

## **DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA GLOBALISASI**

Yunita Andriyani<sup>1</sup>, Muh. Husen Arifin<sup>2</sup>, Yona Wahyuningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

<sup>1</sup>yunitaandriyani@upi.edu, <sup>2</sup>muhusenarifin@upi.edu, <sup>3</sup>yonawahyuningsih@upi.edu

### **ABSTRACT**

*With the development of today's era, gadgets that have become daily consumption can become the master's weapon for the generation of children. So the purpose of this paper is to analyze the positive impact of gadgets in this era of globalization for children of elementary school age. This article examines various journals and sources related to the research themes described above. The model described to explain this article is descriptive by reviewing various journals and books. In the current era, many finally find the result that children use gadgets more for playing games, watching, and not studying or looking for new things that have a positive impact on children. So many researchers think that the role of parents and teachers is very important, because teachers and parents become adults who can provide strict guidance, especially parents, on how a child can optimize the use of gadgets at elementary school age.*

*Keywords: children, gadget, behavior*

### **ABSTRAK**

Dengan berkembangnya jaman pada saat ini gadget yang sudah menjadi konsumsi sehari-hari bisa menjadi senjata makan tuan bagi generasi anak-anak. Sehingga tujuan dari penulisan ini adalah menganalisis dampak negatif gadget di era globalisasi ini bagi anak-anak di umur-umur sekolah dasar. Artikel ini mengkaji berbagai jurnal dan sumber yang berhubungan dengan tema penelitian yang di jelaskan diatas. Model yang di jelaskan untuk menjelaskan artikel ini adalah deskriptif dengan meriew berbagai jurnal dan buku. Di era saat ini akhirnya banyak yang mendapati hasil bahwa gadget lebih banyak di gunakan oleh anak-anak untuk bermain game, menonton, dan bukan nya belajar atau mencari hal-hal baru yang berdampak positif bagi anak-anak. Sehingga banyak peneliti yang menganggap bahwa peran dari Orang Tua dan Guru jadi sangat penting, karena guru dan orang tua menjadi orang dewasa yang bisa memberikan ketat khususnya orang tua mengenai bagaimana seorang anak bisa mengoptimalkan penggunaan gadget di usia sekolah dasar.

Kata kunci: siswa, gadget, perilaku

## **A. Pendahuluan**

Para ilmuwan percaya bahwa manusia diciptakan untuk bisa membuat atau mengpetakan masa depan dengan baik. Sehingga manusia memiliki akal yang dapat menciptakan berbagai macam hal yang bisa mempermudah hidup manusia ataupun menolong manusia. Hal-hal yang ditemukan tersebut adalah seperti teknologi, dan ilmu. Ilmu dan teknologi ini dengan seiring dengan berkembangnya waktu membantu manusia hingga saat ini. Bahkan menurut para sejarawan di era globalisasi ini berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan sangat lebih cepat berkembang daripada 100 tahun yang lalu. Menurut Ameliola & Nugraha mengatakan bahwa teknologi dan ilmu pengetahuan yang saat ini ada adalah dampak dari kemajuan pesat, yang mereka percayai bahwa kemajuan ini ditandai dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat berkembang. Indonesia.

Sehingga Undang-undang Indonesia membahas mengenai apa itu pengertian dari informasi elektronik dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 1 pasal 1 ayat 1 tahun 2008, dan penjelasannya

sebagai berikut (Syifa et al., 2019); *“Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perfosai yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”, dan Ayat 3 yang berbunyi “Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, dan menyimpan, kemudian memproses, mengumumkan, atau menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi”.*

