

## **ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN PADA SISWA KELAS IV SDN TURUS**

Titis Prasetyo Nugroho<sup>1</sup>, Nurhidayati<sup>2</sup>, Suyoto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Purworejo

[Prasetyotitis78@gmail.com](mailto:Prasetyotitis78@gmail.com), [nurhidayati@umpwr.ac.id](mailto:nurhidayati@umpwr.ac.id), [Suyoto@umpwr.ac.id](mailto:Suyoto@umpwr.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the impact of gadget use on students' politeness behavior among fourth-grade students at SDN Turus. This research employed a qualitative descriptive approach involving students, teachers, and parents as research subjects. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, display, and conclusion drawing. The findings indicate that most students use gadgets primarily for entertainment, such as watching YouTube and TikTok, with minimal educational use. The lack of parental control and inconsistent supervision by teachers contribute to the decline in verbal and non-verbal politeness, including reduced respect for teachers, frequent use of impolite language, and imitation of inappropriate online behavior. The study concludes that gadget use significantly affects students' social manners and emotional control. Strengthening collaboration between parents and teachers is essential to develop balanced digital literacy and character education. This study supports Piaget's and Vygotsky's theories, which emphasize that direct social interaction and adult guidance are crucial for moral and character development in the digital era.*

**Keywords:** Gadget, Politeness, Elementary School Students

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sopan santun siswa kelas IV di SDN Turus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan siswa, guru, dan orang tua sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget untuk hiburan seperti menonton YouTube dan TikTok, dengan pemanfaatan yang sangat sedikit untuk kegiatan edukatif. Minimnya pengawasan orang tua dan kurang optimalnya peran guru dalam bimbingan berkontribusi terhadap menurunnya sopan santun verbal dan nonverbal siswa, seperti berkurangnya rasa hormat kepada guru, kebiasaan berbicara kasar, serta meniru perilaku dari media sosial yang tidak sesuai dengan norma kesopanan.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sopan santun dan pengendalian emosi siswa. Diperlukan kolaborasi yang kuat antara guru dan orang tua untuk memperkuat literasi digital dan pendidikan karakter secara seimbang. Temuan ini mendukung teori Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial langsung serta bimbingan orang dewasa dalam pembentukan moral anak di era digital.

Kata Kunci: Gadget, Sopan Santun, Siswa Sekolah Dasar

#### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital di era modern membawa pengaruh yang signifikan terhadap seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Gadget seperti smartphone dan tablet kini tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga sarana hiburan dan pembelajaran bagi anak-anak. Dalam konteks pendidikan dasar, kemudahan akses terhadap informasi yang ditawarkan gadget berpotensi meningkatkan motivasi belajar, tetapi di sisi lain menimbulkan tantangan baru dalam pembentukan karakter dan perilaku sosial anak (Kurniawan dalam Fuad et al., 2024). Anak-anak usia sekolah dasar yang sedang berada pada masa perkembangan moral dan sosial, cenderung meniru perilaku yang mereka lihat dari media digital. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi memiliki dampak ganda terhadap proses pendidikan karakter di sekolah.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perilaku sosial dan sopan santun anak. Annisa & Pramudiani (2022) menemukan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan smartphone menunjukkan kecenderungan berbicara kasar dan kurang menghormati orang tua. Sementara itu, Lestari (2023) menegaskan bahwa paparan konten digital yang tidak terkontrol menyebabkan penurunan empati serta meningkatnya perilaku pasif di kalangan siswa sekolah dasar. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran nilai sosial yang disebabkan oleh kebiasaan berinteraksi melalui media digital dibandingkan interaksi langsung dengan teman sebaya dan orang dewasa.

Dalam konteks sekolah dasar, peningkatan intensitas penggunaan gadget di kalangan siswa menjadi

tantangan tersendiri bagi guru dan orang tua. Gadget yang awalnya dimanfaatkan untuk pembelajaran daring selama masa pandemi, kini justru lebih banyak digunakan untuk hiburan seperti menonton YouTube dan bermain gim daring (Anggraeni & Hendriza dalam Prasetyo et al., 2022). Kondisi ini mengakibatkan penurunan interaksi sosial serta melemahnya kemampuan komunikasi sopan di antara siswa. Hasil observasi awal di SDN Turus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua. Akibatnya, banyak siswa yang mulai meniru gaya bicara dan ekspresi dari figur publik media sosial yang tidak sesuai dengan norma kesopanan di lingkungan sekolah.

