

## SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK SEKOLAH DASAR

Sri Rahmah Dewi Saragih<sup>1</sup>, Uci Pratiwi<sup>2</sup>, Rani Syaputri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan Kisaran  
e-mail: <sup>\*1</sup> Saragihsrirahmadewi@gmail.com, <sup>2</sup>ucipratiwi2702@gmail.com, <sup>3</sup>ranisyaputri544@gmail.com

### ABSTRAK

Gadget memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak, baik secara psikologis, sosial bahkan fisiknya. Hal itu dapat terjadi apabila penggunaan gadget dilakukan secara tidak tepat dan berlebihan. Apalagi ketika penggunaannya tidak diawasi oleh orang tua. Sesuai dengan observasi yang telah kami lakukan di Desa Sei Alim Hassak hampir 95% anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari nya. Setelah melakukan observasi melalui wawancara kepada kepala desa dan melakukan observasi langsung kepada anak-anak yang ada di desa akhirnya kami melakukan sosialisasi di UPTD SD Negeri 013840 Sei Alim Hassak. Sosialisasi kami lakukan agar anak-anak paham betul bagaimana cara menggunakan gadget yang tepat sesuai dengan manfaat yang sebenarnya. Bagaimana penggunaan gadget yang baik supaya tidak memperikan dampak buruk bagi mereka, serta memberi tahu apa saja dampak negatif dari gadget itu sendiri apabila tidak digunakan dengan tepat. Adapun metode yang kami gunakan adalah metode ceramah, tanya jawab dengan para peserta sosialisasi, dan disertakan video dan gambar untuk menambah pemahaman para peserta sosialisasi. Adapun sebelum melakukan sosialisasi kami melakukan pretest dan setelah melakukan sosialisasi kami juga melakukan post test. Dan ditemukan perubahan yang cukup baik, dimana terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman anak tentang gadget sebesar 89%. Pelaksanaan sosialisasi ini sangat penting dilakukan di era gempuran gadget yang sangat luar biasa ini, karena tanpa pemahaman anak tentang dampak gadget membuat anak tidak dapat mengontrol dirinya sendiri dalam menggunakan gadget. Sehingga diharapkan jika anak-anak memiliki pemahaman yang baik tentang penggunaan gadget, mereka dapat mengontrol dan membatasi dirinya sendiri dalam penggunaan gadget supaya tidak berlebihan.

**Kata Kunci:** Sosialisasi, Gadget, Anak.

### ABSTRACT

*Gadgets have a huge influence on the development of a child, both psychologically, socially and even physically. This can happen if the use of gadgets is done inappropriately and excessively. Especially when its use is not supervised by parents. In accordance with the observations we have made in Sei Alim Hassak Village, 95% of children use gadgets for more than 2 hours per day. After observing through interviews with the village head and making direct observations to the children in the village, we finally carried out socialization at the UPTD SD Negeri 013840 Sei Alim Hassak. We do socialization so that children understand very well how to use the right gadget according to the actual benefits. How to use gadgets properly so that they don't have a bad impact on them, and tell them what the negative effects of the gadget itself are if they are not used properly. The method we use is the lecture method, question and answer with the participants of the socialization, and videos and pictures are included to increase the understanding of the participants of the socialization. Meanwhile, before conducting the socialization we did a pretest and after the socialization we also did a post test. And found a pretty good change, where there was an increase in children's knowledge and understanding of gadgets by 89%. The implementation of this socialization is very important to do in this extraordinary era of gadget attacks, because without a child's understanding of the impact of gadgets, children cannot control themselves in using gadgets. So it is hoped that if children have a good understanding of the use of gadgets, they can control and limit themselves in using gadgets so that they are not excessive.*

**Keywords:** Socialization, Gadgets, Kids.

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi modern berkembang dengan cepat dan dengan kecanggihan yang semakin berkembang. Perkembangan teknologi telah dengan cepat mengantarkan dunia ke era globalisasi yang sangat maju dan kontemporer (Aziz, 2019). Manusia harus beradaptasi dengan dunia di mana kehidupan praktis, efisien, dan efektif di zaman modern kita. Hal ini sebagai akibat dari kebutuhan hidup yang semakin canggih (Ngafifi, 2014). Untuk meringankan dan mengurangi tekanan pekerjaan manusia, alat-alat dibuat salah satu media teknologi informasi yang saat ini berkembang adalah gadget.