Dengan kemajuan di dunia informasi dan teknologi sendiri, akhirnya banyak manusia yang memutuskan untuk membuat berbagai penemuan yang diharapkan nantinya dapat memudahkan atau membantu manusia untuk menemukan hal yang lain lagi, salah satu contohnya adalah dengan kemajuan di dunia pendidikan saat ini baik mahasiswa atau siswa sekolah dapat bersekolah dirumah pada saat era pandemic corona saat ini. Perkembangan sangat pesat tetapi

sebenarnya kita harus pahami sesuatu adalah apapun itu yang ada di dunia ini selalu memiliki dampak positif dan negatatif walaupun besar atau kecil nya, sama hal nay dengan perkembangan informasi teknologi pun memiliki dampak negative dan positif nya(Rusnilawati, 2018). Salah satu contoh nya adalah dahulu apabila seorang siswa atau seorang mahasiswa ingin mendapatkan buku atau ilmu yang memang hanya berada di luar negeri kemungkinan yang bisa di lakukan adalah orang tersebut harus pergi ke tempat tersebut, sampai ada pepatah yang mengatakan lah “Carilah Ilmu Sampai Negeri China” karena memang pada saat itu tidak semua orang memiliki kesempatan untuk bisa belajar sampai ke negara orang lain.

Berbeda saat ini dengan kemajuan yang terjadi di dunai teknologi seorang mahasiswa atau siswa bisa mendapatkan buku atau informasi hanay dengan menggunakan gadget atau kita sebut tinggal “ google saja!”. Bahkan beberapa universitas di luar negeri memberikan akses kepada orang-orang dari luar negeri untuk bisa belajar secara online di universitas nya. Seperti Havard yang

memberikan Short Course kepada khalayak umum secara gratis.

Di sisi lain saat ini kita memahami bahwa seorang manusia akan mengalami fase menjadi seorang bayi, balita, anak, remaja, dewasa, orang tua, dan sangat tua. Dalam fase balita hingga remaja, khususnya anak-anak, pada fase itu sebenarnya fase berkembang yang sangat unik dan bahkan di sebut sebagai golden age bagi masa pertumbuhan manusia. Dalam proses ini anak-anak akan menemukan berbagai macam hal dari mulai bakat, bakat, atau bahkan mungkin mulai mempertanyakan berbagai macam hal di dunia ini dan hal ini tidak di tentukan oleh orang tua atau guru melainkan di tentukan oleh anak tersebut. Dimana nantinya hal-hal tersebut lah yang membantu anak-anak untuk menjadi seorang individu di dunai masyarakat saat dia sudah dewasa. Menurut seorang ahli pakar sosial yaitu Bapak Ahmadi mengatakan bahwa proses ini adalah proses yang tidak mungkin bisa di ulang kembali dan hanya akan terjadi sekali. Hal ini menyebabkan bebrgai macam di dalam masa pertumbuhan manusia itu sendiri banyak yang tidak bisa di rubah dan akan berdampak

tetap bagi seseorang tersebut nantinya (M, 2017). Perkembangan jag tidak di tentukan dari segi fungsi material , tetapi lebih kepada segi fungsional. Proses perkembangan juga menyebabkan akhirnya proses tersebut menentukan bagaimana seseorang nantinya memiliki karakter yang berbeda-beda di dunia. Sehingga nya perkembangan di Yakini akan bergerak perlahan namun pasti, yang nantinya akhir dari semua perjalanan yang di lalui seorang manusia adalah menuju kematian yang pasti.

Menurut Hurlock sebagai salah satu peneliti mengatakan bahwa masa kanak-kanak adalah di mulai saat umum 2 tahun hingga anak tersebut matang secara seksual. Matang secara seksual ini adalah dimana bagi anak perempuan dan lai-laki akan mengalami perubahan secara biologis dan psikologi yang nantinya membantu anak tersebut tumbuh menjadi seorang dewasa. Masa anak-anak ini sebenarnya terbagi menjadi dua tahap pertama tahap pertama anak adalah di mulai saat berumur 2 tahun hingga 6 tahun, dan tahap anak kedua adalah tahap anak setelah umur 6 tahun hingga akhirnya terjadi

perubahan psikologi dan biologis yang terlah di jelaskana tadi.