Kesopanan merupakan salah satu nilai utama dalam pendidikan karakter yang harus ditanamkan sejak dini. Nilai ini mencerminkan kemampuan anak untuk menghormati orang lain, berbicara dengan santun, serta menjaga perilaku yang sesuai dengan norma sosial dan budaya (Ellysa & Rusyada, 2019; Iwan, 2023). Namun, paparan terhadap konten digital yang bebas dan tidak sesuai

usia dapat mengikis nilai-nilai tersebut. Sitanggang dan Saragi dalam Mustafidah et al. (2025) menemukan bahwa banyak siswa meniru bahasa kasar dan ekspresi tidak normatif dari konten digital seperti TikTok dan YouTube. Hal ini menjadi indikator bahwa perilaku sopan santun anak mengalami degradasi yang perlu mendapat perhatian serius dari pihak sekolah dan keluarga.

Dari sisi teori perkembangan, Piaget menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar memahami norma dan nilai sosial melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Jika proses pembelajaran sosial tersebut tergantikan oleh interaksi digital, maka anak berpotensi mengalami hambatan dalam memahami nilai sopan santun dan etika berkomunikasi. Sejalan dengan itu, teori sosiokultural Vygotsky menekankan pentingnya peran orang dewasa dalam memberikan scaffolding atau bimbingan terhadap anak selama proses belajar sosial. Dengan demikian, pengawasan orang tua dan guru menjadi kunci dalam menjaga keseimbangan antara pemanfaatan

teknologi dan pembentukan karakter anak di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola penggunaan gadget pada siswa kelas IV SDN Turus, mendeskripsikan peran orang tua dan guru dalam membimbing penggunaan gadget secara bijak, serta mengidentifikasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sopan santun siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pendidikan karakter di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi digital secara sehat dan bertanggung jawab. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan orang tua dalam menanamkan nilai sopan santun di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam terkait dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sopan santun siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena

memungkinkan peneliti menggali makna dan perilaku yang muncul secara alami dari subjek penelitian melalui interaksi langsung di lapangan (Sugiyono, 2021). Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai perubahan perilaku sopan santun pada siswa akibat penggunaan gadget.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Turus, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo, pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi 20 siswa kelas IV (11 laki-laki dan 9 perempuan), 1 guru wali kelas, dan 5 orang tua siswa. Pemilihan subjek dilakukan dengan purposive sampling, yakni berdasarkan kriteria siswa yang telah memiliki atau menggunakan gadget pribadi dalam kegiatan sehari-hari. Fokus penelitian diarahkan pada perilaku verbal dan nonverbal siswa dalam konteks sopan santun, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan

untuk mengamati perilaku sehari-hari siswa, terutama cara mereka berinteraksi dengan guru dan teman sebaya. Wawancara dilakukan terhadap guru, siswa, dan orang tua untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pola penggunaan gadget, pengawasan yang dilakukan, serta perubahan perilaku anak. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data dengan bukti visual dan catatan aktivitas siswa selama penelitian berlangsung. Instrumen pengumpulan data berupa panduan observasi, pedoman wawancara, dan lembar catatan lapangan yang telah divalidasi oleh ahli pendidikan karakter.

Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dari berbagai informan untuk memperoleh data yang konsisten dan kredibel (Miles & Huberman, 2014). Sementara triangulasi teknik dilakukan dengan memverifikasi informasi menggunakan lebih dari satu metode pengumpulan data. Peneliti juga menerapkan teknik member check, yaitu mengonfirmasi

kembali hasil temuan kepada responden untuk memastikan keakuratan interpretasi data. Langkah ini dilakukan agar hasil penelitian memiliki tingkat keabsahan yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, peneliti menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sopan santun siswa. Tahap penyajian dilakukan dalam bentuk narasi dan tabel agar lebih mudah dipahami. Sementara pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menafsirkan makna dari data yang diperoleh serta menghubungkannya dengan teori perkembangan moral Piaget dan sosiokultural Vygotsky. Proses analisis dilakukan secara berulang hingga diperoleh pola temuan yang valid dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang

utuh dan mendalam tentang bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perilaku sopan santun siswa sekolah dasar, serta bagaimana peran guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan teknologi digital secara bijak.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Pola Penggunaan Gadget oleh Siswa Kelas IV SDN Turus**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV di SDN Turus telah memiliki dan menggunakan gadget secara rutin dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi terhadap 20 siswa, 65% siswa (13 anak) mengaku menggunakan gadget lebih dari tiga jam setiap hari, terutama untuk menonton video di YouTube dan mengakses TikTok. Sementara itu, 35% siswa (7 anak) menggunakan gadget untuk bermain gim daring seperti Mobile Legends, Free Fire, dan Roblox. Penggunaan gadget untuk kegiatan akademik sangat terbatas, hanya 15% siswa yang sesekali memanfaatkan aplikasi edukatif seperti Google Classroom atau YouTube Kids.