Gadget saat ini cukup populer di kalangan masyarakat umum dan bahkan telah berkembang menjadi barang wajib yang harus dimiliki semua orang. Hal ini berlaku baik bagi pejabat maupun kalangan atas serta masyarakat umum, yang kini melibatkan orang dewasa dan anak-anak dalam penggunaan gadget. Anak-anak lebih suka menggunakan gadget karena mereka sekarang dapat digunakan sebagai instrumen untuk informasi dan juga untuk kesenangan, dan internet membuat penggunaan perangkat lebih nyaman di area ini (Novitasari, 2019, (Zuli Dwi, 2020). Permainan dengan berbagai model yang mudah diakses dan diunduh melalui internet memberikan hiburan permainan.

Penggunaan teknologi yang efektif akan menghasilkan efek yang menguntungkan. Penggunaan teknologi canggih memiliki efek yang baik, termasuk mempermudah seorang anak untuk mengembangkan otak dan kreativitasnya (Chusna, 2020).

Dampak positif dari gadget sangat banyak, ada aplikasi di perangkat seperti Google yang memungkinkan pengguna mengakses ilmu pengetahuan kapan pun dan di mana pun mereka berada, yang merupakan salah satu dari banyak efek positif gadget. Selain itu terdapat YouTube yang merupakan sumber lain di mana anak-anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan item yang menarik bagi mereka. Dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah (Jalilah, 2021).

Sementara radiasi pada perangkat dapat membahayakan sistem saraf dan otak anak-anak jika mereka sering menggunakannya, penggunaan gadget berdampak negatif pada anak. Anak-anak akan menjadi lebih menyendiri dalam kenyamanan mereka dengan teknologi, dan sebagai hasilnya, mereka akan kurang peduli dengan teman-teman mereka dan orang lain. Pola pikir seperti itu akan berdampak signifikan pada bagaimana siswa berperilaku dalam situasi sosial karena ketersediaan perangkat yang disalahgunakan akan menghambat kemampuan siswa untuk menyelesaikan pekerjaan rumah.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widya Ulmi, Moh. Toharudin, 2022) menunjukkan bahwa dampak negatif pemakaian gadget yang terlalu lama akan berdampak pada perilaku sosial anak, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Tidak disarankan untuk membiarkan anak-anak menggunakan gadget lebih lama dari waktu yang ditentukan setiap hari karena hal itu dapat mencegah mereka belajar dan bersosialisasi, menghambat kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya, dan menyebabkan mereka mengabaikan lingkungan sekitar. Hal ini membatasi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain pada tingkat sosial karena fokus anak dialihkan dengan penggunaan gadget.

Salah satu keterampilan yang perlu dibina pada siswa adalah perilaku sosial. Interaksi fisik dan psikologis seseorang dengan orang lain, atau sebaliknya, disebut sebagai perilaku sosial. Hal ini dilakukan untuk memuaskan diri sendiri atau orang lain dengan cara yang dapat diterima secara sosial. Dalam interaksi antar manusia, perilaku berfungsi sebagai tata krama, menumbuhkan kesopanan, rasa hormat, dan budi pekerti yang baik. Perilaku sopan harus

diperhitungkan ketika anak-anak menunjukkan minat yang berlebihan pada elektronik. diperoleh dari apa yang mereka amati dan melalui mempelajari perilaku, memungkinkan mereka untuk mengembangkan kebiasaan perilaku yang baik. perangkat yang memungkinkan pengguna untuk bermain di lingkungan yang sibuk dan tenang. Salah satunya adalah anak-anak kehilangan keterampilan sosial dan etiket mereka dengan lingkungan mereka.

