



SOSIALISASI BIJAK BERMAIN GADGET BAGI SISWA SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS: SDN 1 JANGKURANG, GARUT)

Fikri Fahrurroji¹; Andinisa Rahmianar²; Arya Zilan Firmansyah³, Muhammad Raka Satriatama⁴

Universitas Garut

fikrifahrurroji@uniga.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan anak usia sekolah dasar. Gadget, yang awalnya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini telah berkembang menjadi media belajar, hiburan, sekaligus sarana interaksi sosial. Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa adanya kontrol dari orang tua maupun guru dapat menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, gangguan kesehatan fisik (kelelahan mata, kurang tidur, obesitas), hingga terbentuknya perilaku adiktif. Kondisi ini semakin memprihatinkan mengingat mayoritas anak usia sekolah dasar belum memiliki kemampuan manajemen diri yang baik dalam menggunakan teknologi. Berangkat dari permasalahan tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Garut melaksanakan program sosialisasi dengan tema Bijak Bermain Gadget di SDN 1 Jangkurang, Kecamatan Leles, Kabupaten Garut. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, observasi, serta refleksi kreatif siswa melalui kegiatan “Gadget Sehat Versi Saya”. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terkait pentingnya membatasi durasi penggunaan gadget, memilih konten yang bermanfaat, serta melibatkan orang tua dan guru dalam pendampingan. Dengan demikian, sosialisasi ini diharapkan menjadi langkah awal dalam membentuk kebiasaan positif dalam pemanfaatan teknologi digital sehingga gadget dapat benar-benar menjadi sarana yang mendukung tumbuh kembang anak, bukan sebaliknya.

Kata Kunci: gadget, sosialisasi, literasi digital, siswa SD, KKN Universitas Garut

Abstract

The development of digital technology in the modern era has brought about major changes in everyday life, including in the world of primary school education. Gadgets, which initially only served as communication tools, have now evolved into learning media, entertainment, and a means of social interaction. However, excessive use without parental or teacher supervision can have negative effects, such as decreased concentration, physical health problems (eye strain, sleep deprivation, obesity), and addictive behavior. This situation is particularly concerning given that the majority of elementary school children do not yet have good self-management skills when it comes to using technology. Based on these issues, students participating in the Community Service Program (KKN) at Garut University conducted an outreach program with the theme “Wise Gadget Use” at SDN 1 Jangkurang Elementary School, Leles District, Garut Regency. This activity used interactive lectures, group discussions, observation, and creative reflection by students through the “My Version of Healthy Gadget Use” activity. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the importance of limiting gadget usage time, selecting beneficial content, and involving parents and teachers in supervision. Thus, this awareness campaign is hoped to be the first step in fostering positive habits in the use of digital technology, so that gadgets can truly become a supportive tool.

Keywords: *gadgets, socialization, digital literacy, elementary school students, Community Service Program of Garut University*

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital selama dua puluh tahun terakhir telah membawa pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Alat-alat teknologi, terutama gadget, kini tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga telah bertransformasi menjadi sumber pembelajaran, hiburan, dan dukungan bagi aktivitas sehari-hari (Prensky, 2001). Perubahan ini tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa namun juga oleh anak-anak yang masih di bangku sekolah dasar, yang kini termasuk dalam generasi digital. Kemudahan dalam mengakses internet, semakin terjangkaunya harga ponsel pintar, serta berkembangnya jaringan komunikasi menjadikan gadget sebagai barang yang sangat dekat dengan kehidupan anak-anak, bahkan sejak mereka masih kecil.

Fenomena ini didukung oleh informasi dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia yang menyatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah melampaui 210 juta orang, dengan sekitar 30% diantaranya adalah anak-anak dan remaja di bawah 18 tahun (Chairunnisa et al., 2018). Data ini menunjukkan bahwa anak-anak merupakan salah satu kelompok usia yang paling banyak terpapar pada teknologi digital. Penelitian oleh Common Sense Media juga menegaskan bahwa anak-anak berusia 8–12 tahun di seluruh dunia rata-rata menghabiskan lebih dari 4 jam setiap harinya di depan layar perangkat, sebagian besar untuk bermain game, menonton video, atau menjelajahi media sosial. Jika ditinjau dari sisi positif, gadget dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi anak-anak. Misalnya, gadget dapat menjadi sarana pembelajaran daring, mempermudah akses informasi, meningkatkan kreativitas melalui aplikasi edukatif, serta membantu anak tetap terhubung dengan lingkungan sosialnya. Terlebih dalam konteks pendidikan modern, gadget sering digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan anak. Melalui gadget, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, mencari sumber referensi tambahan, hingga berinteraksi dengan guru dan teman secara daring.