**Tabel 1.** Ringkasan Aktivitas Digital Siswa:

Jenis Aktivitas Digital	Jumlah Siswa (n=20)	Percentase (%)
Menonton YouTube/TikTok	13	65%
Bermain gim daring	7	35%
Aktivitas edukatif (belajar online)	3	15%
Komunikasi keluarga/teman	8	40%

Sebagian besar siswa mengaku menggunakan gadget tanpa pengawasan langsung dari orang tua. Orang tua memberikan gadget dengan alasan komunikasi dan hiburan, namun belum menetapkan batasan waktu maupun pemilihan konten. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari & Ramadhani (2022) yang mengungkap bahwa hanya 38% orang tua secara aktif mengawasi penggunaan gadget anak di rumah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengawasan keluarga terhadap anak masih lemah, sehingga anak bebas memilih konten yang seringkali tidak sesuai dengan usia dan nilai kesopanan.

#### **2. Peran Orang Tua dan Guru dalam Pengawasan Penggunaan Gadget**

Peran orang tua dan guru dalam membimbing penggunaan gadget terbukti sangat menentukan. Berdasarkan hasil wawancara, orang

tua umumnya belum memiliki pemahaman yang sama mengenai batasan penggunaan gadget yang sehat. Sebagian orang tua menerapkan pola asuh permisif dan cenderung memberikan kebebasan anak dalam menggunakan gadget tanpa pengawasan yang konsisten. Sementara itu, guru berusaha menanamkan nilai kesopanan melalui pembiasaan dan keteladanan di sekolah, namun pengaruhnya sering kali terbatas karena tidak diimbangi oleh peran orang tua di rumah.

Penemuan ini selaras dengan pendapat Fatihah et al. (2024) yang menyatakan bahwa pola asuh permisif berdampak pada melemahnya karakter disiplin dan sopan santun anak. Selain itu, Rahmah et al. (2024) menegaskan bahwa kolaborasi aktif antara sekolah dan keluarga dapat meningkatkan empati dan kesadaran etika digital pada anak. Berdasarkan temuan lapangan, guru di SDN Turus telah berupaya memberikan nasihat kepada siswa agar menggunakan gadget untuk tujuan positif, namun belum ada program terintegrasi yang mengatur penggunaan gadget di lingkungan sekolah.

### **3. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa**

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak langsung pada perubahan perilaku sopan santun siswa. Siswa laki-laki cenderung meniru bahasa kasar dan nada bicara tinggi dari konten gim daring, sementara siswa perempuan lebih sering meniru gaya berbicara dan ekspresi dari selebritas anak di TikTok. Guru kelas mencatat adanya penurunan kebiasaan memberi salam, berbicara sopan, dan menghormati guru. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan perilaku defensif dan emosi yang tidak stabil ketika dilarang menggunakan gadget.

Perubahan ini sejalan dengan hasil penelitian Annisa & Pramudiani (2022) serta Fauziddin & Adha (2024), yang mengungkap bahwa paparan konten media sosial seperti YouTube dan TikTok berpengaruh terhadap perilaku verbal dan nonverbal anak, termasuk menurunnya rasa hormat dan sopan santun. Secara teoritis, temuan ini mendukung pandangan Piaget bahwa anak usia sekolah dasar masih belajar memahami nilai sosial melalui interaksi konkret. Ketika

interaksi sosial digantikan oleh interaksi digital yang bebas nilai, anak kehilangan kesempatan untuk menginternalisasi norma kesopanan yang sesuai dengan konteks budaya dan sosialnya.

#### **4. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perilaku sopan santun siswa SDN Turus mengalami penurunan yang berkaitan erat dengan pola penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Gadget yang seharusnya berfungsi sebagai media pembelajaran justru lebih sering digunakan sebagai sarana hiburan. Kurangnya pengawasan orang tua dan belum optimalnya bimbingan guru menjadi faktor kunci yang memperkuat dampak negatif tersebut. Anak-anak cenderung meniru perilaku yang mereka lihat di dunia maya tanpa filter moral yang kuat, sesuai dengan temuan Syifa et al. (2019) bahwa durasi penggunaan gadget lebih dari dua jam per hari dapat menyebabkan perubahan perilaku seperti berbicara sendiri, mudah emosi, dan meniru konten negatif.

Dalam perspektif teori sosiokultural Vygotsky, pembentukan nilai sopan santun sangat bergantung

pada interaksi sosial dan bimbingan orang dewasa. Anak yang menggunakan gadget tanpa pendampingan kehilangan kesempatan untuk memperoleh scaffolding dalam memahami norma sosial dan etika berbicara. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah dan keluarga menjadi kunci untuk mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak. Penguatan pendidikan karakter berbasis digital diperlukan agar siswa mampu memanfaatkan teknologi tanpa mengabaikan nilai kesopanan dan moralitas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dua sisi: di satu sisi memberikan kemudahan akses informasi, namun di sisi lain dapat mengikis perilaku sopan santun apabila tidak disertai pengawasan yang tepat. Penguatan kerja sama antara guru dan orang tua, serta penerapan kebijakan literasi digital di sekolah dasar, menjadi langkah strategis untuk menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan pembentukan karakter anak di era digital.