Untuk membantu proses belajar di sekolah, internet dapat memastikan anak menguasai teknologi, orang tua memberikan anak gadget agar memudahkan anak untuk belajar. Banyak fitur aplikasi yang tersedia di gadget, tidak hanya aplikasi untuk belajar tentang huruf atau gambar, tetapi juga aplikasi hiburan seperti media sosial, video, gambar, dan juga game online (Ngafifi, 2014). Namun, penggunaan perangkat secara terus-menerus memiliki dampak negatif pada kehidupan sehari-hari anak. Ketertarikan anak yang terus-menerus dengan teknologi menjadikannya tugas sehari-hari yang harus diselesaikan oleh anak. Banyak anak yang terlihat lebih sering bermain gadget daripada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Peneliti memahami bahwa anak-anak mereka sendiri telah menggunakan gadget pribadi mereka dan kerabat mereka. Anak-anak ini menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari (Hidayat et al., 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dampak penggunaan gadget telah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Latifatus (2021) yang melakukan penelitian mengkaji tentang penggunaan gadget dari enam subjek anak di desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus rata-rata intensitas penggunaan gadget tinggi. Penggunaan intensitas tinggi yaitu penggunaan gadget pada intensitas lebih dari 3 jam dalam sehari. Rata-rata anak menggunakan gadget sehari mencapai 3-6 jam. Anak lebih sering membuka aplikasi youtube, tik tok dan game.

Penggunaan gadget pada anak banyak berpengaruh terhadap perkembangan social anak seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman temannya dan anak akan menjadi sedikit arrogant. (Kurniawati & Utama, 2022) (Baihaqy Azro Hidayat, Ismi Khoiriyah Maha, Romaito Hasanah Turnip, 2017) Bentuk penggunaan gadget pada anak sangat bervariasi dengan durasi yang rata rata kurang lebih satu jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton video kartun, dan menonton youtube.

Desa Sei Alim Hassak adalah desa agraris yang dikelilingi oleh perkebunan kelapa sawit. Dimana warga desanya mayoritas bekerja sebagai petani, wiraswasta dan wirausaha. Beberapa juga bekerja sebagai Nelayan, PNS serta tenaga honorer.

Mayoritas masyarakat desa Sei Alim Hassak adalah suku Jawa dan Batak. Dengan persentase suku Jawa 72% dan suku batak 25% dan 3 % persen suku lainnya yaitu suku Melayu, Aceh, Banjar, Tionghoa, Minang, Karo. Terdapat 7 Dusun di desa Sei Alim Hassak. Dimana Penduduk terbanyak berada di Dusun 4, oleh karena itu kepala desa mengarahkan tim KKNT kami untuk tinggal disalah satu rumah warga dan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat yang berpusat di Dusun 4 desa Sei Alim Hassak.

Setelah melakukan diskusi dengan seluruh peserta KKNT dan kepala desa Sei Alim Hassak, maka perlu diadakan kegiatan Sosialisasi sebagai solusi dari permasalahan tentang Dampak Negatif Gadget Bagi Anak-Anak di desa Sei Alim Hassak, kecamatan Sei Dadap kabupaten Asahan provinsi Sumatera Utara Dengan dilaksanakannya kegiatan ini, diharapkan memberikan dampak positif dan perubahan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak tersebut.

## 2. METODE

Kegiatan Sosialisasi ini dilaksanakan di UPTD SDN 013840 Sei Alim Hassak Kecamatan Sei Dadap Kabupaten Asahan. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas VI-B yang

berjumlah 25 Orang. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner untuk mengetahui penggunaan gadget bagi anak Sekolah Dasar. Selain itu dalam pelaksanaannya juga menggunakan metode diskusi dan tanya jawab antara peserta KKN sebagai Narasumber dengan peserta didik untuk lebih memahami dampak penggunaan gadget yang tidak tepat.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di laksanakan di SDN 010048 Sei Alim Hassak Kecamatan Sei Dadap Kabupaten Asahan , pada hari Selasa tanggal 24 April 2022, pada pukul 08.00 WIB sampai 12.00 WIB. Objek sasaran pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa kelas VI-B dengan rentang usia 10-11 tahun.