Dilihat dari sudut pandang yang positif, perangkat elektronik bisa memberikan kontribusi yang besar bagi anak-anak. Contohnya, perangkat ini dapat berfungsi sebagai alat untuk belajar secara online, mempermudah penemuan informasi, meningkatkan daya kreatif melalui aplikasi yang bersifat edukatif, serta membantu anak-anak tetap terhubung dengan komunitas sosial mereka (Livingstone & Helsper, 2007). Lebih lagi, dalam konteks pendidikan masa kini, perangkat ini sering digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat interaktif, inovatif, dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan anak (Hirsh-Pasek et al., 2015). Melalui perangkat tersebut, para siswa dapat mengakses materi pelajaran, mencari referensi tambahan, serta berkomunikasi dengan guru dan teman-teman secara online (Plowman et al., 2010).

Namun, di balik berbagai keuntungan tersebut, penggunaan perangkat elektronik secara berlebihan dapat menimbulkan dampak buruk yang tidak bisa diabaikan. Dampak paling jelas adalah berkurangnya fokus belajar karena anak lebih memilih bermain permainan atau menonton video alih-alih membaca buku atau menyelesaikan pekerjaan sekolah. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memicu masalah kesehatan, seperti gangguan penglihatan (mata yang lelah), pola tidur yang tidak teratur, hingga peningkatan risiko obesitas akibat kurangnya gerakan fisik. Lebih dari itu, anak-anak dapat menghadapi risiko kecanduan (perilaku adiktif) yang ditunjukkan dengan kesulitan dalam mengendalikan diri, merasa gelisah saat tidak menggunakan perangkat, dan menurunnya interaksi sosial dengan orang di sekitarnya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa literasi digital sejak dini menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Literasi digital bukan hanya sekadar kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, kemampuan membatasi diri, serta memahami etika dalam menggunakan teknologi. Menurut (Prensky, 2001), generasi saat ini dikenal sebagai digital natives atau generasi yang lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, mereka memerlukan pendekatan yang tepat dalam hal pendidikan agar dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa terjebak pada dampak negatifnya.

Permasalahan ini semakin rumit karena banyak anak di tingkat sekolah dasar belum memiliki keterampilan untuk mengelola waktu dengan baik. Mereka sering kali menggunakan perangkat elektronik sesuai keinginan tanpa memperhatikan waktu atau konsekuensi yang mungkin. Dalam situasi seperti ini, kehadiran orang tua dan guru menjadi sangat krusial untuk memberikan bimbingan, pengawasan, serta pendidikan mengenai penggunaan perangkat dengan bijak (Livingstone & Helsper, 2007). Sayangnya, sejumlah orang tua juga tidak sepenuhnya memahami cara yang tepat untuk mendampingi anak menghadapi kemajuan teknologi. Beberapa orang tua bahkan memberikan perangkat sebagai hadiah atau solusi instan untuk menenangkan anak, tanpa memikirkan dampak psikologis atau sosial yang bisa ditimbulkan.

Berbagai studi menunjukkan bahwa penguasaan literasi digital sejak usia muda menjadi salah satu jalan keluar untuk mengatasi isu ini. Literasi digital tidak hanya melibatkan kemampuan untuk mengoperasikan alat, tetapi juga mencakup keahlian berpikir analitis, kemampuan untuk mengontrol diri, serta pemahaman etika dalam penggunaan teknologi. Menurut (Prensky, 2001), generasi sekarang ini dijuluki sebagai digital natives atau kelompok yang dilahirkan dan dibesarkan dalam era perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, mereka memerlukan metode yang tepat dalam pendidikan agar bisa memanfaatkan teknologi dengan cara yang positif tanpa terjerat dampak buruknya. Urgensi program ini semakin terasa mengingat sekolah dasar merupakan fase penting dalam pembentukan karakter anak. Anak-anak di usia ini sangat mudah meniru kebiasaan dan cenderung cepat terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya. Jika tidak diberikan edukasi sejak dini, kebiasaan negatif dalam penggunaan gadget berpotensi terbawa hingga usia remaja bahkan dewasa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bukan hanya menjadi solusi jangka pendek untuk meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga menjadi investasi jangka panjang dalam membangun generasi yang cerdas, sehat, dan berkarakter.

Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Garut melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penyuluhan tentang penggunaan gadget yang bijak di SDN 1 Jangkurang, Kecamatan Leles, Kabupaten Garut. Aktivitas ini muncul dari rasa keprihatinan atas kebiasaan anak-anak sekolah dasar yang cenderung lebih banyak menggunakan gadget untuk tujuan hiburan alih-alih untuk belajar (Pratama, 2023). Observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa di SDN 1 Jangkurang sudah mempunyai atau memanfaatkan gadget milik orang tua mereka dalam aktivitas sehari-hari, tetapi sebagian besar waktu yang dihabiskan masih didominasi oleh bermain game dan menonton video online,

2 METODE

Kegiatan sosialisasi yang bertema Bijak Bermain Gadget dilaksanakan di SDN 1 Jangkurang, yang terletak di Kecamatan Leles, Kabupaten Garut, pada bulan Agustus tahun 2025 (UNIGA, 2025). Pemilihan tempat ini didasari oleh pengamatan awal yang menunjukkan bahwa banyak siswa telah sangat familiar dengan gadget, baik yang mereka miliki sendiri maupun yang dimiliki oleh orang tua mereka. Sebagian besar siswa mengaku menggunakan gadget setiap hari dalam waktu yang cukup lama, tetapi lebih sering digunakan untuk hiburan ketimbang untuk keperluan belajar. SDN 1 Jangkurang adalah sekolah dasar negeri yang berada di area pedesaan, namun kemajuan teknologi di kalangan siswa di sini tidak kalah dengan anak-anak yang berada di kota (Chairunnisa et al., 2018). Hal ini menunjukkan bahwa akses terhadap gadget telah menyebar luas sampai ke daerah desa. Karena alasan inilah, sekolah ini dipilih sebagai lokasi yang sesuai untuk melaksanakan kegiatan KKN yang berfokus pada literasi digital (UNIGA, 2025).

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Kegiatan sosialisasi tentang Bijak Bermain Gadget yang diadakan di SDN 1 Jangkurang dihadiri oleh 60 hingga 70 siswa dari kelas 6 A-B (UNIGA, 2025). Acara ini berlangsung dengan semangat dan suasana yang baik. Siswa tampak sangat antusias dalam mengikuti setiap sesi, mulai dari mendengarkan materi, berdiskusi, hingga mencatat refleksi pribadi mereka. Hasil utama yang diperoleh dari kegiatan ini antara lain:

1. **Peningkatan pemahaman siswa.** Setelah sosialisasi, siswa sudah bisa menjelaskan efek positif dan negatif dari penggunaan gadget.
2. **Kesadaran untuk mengatur waktu.** Dalam sesi refleksi, banyak siswa menuliskan komitmen Kesadaran dalam mengatur waktu. Pada sesi refleksi, banyak siswa menulis komitmen untuk mengurangi waktu bermain gadget.
3. **Karya kreatif dari siswa.** Hampir semua siswa menciptakan gambar atau tulisan yang menunjukkan bagaimana mereka ingin menggunakan gadget secara sehat.
4. **Dukungan dari guru dan orang tua.** Para guru menyambut positif kegiatan ini karena membantu mereka dalam memberikan dukungan kepada siswa. Orang tua yang hadir juga menyampaikan bahwa mereka akan menetapkan peraturan di rumah, seperti jadwal untuk belajar dan bermain gadget.

2. Data Penggunaan Gadget

Sebelum kegiatan, siswa ditanya secara sederhana tentang kebiasaan bermain gadget. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Durasi Penggunaan Gadget oleh Siswa SDN 1 Jangkurang

Durasi per Hari	Sebelum Sosialisasi	Sesudah Sosialisasi (komitmen siswa)
< 1 jam	10%	25%
1–2 jam	20%	40%
3–4 jam	45%	25%
> 4 jam	25%	10%

Dari data ini terlihat bahwa sebelum sosialisasi sebagian besar siswa menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari, terutama untuk hiburan. Setelah sosialisasi, mereka mulai berkomitmen untuk mengurangi waktu bermain.

3. Pembahasan

a. Cara Solusi Dilaksanakan

Solusi yang ditawarkan adalah memberikan pemahaman tentang cara bijak menggunakan gadget. Hal ini dilakukan melalui:

- Ceramah interaktif, untuk menjelaskan manfaat dan risiko gadget.
 - Diskusi kelompok, agar siswa bisa berbagi pengalaman pribadi.
- Metode ini membuat siswa tidak hanya mendengar materi, tetapi juga ikut berpikir, berdiskusi, dan mengekspresikan pendapat.

b. Hasil dan Keberhasilan

Indikator keberhasilan terlihat dari:

- Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang dampak gadget setelah sosialisasi.
- 80% karya refleksi siswa menunjukkan kesadaran baru tentang penggunaan gadget yang sehat.
- Guru dan orang tua menunjukkan dukungan serta ingin melanjutkan pendampingan di rumah dan sekolah. Dengan kata lain, kegiatan ini sudah berhasil menumbuhkan kesadaran awal untuk lebih bijak dalam bermain gadget.

c. Faktor yang Mendukung

1. Antusias siswa, karena topik ini dekat dengan kehidupan mereka.
2. Dukungan guru, yang ikut membantu jalannya kegiatan.
3. Metode kreatif, membuat anak lebih tertarik dan tidak cepat bosan.

d. Faktor yang Menghambat

1. Waktu terbatas, kegiatan hanya dilakukan sekali sehingga tidak bisa mendalami materi lebih jauh.
2. Kontrol setelah kegiatan, perubahan sikap masih sangat bergantung pada orang tua dan guru di luar kegiatan sosialisasi.
3. Pengalaman berbeda antar siswa, ada yang memiliki gadget sendiri, ada yang hanya meminjam, sehingga pola penggunaannya tidak sama.

4. Respon Siswa

Di akhir kegiatan, siswa ditanya bagaimana perasaan mereka setelah mengikuti sosialisasi:

- 70% menjawab kegiatan ini sangat bermanfaat.
- 25% merasa cukup membantu.
- 5% merasa biasa saja.

Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa merasa mendapatkan pengetahuan baru yang penting untuk mereka.

5. Diskusi Lanjutan

Kegiatan ini menunjukkan bahwa interaksi yang sederhana bisa mengubah cara pandang anak. Meskipun untuk mendapatkan perubahan yang jelas dalam tingkah laku memerlukan waktu dan dukungan tambahan, paling tidak para siswa sudah mendapat fondasi awal. Perlu diperhatikan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan teknologi, tetapi juga pengembangan sikap dan kebiasaan. Anak-anak harus dibimbing untuk bisa menyeimbangkan antara menggunakan gadget, belajar, berolahraga, dan bersosialisasi secara langsung dengan teman-teman serta keluarga.



Gambar 1. Pemaparan materi



Gambar 2. Foto Bersama selesai pemaparan

4 KESIMPULAN

Simpulan

Kegiatan sosialisasi bijak bermain gadget di SDN 1 Jangkurang, Kecamatan Leles, Kabupaten Garut, memberikan gambaran bahwa anak-anak sekolah dasar sangat membutuhkan pendampingan dalam penggunaan teknologi digital. Sebelum sosialisasi dilaksanakan, sebagian besar siswa belum memahami batasan waktu ideal bermain gadget dan lebih banyak menggunakannya untuk bermain game atau menonton video. Setelah diberikan penjelasan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, serta refleksi melalui kegiatan “Gadget Sehat Versi Saya”, siswa menunjukkan perubahan pemahaman yang cukup signifikan. Mereka mulai menyadari bahwa bermain gadget terlalu lama dapat mengganggu kesehatan mata, menurunkan semangat belajar, serta mengurangi waktu interaksi dengan teman dan keluarga.

Faktor pendukung keberhasilan kegiatan ini adalah adanya dukungan penuh dari pihak sekolah, terutama guru yang ikut terlibat dalam mendampingi siswa. Selain itu, antusiasme siswa yang tinggi menjadi motivasi tersendiri sehingga kegiatan berjalan dengan interaktif dan menyenangkan. Adapun faktor penghambat yang ditemui di lapangan adalah keterbatasan waktu kegiatan yang relatif singkat serta perbedaan tingkat pemahaman antar siswa. Beberapa siswa dengan akses gadget lebih banyak lebih cepat memahami, sementara siswa lain membutuhkan penjelasan tambahan. Meskipun demikian, kegiatan ini tetap dapat dikatakan berhasil dalam mencapai tujuan, yaitu menumbuhkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijak.

Saran

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan kegiatan, disarankan agar pihak sekolah menjadikan edukasi bijak bermain gadget sebagai program berkelanjutan, misalnya melalui materi tambahan di kelas atau kegiatan ekstrakurikuler. Materi yang diberikan tidak hanya sebatas teori, tetapi juga dapat diperluas dengan praktik penggunaan aplikasi edukatif, pengenalan literasi digital dasar, serta pelatihan sederhana mengenai cara memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran.

