



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 11665-11674

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini

Irika Wideasanti¹, Rafifah Khairunnisa², Nadiya Putri Agustin^{3✉}, Maulidina Zahrani⁴, Aulia Putri⁵,

Farah Qonita Dzakiyyah Wibowo⁶

Universitas Negeri Jakarta

E-mail: nadiyaputriagustin0@gmail.com^{3✉}

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia dini semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. Melalui metode kepustakaan, penelitian ini menganalisis berbagai sumber terkait penggunaan gadget pada anak usia dini dan bagaimana dampaknya terhadap perkembangan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget yang lebih dari satu jam per hari dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan sosial dan kognitif anak. Anak yang lebih sering menggunakan gadget cenderung mengalami keterlambatan dalam interaksi sosial serta memiliki tingkat konsentrasi yang lebih rendah. Meskipun demikian, gadget juga memiliki manfaat edukatif jika digunakan secara bijak dan dengan pengawasan orang tua. Oleh karena itu, literasi digital muncul sebagai solusi untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gadget dengan membantu orang tua dan pendidik dalam mengatur waktu penggunaan gadget, memilih konten yang sesuai, serta meningkatkan keterampilan sosial anak.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Gadget, Literasi Digital*

Abstract

The use of gadgets in early childhood is increasing along with the development of technology. This study aims to analyze the effect of gadget use on early childhood cognitive, social and emotional development. Through the literature method, this study analyzes various sources related to the use of gadgets in early childhood and how it affects their development. The results show that screen time of more than one hour per day can negatively affect children's social and cognitive development. Children who use gadgets more often tend to experience delays in social interaction and have lower concentration levels. However, gadgets also have educational benefits if used wisely and with parental supervision. Therefore, digital literacy emerges as a solution to reduce the negative impact of gadget use by assisting parents and educators in managing gadget use time, selecting appropriate content, and improving children's social skills.

Keywords: *Digital Literacy, Early Childhood, Gadget*

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini (AUD) ditujukan untuk anak-anak berusia 0 hingga 6 tahun, yang merupakan periode perkembangan pesat yang berpengaruh pada masa depan mereka. Pada usia ini, yang sering disebut sebagai "masa keemasan," berbagai aspek perkembangan, seperti keyakinan agama dan moral, fisik, keterampilan motorik, kemampuan kognitif, bahasa, keterampilan sosial-emosional, dan kreativitas mulai terbentuk dan menjadi fondasi bagi pertumbuhan selanjutnya. Di sinilah peran pendidik sangat vital dalam memberikan stimulasi yang tepat, menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung, serta mengenalkan nilai-nilai moral dan sosial yang sesuai.

Di era digital saat ini, hampir semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, memiliki perangkat. Istilah "gadget" yang berasal dari bahasa Inggris, berarti perangkat elektronik kompak yang dirancang untuk fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia, frasa ini disebut "gai". Ciri khas gadget adalah keunikannya. Gadget dan perangkat elektronik telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik orang dewasa maupun anak-anak. Anak usia dini, yang secara tradisional lebih banyak menghabiskan waktu bermain fisik dan bersosialisasi secara langsung, kini mulai terpapar pada penggunaan gadget sejak usia dini yang sangat muda. Teknologi yang semakin berkembang memberikan berbagai kemudahan dalam akses informasi, hiburan, serta komunikasi. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak.

Pemilihan topik diskusi tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini sangat penting, karena kemajuan teknologi yang pesat telah mengubah cara anak berinteraksi dengan lingkungannya. Penggunaan perangkat pada anak usia dini telah

menimbulkan kekhawatiran di antara berbagai pemangku kepentingan, termasuk orang tua, pendidik, dan pemerhati perkembangan anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fadillah dan Oktaviani (2022), peningkatan durasi penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengganggu kualitas tidur anak serta mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas fisik dan interaksi sosial. Hal ini tentu saja berdampak pada perkembangan motorik dan sosial anak, yang sangat penting pada tahap anak usia dini. Di sisi lain, gadget juga memiliki sisi positif jika digunakan dengan bijak, seperti dalam hal pendidikan dan pengenalan dunia digital yang lebih luas. Seperti yang dijelaskan oleh Hidayat (2021), penggunaan gadget yang difasilitasi oleh orang tua dan pendidik yang memahami konten yang sesuai dengan usia dapat memberikan manfaat edukatif, memperkenalkan konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, serta bahasa asing.

Namun, meskipun ada potensi manfaat, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa dibatasi dan diawasi akan berisiko bagi anak. Hal ini sejalan dengan temuan dari Widodo (2020) yang menyatakan bahwa paparan yang terlalu lama terhadap layar gadget dapat menyebabkan gangguan pada perkembangan bahasa anak, serta mempengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi sosial secara langsung. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk lebih cermat dalam mengatur penggunaan gadget agar tidak menghambat tumbuh kembang anak.