Selanjutnya adalah dengan berkembangnya hal ini waktupun penggunaan gadget dan teknologi pun ternyata bukan hanya terjadi kepada orang dewasa saja tetapi sat ini anak-anak sudah mulai menggunakan gadget. Penyebab hal ini bukan hanya terjadi begitu saja tetapi di dukung dengan gaya hidup manusia yang konsumtif dan sanagat berbeda dengan daya beli masyarakat pada masa lalu bahkan decade yang lalu. Hal tersebut menyeybabkan anak-anak akhirnya mulai terbiasa bermain dengan gadget, dan hal tersbeut tidak terkecuali anak-anak sekolah dasar. Menurut salah satu pakar psikologi yaitu ibu Rosalina "*Peserta didik Sd adalah mereka yang berusia sekitar 6 s/d 12 tahun yang sedang menjalani tahap perkembangan masa anak-anak dan akan memasuki masa remaja awal*". Pada masa ini dipercayai seharusnya seornng anak mengisis otak nya dengan kegaitan yang mempunya berkembang dan menemukan hal-hal yang baru khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan.

Sedangkan dalam masa tumbuh anak dalam masa bermain

dan belajar seharusnya ada keseimbangan dari mulai waktunya dan porsi yang di berikan nya. Hingga akhirnya saat ini kita percayai bahwa seseorang anak bisa belajar sambil bermain, atau saat dia bermain dia bisa sambil belajar sesuatu. Salah satu contoh nya kegiatan belajar sambil bermain adalah saat anak-anak belajar dengan mengerjakan sesuatu berkelompok bersama teman-teman nya, yang mana hal ini sebenarnya membantu anak tersebut memahami bahwa nantinya saat dia berada dalam lingkungan masyarakat dia tentunya akan bertemu dengan kelompok masyarakat. Sedangkan kegiatan bermain sambil belajar adalah, saat anak-anak bermain di taman atau hutan dia tentu nya akan bertemu dengan hal-hal baru seperti serangga baru ataupun tanaman baru, biasanya anak-anak akan mulai menanyakan jenis serangga apa itu atau jenis tanaman apa itu. Sehingga sejatinya sebenarnya bermain dan belajar adalah sesuatu yang sudah menjadi hak mereka.

Tapi dewasa ini kita ketahui bahwa kegiatan bermain dan belajar sudah sangat erat hubungannya dengan gadget. Dimana sebetulnya adalah gadget sendiri belum masanya

di berikan kepada seorang anak-anak khususnya telepon genggam, hal ini berdampak kepada perilaku konsumtif kepada anak-anak menurut para ilmuwan. Pemberian gadget tersebut tentunya atas dasar campur tangan orang tua pribadi ataupun keluarga terdekat dari anak-anak tersebut (Syifa et al., 2019). Alasan-alasan yang biasanya di pergunakan oleh orang tua adalah dimana orang tua sibuk bekerja, ataupun anak terlalu banyak mengganggu waktu orang tua dalam bekerja. Padahal pada kenyataannya orang tua harusnya sadar bahwa pada saat dirinya dahulu di masa anak-anak apakah ada orang tua mereka memberikan gadget kepada dirinya, bahkan kita juga tahun 10 tahun yang lalu handphone sendiri tidak secanggih saat ini.

Dengan banyaknya kejadian dan perubahan yang terjadi di masa saat ini, akhirnya peneliti ingin mencari tahu sebenarnya dampak-dampak apa saja yang di dapatkan oleh seorang anak apabila secara konsumtif menggunakan gadget di era global saat ini.