Kegiatan diawali dengan melakukan observasi pada tanggal 12 September 2022 di desa Sei Alim Hassak Kec. Sei Dadap, Kab. Asahan, Provinsi Sumatera Utara, melalui wawancara yang kami lakukan bersama bapak Muhammad Arifin selaku kepala desa Sei Alim Hassak, salah satu masalah yang harus diwaspadai dan banyak dijumpai yaitu anak-anak yang aktif menggunakan gadget sejak Pandemi Covid-19 melanda. Awal mula anak-anak menggunakan gadget karena pembelajaran disekolah di haruskan secara daring, menyebabkan anak-anak mengerjakan tugas -tugas mereka menggunakan gadget.

Menurut Syahroni (2020), kegiatan observasi sendiri adalah kegiatan yang dilakukan seseorang atau si pengobservasi dengan tujuan untuk mengetahui keadaan dan fenomena yang ada di lapangan agar ia dapat mengetahui dengan jelas dan baik bagaimana keadaan di lapangan tersebut. Pada saat observasi kami lakukan, di temukan bahwa hampir 100% anak SD yang kami temui sudah fasih dalam mengoperasikan gadget. Dimana penampakan fenomena ini linear dengan presentase pengguna gadget pada usia anak-anak dan remaja di Indonesia yakni 79,5% terbilang cukup tinggi(Wibowo et al., 2020).

Sebagai pendukung hasil observasi, kami dari tim KKNT desa Sei Alim Hassak juga melakukan wawancara terhadap anak-anak SD disini terpaut pemanfaatan gadget oleh mereka. Kesimpulan yang kami dapatkan adalah , mereka menggunakan gadget untuk mencari tugas mereka, berkomunikasi, dan sebagian besarnya untuk hiburan (Instagram, youtube, tiktok, dan game online maupun offline). Dari hasil wawancara itu pula kami dapatkan informasi bahwa hampir semua dari penggunaan gadget mereka adalah untuk hiburan , dimana kita ketahui bahwa aplikasi-aplikasi hiburan seperti tik-tok dan youtube sedang marak sekali di kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa di Indonesia. Tercatat bahwa di Indonesia presentase internet untuk pendidikan hanya sebesar 5%, sisanya untuk berita, dan hiburan (Chalim and Anwas, 2018). Data ini sesuai dengan fakta yang kami temukan di lapangan bahwa anak-anak menggunakan sebagian besar gadgetnya untuk kesenangan dan hiburan bagi mereka, bukan untuk pendidikan.

Berikut adalah tabel rincian lama penggunaan gadget dari 11 anak sebagai sampel di Desa Sei Alim Hassak

No	Nama	Durasi Penggunaan			
		Tidak pernah	≤ 1 Jam	1 sd 2 Jam	≥2 jam
1.	TR				v
2.	SA				v
3.	PYT				v
4.	RHS				v
5.	RA			v	
6.	PDN				v
7.	NE				v
8.	YM				V
9.	RHS				v
10.	DAP				v
Total		0	0	1	9
Persentase		0	0	10%	90%

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, kami merasa perlu untuk melakukan sosialisasi tentang dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak tepat sasaran kepada anak sekolah dasar.

Kegiatan sosialisasi seperti ini diketahui belum pernah dilakukan di desa ini sebelumnya. Sebelum penyampaian materi, terlebih dahulu kami lakukan pre-test guna mengetahui mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang kegiatan pengabdian atau sosialisasi yang dilakukan (Napitupulu 2021).