Dengan demikian, penelitian ini mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap anak usia dini sangat relevan untuk memahami dampak positif dan negatifnya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menemukan rekomendasi yang berguna bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait dalam mengelola penggunaan gadget untuk mendukung perkembangan optimal anak-anak di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap anak usia dini. Metode yang digunakan adalah metode kepustakaan (*library research*), yaitu dengan menelusuri, mengumpulkan, dan menganalisis berbagai informasi yang bersumber dari artikel ilmiah, jurnal, buku akademik, dan dokumen relevan lainnya.

Menurut Zed (2004), penelitian kepustakaan merupakan kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat teoritis melalui kajian literatur yang ada, tanpa perlu melakukan pengamatan langsung ke lapangan. Pendekatan ini sangat cocok digunakan untuk topik yang telah memiliki kajian luas, seperti dampak penggunaan teknologi terhadap perkembangan anak.

Penelitian kepustakaan ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif, karena data yang dikaji tidak dalam bentuk angka, melainkan berupa informasi naratif dan konseptual yang dianalisis secara deskriptif. Moleong (2019) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui pendekatan interpretatif terhadap data yang ditemukan dalam teks, tulisan, dan wacana lainnya.

Dalam konteks ini, sumber-sumber yang dianalisis mencakup hasil penelitian sebelumnya tentang penggunaan gadget oleh anak usia dini, teori perkembangan anak menurut para ahli psikologi perkembangan, serta pandangan para pakar mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi digital. George (2008) menyatakan bahwa analisis literatur yang komprehensif memungkinkan peneliti membangun sintesis teoretis yang kuat, terutama dalam studi-studi yang menyangkut isu sosial dan perkembangan manusia.

Melalui metode ini, peneliti dapat memahami secara menyeluruh bagaimana penggunaan gadget memengaruhi aspek-aspek perkembangan anak, seperti perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Penekanan juga diberikan pada validitas sumber dan keterkaitan antara temuan sebelumnya dengan fenomena yang tengah berkembang saat ini. Nazir (2009) juga menambahkan bahwa keunggulan dari metode kepustakaan adalah kemampuannya untuk menghubungkan konsep-konsep teoritis dengan fakta empiris yang telah teruji melalui berbagai studi.

Dengan demikian, metode ini tidak hanya memungkinkan pengumpulan data yang luas dan beragam, tetapi juga memberikan ruang bagi analisis kritis terhadap berbagai perspektif keilmuan yang relevan dengan fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan simpulan penelitian yang diperoleh dari tinjauan pustaka sumber-sumber terpercaya mengenai wacana penggunaan gawai pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini, sekaligus memberikan panduan bagi orang tua dan pendidik dalam mengatur penggunaan teknologi pada anak.

Proporsi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Indonesia

Penggunaan gadget pada anak usia dini di Indonesia menunjukkan tren yang meningkat. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, proporsi anak usia dini yang menggunakan gadget mencapai 38,92%. Angka ini mencakup pengguna anak berusia kurang dari 1 tahun sebanyak 6,78%, 0-4 tahun sebanyak 36,29% dan usia 5-6 tahun sebanyak 56,90%. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 32,17%.

Jika merujuk pada data BPS tahun 2023, jumlah anak usia dini di Indonesia diperkirakan mencapai 30,2 juta jiwa, hal ini menunjukkan bahwa sekitar 11.753.840 anak usia dini di Indonesia sudah mulai menggunakan gadget.



Gambar 1. Persentase Penggunaan Gadget Berdasarkan Kelompok Usia, 2023

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini juga menunjukkan variasi berdasarkan kelompok usia. Pada anak yang berusia kurang dari satu tahun, tingkat penggunaan gadget tercatat sebesar 6,78% atau sekitar 797.099 anak. Sementara itu, pada kelompok usia 0–4 tahun, proporsi penggunaannya meningkat menjadi 36,29% atau sekitar 4.270.205 anak. Kelompok usia 5–6 tahun mencatatkan tingkat penggunaan tertinggi, yaitu 56,90% atau sekitar 6.693.536 anak. Data ini mengindikasikan bahwa semakin bertambah usia anak, semakin besar kemungkinan mereka menggunakan gadget sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari.

Hal ini mencerminkan tren global yang menunjukkan bahwa anak-anak semakin terpapar pada teknologi digital sejak usia dini. Namun, seiring dengan meningkatnya penggunaan gadget, dampak negatif terhadap perkembangan anak juga menjadi perhatian utama. Dalam hasil penelitian yang dilakukan di beberapa tempat, ditemukan bahwa durasi penggunaan gadget yang lebih dari satu jam per hari dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan kognitif anak.

Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial

Beberapa penelitian telah mengidentifikasi adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia dini. Studi yang dilakukan di TK Ridwanussholihin dengan sampel 50 anak usia 4–5 tahun untuk mengamati dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mereka (Rismala dkk, 2024). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 50% atau 25 anak menggunakan gadget dalam durasi normal, yaitu kurang dari atau sama dengan satu jam per hari, sedangkan 50% lainnya menggunakan gadget lebih dari satu jam per hari. Dari kelompok anak yang menggunakan gadget lebih dari satu jam per hari, 42% atau 21 anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan

sosialnya. Temuan ini menunjukkan bahwa terlalu lama terpapar gadget dapat menghambat interaksi sosial anak, membatasi kesempatan mereka untuk berkomunikasi dengan teman sebaya maupun orang dewasa, serta menghambat pemahaman mereka terhadap norma sosial.

Penelitian lain yang serupa ditemukan dalam studi yang dilakukan di Kota Depok yang melibatkan 150 anak usia 1–6 tahun sebagai sampel (Purwadi dan Fitriyani, 2023). Studi ini menunjukkan bahwa 69,3% atau 104 anak menggunakan gadget lebih dari satu jam per hari. Temuan ini juga berkaitan dengan penurunan kemampuan personal sosial, di mana 52,7% atau 79 anak tersebut berada dalam kategori personal sosial yang rendah. Durasi penggunaan gadget yang panjang pada usia dini dapat mengganggu perkembangan keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan berkomunikasi, berbagi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Mengingat

Selain dampaknya pada perkembangan sosial, penggunaan gadget dalam durasi yang panjang juga berpengaruh terhadap aspek kognitif anak, khususnya kemampuan mengingat. Studi yang dilakukan di TK PGRI Sempolan meneliti hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan kemampuan mengingat pada anak usia 4–6 tahun (Muslikah dkk, 2024). Dari 64 anak yang menjadi sampel, lebih dari 50% menggunakan gadget lebih dari 60 menit setiap harinya, dengan frekuensi pemakaian setiap hari dalam seminggu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 64 anak yang diteliti, sebanyak 22 anak (34,38%) memiliki kemampuan mengingat yang baik, 23 anak (35,94%) berada dalam kategori sedang, dan 19 anak (25,68%) mengalami gangguan dalam kemampuan mengingat. Temuan ini memperlihatkan adanya hubungan yang kuat antara durasi penggunaan gadget dengan kemampuan mengingat anak. Anak yang menggunakan gadget lebih dari 60 menit sehari cenderung memiliki kemampuan mengingat yang buruk, dengan korelasi yang kuat antara durasi penggunaan gadget dan gangguan pada kemampuan mengingat. Anak yang menggunakan gadget kurang dari 60 menit per hari cenderung lebih mampu mengingat keaksaraan awal, warna, bentuk benda dengan sangat baik, dibandingkan mereka yang menggunakan gadget lebih lama. Sebaliknya, anak-anak yang menggunakan gadget lebih dari 60 menit per hari menunjukkan kecenderungan mengalami gangguan dalam mengingat informasi dasar yang seharusnya dikuasai pada usia dini.

Keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan kognitif

mereka, yang menekankan pentingnya pengawasan orang tua dan pembatasan waktu penggunaan gadget.

Peran Literasi Digital dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget

Literasi digital menjaga kapasitas seseorang untuk memanfaatkan teknologi dan internet guna mencapai tujuan tertentu (Prior et al., 2016). Perspektif ini menggambarkan bahwa literasi digital telah muncul sebagai kompetensi penting untuk memperoleh pengetahuan, pengembangan pribadi, dan terlibat dengan orang lain. Dalam perspektif ini, literasi digital mencakup kompetensi dan pemahaman yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat, mengakses internet, dan mengonsumsi media digital dengan sukses.

Literasi digital akan meningkat jika diadaptasi dan dikembangkan secara efektif dalam skenario kehidupan nyata dan dapat mengatasi tantangan (Mardina, 2017). Salah satu peran utama literasi digital adalah mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget, terutama pada anak usia dini. Dengan literasi digital yang baik, individu dapat memahami batasan dalam penggunaan teknologi, memilah informasi yang relevan dan valid, serta menghindari konten yang tidak sesuai. Selain itu, literasi digital juga membantu dalam menanamkan kebiasaan positif dalam penggunaan gadget, seperti mengatur waktu layar, meningkatkan interaksi sosial yang sehat, dan mencegah kecanduan teknologi.

1. Mengatur Waktu Penggunaan Gadget

Literasi digital dapat membantu orang tua dan pendidik mengatur durasi penggunaan gadget yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Dengan literasi digital, orang tua dapat memahami pentingnya batasan waktu layar untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial atau aktivitas fisik anak. Misalnya, rekomendasi durasi penggunaan gadget yang sesuai, seperti 1 jam per hari untuk anak usia 2-5 tahun, bisa menjadi acuan yang tepat.

