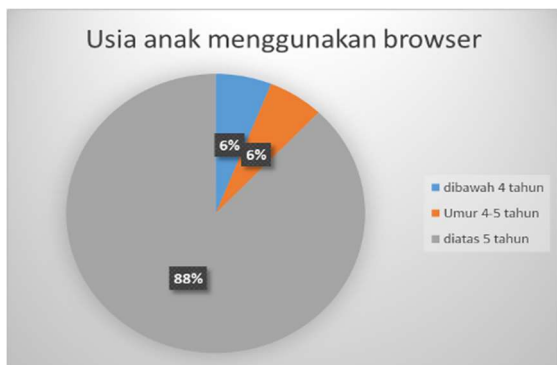
8. Jawaban pertanyaan no. 13

Tidak apa-apa dipaparkan pada dua bahasa. Dan wajar jika anak lebih tertarik ke salah satunya kalau memang paparannya lebih banyak dan materinya/tontonannya lebih menarik. Yang penting tetap dikasih materi dan tontonan yang dua bahasa. Tidak perlu diterjemahkan karena sebetulnya proses anak memahami dua bahasa dia otomatis menerjemahkan dan mentransfer pemahamannya ke bahasa yang lain. Biasakan saja membahas kalau ada kosakata yang baru atau tidak umum, misalnya Tanya, “Kamu tahu *blue* itu artinya apa?” atau, “Wah, Mama baru ingat layang layang bahasa Inggrisnya *kite*.”. Sehingga anak memperhatikan kosakata dan tahu kalau ini adalah hal yang bisa ditanyakan dan menarik dipercakapkan dengan orangtua.



9. Jawaban pertanyaan no. 14

Untuk browsing, bisa dimulai pada usia 5-6 tahun saat anak mulai bisa baca-tulis dengan cara memperkenalkan dengan menggunakan kata kunci, spesifik, membedakan info yang benar, dst. sambil didampingi terus oleh orangtua dan guru.



Kesimpulan

Penelitian ini mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini, dengan fokus pada pengaruh positif dan negatif yang ditimbulkan. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari responden, berikut adalah kesimpulan yang dapat kami simpulkan:

1. Dampak Positif Penggunaan Gadget

- a. Peningkatan Pengetahuan: Sekitar 75% orang tua melaporkan bahwa penggunaan gadget membantu anak-anak mereka dalam mengakses informasi dan belajar hal baru. Gadget menyediakan akses ke berbagai sumber edukatif yang dapat meningkatkan pengetahuan anak.

- b. Kreativitas dan Keterampilan: 65% responden mencatat bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan kreativitas melalui aplikasi edukatif dan permainan interaktif. Ini menunjukkan bahwa gadget dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif.
- c. Interaksi Sosial Virtual: Sekitar 60% anak merasa lebih terhubung dengan teman sebaya melalui aplikasi komunikasi, yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi meskipun tidak bertemu secara fisik.

2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

- a. Ketergantungan: Penelitian menunjukkan bahwa 80% orang tua mengamati tanda-tanda ketergantungan pada gadget di kalangan anak-anak, seperti kesulitan berpisah dari perangkat dan meningkatnya kecemasan saat tidak menggunakan gadget.
- b. Penurunan Interaksi Sosial: Hanya 30% anak yang terlibat dalam aktivitas sosial di luar rumah, sementara sisanya lebih memilih bermain gadget. Hal ini menyebabkan penurunan kemampuan bersosialisasi dan interaksi langsung dengan teman sebaya.
- c. Gangguan Perkembangan: Sekitar 70% responden melaporkan bahwa anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan mengalami kesulitan dalam konsentrasi dan interaksi sosial. Ini berpotensi menghambat perkembangan emosional dan kognitif mereka.

3. Perilaku Sosial Anak

- a. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak menjadi lebih individualis, dengan hanya 25% anak yang

aktif berinteraksi dengan teman sebaya di luar aktivitas digital. Hal ini berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk membangun hubungan sosial yang sehat.

- b. Penelitian menunjukkan bahwa interaksi langsung antara anak-anak menurun hingga 50%, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk bersosialisasi dan beradaptasi dalam lingkungan sosial.

4. Peran Orang Tua

Hanya 40% orang tua yang menetapkan batasan waktu penggunaan gadget, meskipun 90% dari mereka menyadari pentingnya pengawasan dalam penggunaan teknologi oleh anak. Ini menunjukkan kurangnya kesadaran dan tindakan proaktif dari orang tua dalam mengelola penggunaan gadget oleh anak.

Saran

- a. Disarankan agar orang tua membatasi waktu penggunaan gadget tidak lebih dari 1-2 jam per hari untuk mencegah ketergantungan dan menjaga interaksi sosial yang sehat.
- b. Orang tua perlu aktif terlibat dalam memilih konten yang sesuai dan mengawasi aktivitas anak saat menggunakan gadget, serta melakukan diskusi tentang penggunaan gadget untuk meningkatkan kesadaran anak mengenai batasan yang sehat.
- c. Mendorong anak untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan permainan tradisional sebagai alternatif untuk mengurangi waktu layar, sehingga membantu perkembangan sosial dan emosional mereka.
- d. Orang tua sebaiknya menjadi contoh dalam penggunaan gadget. Tunjukkan perilaku positif dengan membatasi

penggunaan gadget di depan anak dan lebih banyak berinteraksi secara langsung.

Daftar Pustaka

- Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak.* (2022). Diakses pada 4 Agustus 2022 dari <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial-anak>
- Madarina, Adhenda. (2023). *Wajib Tahu! Ini 5 Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak.* Diakses pada 20 Juni 2023, dari <https://hellosehat.com/parenting/anak-1-sampai-5-tahun/perkembangan-balita/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak/>
- Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak, Perlu Tahu.* (2024). Diakses pada 29 Agustus 2024, dari <https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak>
- Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.* (2024). Diakses pada 4 Oktober 2024, dari <https://www.ciputramedicalcenter.com/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak/>
- Yumarni, Vivi. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini.* *Jurnal Literasiologi.* 8(2). 107-119.