Kemudian hasil pre-test nantinya akan dibandingkan dengan hasil post-test yang diberikan setelah sosialisasi. Hal ini guna mengetahui apakah terdapat perbedaan pengetahuan dan pemahaman peserta sebelum dan sesudah dilakukan sosialisasi dan pemaparan materi oleh narasumber sebagai pemateri pada sosialisasi yang dilakukan, hal ini selurus dengan yang dikatakan oleh kuncahyono dkk (2020). Dari sini kita ketahui bahwa guna dari ujian itu adalah untuk memberikan umpan balik seberapa bagus nya pelajaran yang di berikan. Dimana data yang telah di terima pada tes tadi, akan dijadikan sebagai evaluasi dan sebagai penentu apakah teknik dan materi yang diberikan selama sosialisasi dan pengajaran sudah berhasil atau tidak.

Kegiatan sosialisasi kami lakukan di SDN 010048 Sei Alim Hassak, dengan peserta sosialisasi adalah para siswa kelas VI. Kegiatan dimulai dengan pengenalan narasumber yang merupakan anggota tim KKNT sendiri, selanjutnya dengan menjelaskan apa itu gadget, kegunaan sebenarnya dari gadget sendiri, dampak negatif dari penggunaan gadget, dan ciri-ciri orang yang sudah kecanduan gadget. Kami juga menjelaskan, bahwa tidak salah dalam menggunakan gadget, apabila digunakan sesuai dengan porsi dan manfaat yang sebenarnya. Tapi apabila sudah digunakan tidak sesuai dengan porsinya, akan berdampak buruk bagi si pengguna sendiri, baik secara fisik maupun psikis nya sendiri. Dengan menampilkan beberapa video contoh orang yang menerima dampak buruk dari penyalahgunaan gadget guna menambah wawasan dan pemahaman mereka, kami berharap anak-anak akan sadar betapa mengerikan dan berdampak buruknya gadget apabila tidak digunakan dengan benar. Selain itu, kami juga memaparkan video bagaimana jika gadget di gunakan secara benar, berdampak baik dan menguntungkan pula bagi si pengguna nya sendiri. Penampilan gambar dan video-video juga digunakan supaya para peserta tetap antusias dan fokus terhadap penyajian materi pada sosialisasi. Selanjutnya, kami memaparkan berbagai aplikasi-aplikasi hiburan dan aplikasi aplikasi edukasi. Dari pengetahuan para peserta sosialisasi tentang aplikasi-aplikasi tersebut, semakin menguatkan fakta bahwa anak-anak lebih mengetahui aplikasi-aplikasi hiburan daripada aplikasi edukasi. Selanjutnya kami melakukan tanya jawab dengan para peserta, dan untuk beberapa peserta sosialisasi yang dapat menjawab pertanyaan diberikan reward berupa alat tulis. Dan terakhir kami melakukan post-test kepada para peserta sosialisasi ini. Dimana

soal yang kami berikan persis seperti soal pada pre-test sebelumnya.

Berdasarkan temuan di atas, dapat ditunjukkan bahwa peserta sosialisasi setelah dilakukannya sosialisasi memiliki pemahaman yang lebih besar tentang dampak penggunaan gadget di era digital yang tidak tepat dan berlebihan bagi anak-anak daripada sebelum sosialisasi. Dimana terdapat peningkatan sebesar 54% yang awalnya dari 35% tanggapan benar peserta sosialisasi di awal menjadi 89% tanggapan benar di akhir setelah sosialisasi. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat memberikan pengaruh yang baik bagi peserta sehingga diharapkan dapat menjadi pengontrol dan pedoman bagi mereka dalam penggunaan teknologi serta dapat membatasinya. Aksi KKNT di Desa Sei Alim Hassak didokumentasikan di bawah ini.

#### 4. KESIMPULAN

Dari sosialisasi yang telah dilakukan , di peroleh peningkatan antara pre-test dan post-test. Dimana terjadi peningkatan sebesar 54 %, yang awalnya sebanyak 35% menjadi 89% tentang pengetahuan mereka mengenai manajemen penggunaan gadget sesuai dengan manfaat yang sebenarnya dan juga tentang dampak negatif apabila gadget digunakan tidak sesuai dengan porsinya, hal ini terjadi setelah dilakukannya sosialisasi .