#### **E. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak nyata terhadap perubahan perilaku sopan santun siswa sekolah dasar, baik dalam aspek verbal maupun nonverbal. Siswa yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi cenderung mengalami penurunan dalam kebiasaan berkomunikasi santun, menghormati guru, dan menunjukkan empati terhadap teman sebaya. Pola penggunaan gadget yang lebih diarahkan pada hiburan seperti YouTube, TikTok, dan gim daring menjadi salah satu penyebab utama menurunnya nilai kesopanan di sekolah. Di sisi lain, peran pengawasan dari orang tua dan guru masih belum optimal. Minimnya komunikasi dan kolaborasi antara kedua pihak menyebabkan anak-anak lebih banyak belajar perilaku dari media digital daripada dari lingkungan sosialnya secara langsung. Temuan ini mengonfirmasi teori Piaget dan Vygotsky bahwa pembentukan karakter moral anak sangat bergantung pada interaksi sosial konkret dan bimbingan orang dewasa dalam proses internalisasi nilai.

Berdasarkan hasil penelitian, diperlukan sinergi antara keluarga dan

sekolah dalam membimbing penggunaan gadget secara bijak. Orang tua diharapkan mampu menerapkan aturan waktu penggunaan (screen time), melakukan pendampingan aktif, serta memilihkan konten yang bersifat edukatif bagi anak. Guru perlu mengintegrasikan pendidikan karakter dan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran agar siswa memahami pentingnya bersikap sopan baik di dunia nyata maupun di ruang digital. Selain itu, pihak sekolah disarankan menyusun kebijakan internal mengenai penggunaan gadget di lingkungan pendidikan dasar untuk mencegah degradasi nilai kesantunan. Bagi peneliti selanjutnya, kajian ini dapat dikembangkan dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen guna mengukur secara lebih spesifik hubungan antara durasi penggunaan gadget dan perubahan perilaku sopan santun siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afdalia, N., & Gani, A. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 155–164.

- Alwi, M. (2021). Gadget dan perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 10(3), 245–257.
- Annisa, S., & Pramudiani, P. (2022). Dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 44–52.
- Damayanti, N., & Harahap, S. (2023). Pembiasaan sopan santun pada anak sekolah dasar melalui keteladanan guru. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 88–97.
- Damayanti, R., Pratiwi, S., & Yusuf, F. (2020). Digital parenting di era milenial: peran keluarga dalam pengawasan anak. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 5(4), 201–210.
- Ellysa, N., & Rusyada, D. (2019). Pendidikan karakter dalam pembentukan perilaku sopan santun siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Moral Pancasila*, 4(2), 77–86.
- Fauziddin, M., & Adha, M. (2024). Media sosial dan degradasi sopan santun anak sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 9(1), 34–43.
- Fatihah, N., Rahayu, D., & Setiadi, A. (2024). Peran orang tua dalam membentuk karakter anak sekolah dasar di era pasca pandemi. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–125.
- Fuaody, A., Kurniawan, R., & Dewi, S. (2024). Literasi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 33–41.
- Iwan, H. (2023). Pendidikan karakter di sekolah dasar dalam menghadapi era digital. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 5(2), 156–165.
- Lestari, M. (2023). Pengaruh media digital terhadap empati dan perilaku sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak*, 4(1), 25–36.
- Lestari, M., & Ramadhani, F. (2022). Pola pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak Indonesia*, 8(3), 199–207.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mustafidah, R., Sitanggang, P., & Saragi, L. (2025). Pengaruh konten digital terhadap perilaku komunikasi anak sekolah dasar. *Jurnal Media dan Pendidikan Anak*, 7(1), 55–66.
- Nasution, S. (2022). Literasi digital dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis

- siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 101–110.
- Prasetyo, B., Anggraeni, R., & Hendriza, T. (2022). Peran orang tua dalam membentuk karakter anak pasca pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 88–96.
- Rahmah, S., Rahayu, L., & Wijayanti, T. (2024). Peran bimbingan digital orang tua terhadap empati anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter Digital*, 5(2), 65–75.
- Rosiana, A., & Dianto, E. (2022). Interaksi sosial dan pembentukan karakter anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 144–155.
- Syifa, N., Rahayu, F., & Dini, P. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 8(1), 18–27.
- Widiawati, R., & Ansori, F. (2023). Teori perkembangan kognitif Piaget dalam konteks pendidikan karakter anak. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 92–101.
- Widodo, S., & Wardani, I. (2020). Penggunaan media sosial sebagai sarana pembelajaran karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(4), 211–221.
- Yuliana, E., & Siregar, R. (2023). Komunikasi keluarga dan pengawasan penggunaan teknologi pada anak. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(2), 178–187.