2. Pemilihan Konten yang Tepat

Literasi digital juga memungkinkan orang tua untuk memilih konten yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Aplikasi edukatif dan video yang bermanfaat dapat memperkaya pengetahuan anak, sementara konten yang tidak relevan atau berbahaya dapat dihindari. Melalui literasi digital, anak-anak dapat belajar untuk membedakan antara konten yang bermanfaat dan konten yang merugikan perkembangan mereka.

3. Pendidikan Tentang Dampak Penggunaan Gadget

Literasi digital dapat membantu anak-anak memahami dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kesehatan fisik, perkembangan sosial, dan kemampuan

kognitif mereka. Anak-anak yang dilatih dengan literasi digital akan lebih sadar tentang pentingnya beristirahat dari gadget, menghindari kecanduan digital, dan lebih fokus pada interaksi sosial yang lebih alami.

4. Memfasilitasi Peran Orang Tua dan Pendidik

Literasi digital juga melibatkan pelatihan untuk orang tua dan pendidik tentang bagaimana mengelola teknologi di rumah atau di lingkungan sekolah. Orang tua dapat diberikan informasi tentang aplikasi atau platform yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan anak dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Hal ini sangat penting agar teknologi tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga alat pendidikan yang bermanfaat.

5. Mengembangkan Keterampilan Sosial

Dalam konteks penggunaan gadget, literasi digital dapat mencakup pendidikan tentang bagaimana anak-anak dapat menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam lingkungan digital yang aman. Literasi digital juga mencakup pemahaman tentang etika digital dan keterampilan komunikasi dalam dunia maya, yang semakin penting seiring dengan meningkatnya keterlibatan anak-anak dengan teknologi.

Dengan demikian, literasi digital bukan hanya penting untuk membantu anak-anak mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk belajar, tetapi juga untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Literasi digital yang baik dapat membantu anak-anak menggunakan gadget dengan bijak, mendukung perkembangan sosial, kognitif, dan emosional mereka, serta menjaga kesehatan fisik mereka. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pendidikan literasi digital sejak dini, baik untuk anak-anak, orang tua, maupun pendidik.

SIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan mereka, baik secara positif maupun negatif. Data menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini di Indonesia telah terpapar gadget, dengan durasi penggunaan yang sering kali melebihi batas wajar. Dampak negatif yang ditemukan meliputi keterlambatan perkembangan sosial, penurunan kemampuan personal sosial, serta gangguan kemampuan mengingat dan fungsi kognitif. Penelitian juga menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget yang berlebihan, terutama lebih dari satu jam per hari, dapat menghambat interaksi sosial anak dan mempengaruhi perkembangan mereka secara keseluruhan.

Namun, disisi lain, gadget juga dapat memberikan manfaat jika digunakan dengan bijak, seperti akses ke sumber belajar interaktif yang dapat merangsang kreativitas dan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, literasi digital menjadi solusi penting untuk mengelola dampak negatif penggunaan gadget. Literasi digital membantu orang tua dan pendidik dalam mengatur durasi penggunaan gadget, memilih konten yang sesuai, serta mendidik anak-anak tentang dampak teknologi terhadap kesehatan fisik, sosial, dan emosional mereka. Dengan pendekatan ini, teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung perkembangan anak usia dini tanpa mengabaikan risiko yang mungkin terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849.
- Fadillah, S., & Oktaviani, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 123–135.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356–368.
- Hidayat, M. (2021). Dampak Positif dan Negatif Gadget bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 56–67.
- Mardina, R. (2017). Literasi Digital Bagi Generasi Digital Natives. 340–352.
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220.
- Prior, D. D., Mazanov, J., Meacheam, D., Heaslip, G., & Hanson, J. (2016). Attitude, Digital Literacy and Self Efficacy: Flow-On Effects for Online Learning Behavior. *Internet and Higher Education*, 29, 91–97.
- Purwadi, H., & Fitriyani, L. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial pada Anak Usia 1–6 Tahun di Kota Depok. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 3(9), 2682–2690.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PIs*, 6(1), 58–66.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(2), 202–210.

- Rismala, M. O., Firdaus, A. D., & Febriani, R. T. (2024). Hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4–5 tahun) di TA Ridwanussholihin Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Keperawatan SHT*, 19(1), 67–75.
- Rizkia Arifah, B., & Maknun, L. (2024). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*.
- Sary, Y. N. E., & Lestari, D. A. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Mengingat pada Anak Usia Dini (4–6 Tahun) di TK PGRI Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember: Correlation between Duration of Gadget Use and Memory Ability in Early Childhood (4–6 years) in PGRI Sempolan Kindergarten. *ASSYIFA: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 2(1), 101–116.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1).
- Widodo, H. (2020). Pengaruh Paparan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 5(3), 200–210.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*.