## **B. Metode Penelitian**

Artikel ini menggunakan literatur dan bahas tulisan yang memang

terakreditasi di berbagai platform yang legal dan artikel-artikel dan buku tersebut berhubungan dengan judul penelitian ini adalah Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi . Sumber referensi yang dibahas berasal dari buku, artikel majalah, review dan lain-lain dengan tujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan suatu rangkaian deskripsi tentang apa yang akan ditulis dan apa yang dikatakan oleh orang-orang yang menjadi sasaran penelitian dalam suatu gambaran tentang perilakunya yang dapat diamati. sehingga data yang dihasilkan tidak diberikan dalam bentuk angka tetapi berupa kata-kata deskriptif. Metode kualitatif sendiri di pergunakan untuk meneliti sesuatu secara ilmiah atau terjadi begitu saja, sedangkan untuk melakukan penelitian tersebut dibutuhkan tiga instrumen yaitu (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami

makna, keunikan, mengkontruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Pendekatan atau cara kualitatif ini digunakan oleh penulis untuk meneliti dampaj dari penggunaan gadget bagi anak-anak usia sekolah dasar di era globalisasi ini, sehingga keunikan, mengkontruksi fenomena, dan menemukan hipotesis .

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

### **Teori**

#### **1. Gadget**

Gadget sendiri diambil dalam Bahasa Inggris, yang mana kegunaannya adalah sebuah alat teknologi yang dapat membantu pekerjaan manusia. Sedangkan menurut Hana Pebriana menjelaskan bahwa "*Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet*". Gadget sendiri ini sebenarnya memiliki fungsi sebagaimana orang tersebut menggunakan gadget nya sendiri, beberapa kegunaan dari gadget sendiri adalah(Srinahyanti et al., 2019);

#### **a. Komunikasi**

Pengetahuan dari seorang manusia semakin berkembang seperti apa yang sudah dijelaskan penulis sebelumnya. Hal ini terjadi dengan berkembangnya alat komunikasi bagi seorang manusia, dahulu apabila manusia akan melakukan komunikasi dengan orang yang sangat jauh harus mengirimkan surat, telegram, ataupun cara tercepat adalah menelepon menggunakan telepon rumah. Dengan berkembangnya jaman saat ini manusia dapat menggunakan handphone dan langsung berkomunikasi

#### **b. Sosial**

Sosialisasi pun menjadi berkembang dengan berkembangnya teknologi, dahulu untuk bersosialisasi manusia harus bertemu langsung dan membuat janji terlebih dahulu. Saat ini sosialisasi bisa menggunakan video call.

#### **c. Pendidikan**

Dunia pendidikan pun tertolong dengan keberadaan gadget saat ini, dengan wabah endemic yang melanda seluruh dunia, saat ini gadget bisa digunakan untuk melakukan sekolah daring. Saat ini juga dengan kemajuan gadget semua orang bisa membaca buku dimanapun dengan gadgetnya.

## **2. Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar**

Menurut Farida Mayar mengatakan "*Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial*". Beliau menjabarkan bahwa proses sosial sendiri adalah cara belajar anak untuk beradaptasi atas norma sosial yang berlaku di lingkungannya. Sehingga nantinya mereka akan terbiasa untuk melakukan komunikasi dan menjadi satu kesatuan yang berhubungan.

Lingkungan keluarga sendiri adalah lingkungan pertama seorang anak untuk bersosialisasi. Sehingga nantinya anak tersebut akan mengembangkan lingkungannya yaitu lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dari berbagai lingkungan sosial yang dijelaskan di atas, kita mengetahui bahwa orang tua memiliki peran besar bagi seorang anak yang nantinya akan memberikan contoh kepada anaknya tentang bagaimana bersosialisasi, sehingga diharapkan anaknya akan meniru hal tersebut saat anak tersebut menjadi seorang individu. Yusmi Warisyah juga memberikan pernyataan bahwa "*Penggunaan Internet dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif*

terhadap tumbuh kembang”(Ariani, 2017). Hal tersebut memprihatikan karena dengan diberikannya gadget oleh orang tua kepada anak hal tersebut juga mendorong anak untuk tidak lebih sering melakukan sosialisasi secara langsung dan focus kepada gadget. Mungkin saja gadget tersebut dia gunakan untuk bersosialisasi tetapi ada juga kemungkinan besar gadget tersebut di gunakan untuk bermain game terus menerus.