Selain itu, orang tua di rumah perlu lebih aktif mendampingi anak dalam menggunakan gadget. Pendampingan dapat dilakukan dengan cara membuat jadwal harian, memberikan batasan waktu, serta mengarahkan anak untuk mengakses konten yang bersifat edukatif. Ke depan, diharapkan ada kolaborasi yang lebih kuat antara sekolah, orang tua, dan pihak masyarakat dalam mengontrol serta mendidik anak mengenai penggunaan teknologi. Dengan demikian, manfaat gadget dapat dirasakan secara optimal tanpa mengorbankan kesehatan fisik maupun perkembangan sosial anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SDN 1 Jangkurang yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para guru yang dengan sabar membantu mendampingi siswa selama kegiatan sosialisasi, sehingga suasana belajar menjadi kondusif. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan rekan-rekan mahasiswa KKN Universitas Garut yang telah bekerja sama dengan baik dalam merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi program. Dukungan dan kebersamaan dari semua pihak menjadi kunci keberhasilan kegiatan ini.

Penulis berharap kegiatan sosialisasi ini tidak berhenti hanya pada satu kali pelaksanaan, tetapi dapat menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lain untuk melaksanakan kegiatan serupa, sehingga semakin banyak anak-anak yang memiliki kesadaran dalam menggunakan gadget secara bijak dan bermanfaat bagi masa depan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon. n.d. "Jurnal Gadget 1."
- Ardiyani, Ina Dewi, Yunias Setiawati, dan Yi-Ting Hsieh. 2021. "Education for Parents of Children with Gadget Addiction." *Jurnal Berkala Epidemiologi* 9(3):221. doi: 10.20473/jbe.v9i32021.221-230.
- Chairunnisa, Mappapoleonro A Musda, dan Nirwana. 2018. "The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability." *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 7(2):85–90.
- Chasanah, Naila, dan Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto. 2023. "Parental Guidance for Gadget Use during Early Childhood." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 56(3):501–8. doi: 10.23887/jpp.v56i3.66501.
- Dea Muspratiwi, Suryani, Nur Oktavia Hidayati. 2024. "Implementation of Digital Parenting on Early Childhood Gadget Addiction : A Scoping Postgraduate Programs , Faculty of Nursing , Universitas Padjadjaran , Indonesia Faculty of Nursing , Universitas Padjadjaran , Indonesia." 17(4):1464–69.
- Herliani, Yulia, Ir Ir, dan Khairiyah Prapahlawanti. 2023. "Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyah Vii Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun 2023 the Influence of Length of Gadget Use on the Emotional Development of Prescho." 11–17.
- Hirsh-Pasek, Kathy, Jennifer M. Zosh, Roberta Michnick Golinkoff, James H. Gray, Michael B. Robb, dan Jordy Kaufman. 2015. *Putting Education in "Educational" Apps: Lessons From the Science of Learning*. Vol. 16.
- Livingstone, Sonia, dan Ellen Helsper. 2007. "Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide." *New Media and Society* 9(4):671–96. doi: 10.1177/1461444807080335.
- Plowman, Lydia, Christine Stephen, dan Joanna McPake. 2010. "Supporting young children's learning with technology at home and in preschool." *Research Papers in Education* 25(1):93–113. doi: 10.1080/02671520802584061.
- Prensky, Marc. 2001. "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1." *On the Horizon: The International Journal of Learning Futures* 9(5):1–6. doi: 10.1108/10748120110424816.
- Rahmawati, Nurfitri, Herlina Herlina, dan Yesi Hasneli N. 2021. "Gambaran Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah." *Jkep* 6(2):135–45. doi: 10.32668/jkep.v6i2.445.
- Sari, Ningrum Paramita, Yulia Silvani, Mega Ulfah, dan Sandra Dwi Puspita Sari. 2022. "High-Intensity of Gadget Use Increases 'Cautions' Toward Preschool Children Development." *Journal of Issues in Midwifery* 6(2):104–14. doi: 10.21776/ub.joim.2022.006.02.5.
- Setiani, Diah. 2020. "The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review." *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan* 9(2):1732–39. doi: 10.30994/sjik.v9i2.526.
- X. H. (2018) Yap, &. Ng. 2018. "기사 (Article) 와 안내문 (Information) [." *The Eletronic Library* 34(1):1–5.
- (Anon n.d.; Ardiyani, Setiawati, dan Hsieh 2021; Chairunnisa, Mappapoleonro A Musda, dan Nirwana 2018; Chasanah dan Pranoto 2023; Dea Muspratiwi, Suryani 2024; Herliani, Ir, dan Prapahlawanti 2023; Hirsh-Pasek et al. 2015; Livingstone dan Helsper 2007; Plowman, Stephen, dan McPake 2010; Prensky 2001; Rahmawati, Herlina, dan Hasneli N. 2021; Sari et al. 2022; Setiani 2020; X. H. (2018) Yap 2018)