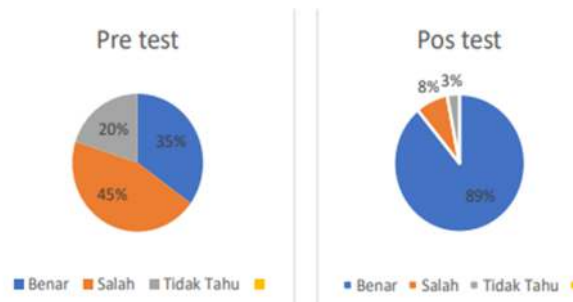
Didalam sosialisasi kami menggunakan beberapa metode, seperti metode ceramah, penyajian gambar dan video , serta tanya jawab. Hal ini dilakukan agar peserta sosialisasi tidak merasa bosan , tetap antusias, dan aktif dalam mengikuti sosialisasi serta meningkatkan pemahaman mereka. Hal ini juga ditujukan agar tujuan dari sosialisasi ini dapat tercapai secara maksimal.

Sosialisasi yang dilakukan hanya sekali ini tetap membawa perubahan akan pemahaman para peserta sosialisasi tentang penggunaan gadget, akan tetapi jika tidak diberikan bimbingan yang berkelanjutan , kemungkinan besar para peserta akan lupa terhadap sosialisasi yang telah diberikan. Oleh karena itu , kami berharap sosialisasi ini akan berkembang menjadi bimbingan atau kegiatan lain agar anak tidak menggunakan gadget secara berlebihan dan dapat di alihkan menjadi kegiatan yang lebih produktif dan bermanfaat.

Gambar 1 Pengabdian



Gambar 2 Grafik perbandingan  
Berikut adalah diagram perbandingan antara hasil pre-test dan post-test para peserta sosialisasi



## 5. SARAN

Setelah melakukan sosialisasi ini kami sadar betapa pentingnya pemahaman anak tentang penggunaan gadget yang baik dan benar. Oleh karena itu, kami berharap kepada seluruh orang tua untuk dapat terus memberikan pengawasan kepada anak-anak apalagi kepada anak yang SD yang notabene belum dewasa dan masih bimbang dalam menentukan mana yang baik dan benar. Kami juga berharap kepada pihak pemerintah desa maupun pihak Sekolah dasar yang bersangkutan, untuk dapat membuat kegiatan yang berkelanjutan dari kegiatan ini, agar anak-anak tidak lupa perihal penggunaan gadget yang tepat dan tidak berlebihan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Asahan, Masyarakat Desa Sei Alim Hassak Kecamatan Sei Dadap Kabupaten Batubara yang telah memberikan dukungan untuk terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga kepada Kepala Sekolah, Pendidik dan Peserta didik Sekolah Dasar Negeri 010048 Sei Alim yang telah memberikan izin untuk menyelenggarakan Sosialisasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan sukses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>
- Baihaqy Azro Hidayat, Ismi Khoiriyah Maha, Romaito Hasanah Turnip, S. Y. B. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 2(1), 211–217. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Chusna, P. A. (2020). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X.' *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Jalilah, S. R. (2021). 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>
- Kurniawati, L., & Utama, A. A. U. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP PERILAKU NEGATIF ANAK (Studi Kasus pada SDN 2 SUMBAWA). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 2585–2592.

- <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3161>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Wibowo, A., Setiawan, B., Eryanti, D., Pelupessy, D., Widiatmoko, H., Ngurah, I., Usnadibrata, I. T., Kasim, Lambas, Mulyani, Hamid, P. A., Rosa, R. F., Hani, R. R., Wirantho, S. A., Prapunoto, S., Suwanto, T., Snae, Y. D. I., Tebe, Y., Zulkifli, Z., & Ikram, Z. (2020). *Pendidikan pada Masa Wabah: Tantangan Baru bagi Kepala Sekolah, Guru, dan Orang tua*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/25480/>
- Widya Ulmi, Moh. Toharudin, M. (2022). 1 , 2 , 3 123. *Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 400–406.
- Zuli Dwi, R. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA "LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.