Interaksi sosial yang diharapkan membantu anak berkembang menjadi seorang individu yang sosial di masa mendatang apabila terus di ganggu dengan ketergantungan anak terhadap gadget akan merusak tatanan sosial. Bahkan banyak ilmuwan yang melihat dampak dari ketergantungan gadget ini semakin parah, seperti manusia tidak akan bisa menggunakan anggota tubuhnya untuk beraktivitas. Hal ini pernah di contoh kan oleh salah satu film yaitu Film Wall-E (Sari, 2020).

Pada masa sekolah dasar sebenarnya masa dimana anak akan mempersiapkan bagaimana dirinya mempersiapkan diri dengan kehidupan di masa mendatang. Misalnya apabila saat kecil di bertengkar dengan temannya, pada umumnya guru akan

melerai dan akan mengkonfirmasi kenapa dan bagaimana sudut pandang dari satu dengan yang lainnya. Sedangkan dengan adanya gadget mungkin pertengkaran tersebut banyak terjadi di dunia online yang kita sendiri sebagai seorang dewasa biasanya tidak mengetahui bahwa anak tersebut ternyata sedang bertengkar dan tidak bisa memberikan nasihat yang nantinya menstimulasi neuron-neuron anak tersebut. “*Anak atau peserta didik adalah pribadi yang tumbuh dan berkembang menuju kedewasaannya*” menurut Amin Ridwan sebagai pakar ilmu sosial. Karena dengan berkembangnya usia sebenarnya akan membuat seseorang tersebut menjadi lebih tahu dari yang awalnya tidak tahu apabila dia mengalami proses yang baik.

### **3. Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar**

Sebenarnya dari penjelasan di atas sudah berbagai macam faktor yang menjelsakan apakah . Dampak positifnya adalah anak akan sangat cepat untuk mendapatkan informasi, bahkan belajar hal-hal yang dia tidak mudah dapatkan di lingkungannya. Dengan penggunaan yang seawajarnya membantu anak untuk



mendapatkan berbagai macam ilmu dan memudahkannya dalam belajar. Sedangkan dampak negatifnya sangat banyak diterima oleh anak tersebut, anak jadi sangat tergantung dengan gadget, yang nantinya akan menyebabkan anak tersebut sulit bersosialisasi. Bahkan penggunaan gadget akan membuat anak tersebut mengalami permasalahan fisik salah satunya adalah mata yang rusak, postur tubuh yang kurang baik, bahkan anak jadi malas bergerak yang nantinya berpengaruh kepada imunitas anak tersebut (Alghamdi, 2017).

Sedangkan menurut Iswanto dan Onibala menjelaskan bahwa *“Anak-anak yang sering menggunakan gadget, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal”*. Dampak lainnya yang sering tidak disadari oleh orang tua adalah anak-anak bisa terpapar situs-situs pornografi dan kekerasan secara tidak sengaja. Mungkin memang ada fitur untuk menyaring hal tersebut tetapi sebenarnya situs-situs tersebut sampai saat ini saja masih terus

bertambah jumlahnya. Situs-situs tersebut nantinya akan menjadikan contoh kepada anak-anak, yang mana kita ketahui bahwa anak-anak adalah individu yang sedang masa belajar dan menganggap hal tersebut sebagai bahan pembelajaran yang patut dicontoh oleh mereka. Padahal pada usia mereka, mereka membutuhkan lingkungan sosialisasi yang sama dengan umur mereka dan dapat dipahami dengan mudah oleh mereka sehingga membantu mereka tumbuh menjadi pribadi di lingkungan masyarakat saat dewasa.

Kita tahu bahwa manusia pada dasarnya sangat mudah menjadi individu yang konsumtif tetapi saat kita anak-anak sebetulnya perilaku tersebut dibatasi oleh orang tua. Sedangkan saat kita dewasa kita sudah terbiasa dengan beberapa batasan tersebut sehingga kita saat dewasa bisa membedakan mana yang memang baik untuk kita dan buruk untuk kita. Sedangkan apabila penggunaan gadget tidak dibatasi oleh orang tua, maka secara tidak langsung orang tua membuat anaknya menjadi orang yang konsumtif dari semenjak kecil. Hal ini akan membuat anak ketergantungan seakan-akan tidak mau melepaskan gadget tersebut dan

akhirnya menyebabkan mereka memiliki stabilitas emosional yang kurang baik di mulai saat mereka menjadi anak-anak hingga nanti lagi(Hamidah & Purnamasari, 2017).

Kemajuan jaman memang tidak kita batasi karena hal tersebut sudah menjadi bagian dari kehidupan kita, tetapi kita sebagai orang dewasa dan memiliki kuasa untuk mengatur apa yang menjadi kebutuhan kita bisa memilih hal tersebut. Sedangkan anak-anak adalah pribadi yang memang masih harus di bantu untuk memilih hal tersebut. Sehingga pola asuh orang tua adalah kunci anak untuk tumbuh menjadi pribadi individu yang baik di era globalisasi ini.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gadget khususnya pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosial mereka. Dalam hal ini, orang tua dan guru sangatlah berperan penting dalam mengontrol dan mengawasi maupun memberikan bimbingan pada anak terkait penggunaan gadget.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah penulis jelaskan mengenai

Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi, perkembangan teknologi semakin pesat, hal ini mempengaruhi kehidupan manusia. Baik dari segi informasi, transportasi, bahkan mungkin kesehatan. Di sisi lain manusia tidak bisa menolak kemajuan tersebut yang bisa di lakukan adalah untuk menyaring hal-hal apa yang baik. Kemampuan untuk menyaring tersebut baru bisa di lakukan saat seseorang tumbuh dewasa. Sedangkan saat mereka masih anak-anak kemampuan tersebut di bangun oleh orang tua dan guru sebagai orang-orang yang berada di lingkungan utama mereka.

Di era globalisasi inipun anak-anak seakan-akan terhipnotis dengan kemajuan dunia teknologi. Anak-anak pun bisa menggunakan handphone, laptop, bahkan alat teknologi lainnya. Hal ini juga di dukung dengan keadaan sekolah yang memang memiliki standar bahwa anak-anak didik mereka akan menjadi pemimpin dunia yang memimpin di era globalisasi saat ini. Tetapi dampak negative pun ternyata terjadi yaitu anak-anak mulai menyukai dunianya dan menjadi individualis, memiliki

kestabilan emosi yang ekstrem apabila tidak diberikan gadget, dan menjadi pribadi yang konsumtif. Hal ini di dorong dengan alasan kurangnya pengawasan orang tua.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alghamdi, Y. (2017). *Negative Effects of Technology on Children of Today Negative Effects of Technology on Children of Today Yasser Alghamdi Oakland University. August, 0–13.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35724.62089>
- Ariani, A. (2017). Effects of Playing with Gadgets on Elementary School Children in Urban and Rural Environment. *Advances in Health Sciences Research (AHSR), Volume 2, 2(Hsic), 22–27.* <https://doi.org/10.2991/hsic-17.2017.5>
- Hamidah, N., & Purnamasari, U. D. (2017). Childhood in Digital Generation: Using Gadget for Cognitive, Emotional, and Social Development. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education, 268–273.*
- M, S. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety, 07(01), 1–3.* <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Rusnilawati. (2018). Gadget Optimization To Improve the High Order Thinking Skill (Hots) of Students in Elementary School. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education, Muhammadiyah Surakarta University.*
- Sari, D. N. (2020). An Analysis of the Impact of the Use of Gadget on Children's Language and Social Development. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 449, 449(Icece 2019), 201–204.* <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.041>
- Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019). Influence of Gadget: A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child. *ACEIVE, 06.* <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 538.* <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>