

dan negatif bagi perkembangan kognitif anak. (Sofiana *et al.*, 2023) menyatakan bahwa, perkembangan kognitif berkaitan dengan tingkah laku seseorang yang dapat dilihat ketika menanggapi dalam berbagai masalah. Perkembangan kognitif biasanya terlihat dalam kemampuan anak ketika memecahkan suatu masalah. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pembelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut.

Pada anak usia sekolah yang dimulai sejak usia 6-12 tahun memiliki karakteristik tahap perkembangan menjelajahi dan berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar. Pada tahap ini anak-anak suka dengan hal-hal baru yang tidak didapatkan dari bermain dengan teman sebayanya. Sering juga untuk menjelajahi dan mencari jawaban atas rasa penasaran mereka memanfaatkan aplikasi gadget untuk mencari jawabannya. Selain itu karena gadget adalah hal baru dan menarik dengan adanya aplikasi game online sehingga lebih senang menghabiskan waktu dengan bermain game online. Seyogyanya anak di usia tersebut bermain dengan teman-temannya. (Witarsa *et al.*, 2018)

Penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak memiliki sisi positif dan negatifnya. Penggunaan gadget yang bijak dapat menambah wawasan anak dalam membantu proses kegiatan belajar, anak dapat dengan mudah menonton video pembelajaran dan menggunakan situs web sebagai sumber belajar. Aplikasi permainan yang edukatif juga dapat menambah kemampuan kognitif anak dalam memecahkan suatu masalah. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tersebut juga terdapat dampak negatif yang lebih dominan jika anak tidak diawasi dalam penggunaan gadget.

Pada dasarnya, gadget belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada anak. Anak sekolah dasar masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karena itu orang tua harus lebih bijak dalam memberikan alat penunjang untuk kebutuhan anaknya serta selalu mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. (Ariston & Frahasini, 2018)

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai bagaimana dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah. Dengan memahami dampak dari penggunaan gadget, diharapkan orang tua ataupun pendidik dapat mencegah pengaruh negatif penggunaan gadget yang mengganggu perkembangan kognitif anak usia sekolah.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau *literature review*. Melalui metode studi literatur, peneliti menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan topik pembahasan yaitu dampak penggunaan gadget dan perkembangan kognitif anak usia sekolah.

Proses pengumpulan literatur dilakukan dengan cara melakukan pemilihan jumlah jurnal atau artikel dari 30 literatur menjadi 12 literatur. Terdapat 7 artikel yang relevan dengan dampak penggunaan gadget dan 5 artikel yang relevan dengan dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah. Proses pencarian dilakukan melalui elektronik based yang terindeks seperti Google Scholar, DOAJ, PubMed, dan Portal Garuda. Sumber dilengkapi dengan DOI pada setiap artikelnya. Artikel atau jurnal yang dipilih merupakan terbitan 6 tahun terakhir terhitung dari tahun 2017-2023. Artikel merupakan *full paper* dan tidak terbatas pada metode penelitian tertentu.

Pemilihan literatur diambil berdasarkan kesesuaian dengan kata kunci yang sama dengan topik penelitian yaitu “dampak penggunaan gadget”, “perkembangan kognitif anak usia sekolah”.

Penelusuran kajian literatur dilakukan sejak bulan November 2023 hingga bulan Desember 2023.

3. Hasil dan Pembahasan

Gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus terutama untuk membantu aktivitas manusia.

Gadget mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya seperti menurut Puji Asmaul Chusna (2017:318-319) Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya: 1) Komunikasi. Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan

menggunakan handphone.; 2) Sosial. Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi; 3) Pendidikan. Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

Dari hasil pencarian artikel tentang dampak penggunaan gadget, diperoleh 7 literatur yang relevan dan disajikan dalam bentuk tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Penelitian tentang Dampak Penggunaan Gadget

No	Judul & Nama Jurnal	Penulis	Hasil Penelitian
1	Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. <i>Journal Of Educational Review And Research.</i>	Yummi Ariston, Frahasin i. (2018)	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan gadget khususnya pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosial mereka, seperti lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.
2	Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai.</i>	Sofian Abdulati, Triana Lestari. (2021)	Hasil dari penelitian ini adalah gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi anak. Di satu sisi gadget dapat menjadi media pembelajaran dan hiburan di masa pandemi covid-19. Tetapi disisi lainnya gadget dapat membuat anak menjadi terganggu perkembangannya yang diakibatkan terlalu menghabiskan waktunya di depan layar gadget.
3	Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai.</i>	Dwi Wulandari, Triana Lestari. (2021)	Hasil penelitian, menunjukkan bahwa pengaruh gadget ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak karena ini meliputi, terganggunya mental, emosi menjadi tidak stabil.

4	Dampak Gadget Bagi Perkembangan Prilaku Anak di Desa Sampir. <i>Jurnal Pendidikan Indonesia.</i>	Mariyam, danWahid Abdul Kudus. (2021)	Hasil penelitian menunjukkan banyak anak muda sekarang yang menurun nilai attitude dan sopan santunnya dilingkungan masyarakat, salah satunya masyarakat di Desa Sampir.
5	Dampak Gadget Terhadap Anak. <i>Journal of Cahaya Mandalika.</i>	Baihaqy Azro Hidayat, dkk. (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget sangat mempengaruhi perkembangan anak yang dimana jika tanpa adanya kontrol dan pengawasan hanya dampak negatif yang diterima anak usia sekolah sebagai akibat penggunaan gadget.
6	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. <i>Jurnal Basicedu.</i>	Naila Intan Muna Agustina, dkk. (2022)	Dampak penggunaan gadget dari beragam bentuk penggunaan oleh anak memberikan pengaruh belum terlihatnya karakter peduli sosial anak seperti dalam memberikan bantuan kepada orang lain dan memperlakukan orang lain dengan sopan dan bertindak santun.
7	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. <i>Amal Insani : Indonesian Multidiscipline of Social Journal.</i>	Rieke Dyah Ramadhani Saputri, Agung Setyawan. (2022)	Hasil dari penelitian ini akan menunjukkan bahwa banyak dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak sekolah dasar yang sudah kecanduan dan akan ada juga dampak baiknya,

(Sumber: Hasil Analisis Studi Literatur Tahun 2018-2022)

Berdasarkan kajian literatur yang dipaparkan dalam Tabel 1. Penelitian tentang Dampak Penggunaan Gadget, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak negatif maupun positif penggunaan gadget bagi anak, baik dari segi perkembangan biologis, psikomotor, perkembangan sosial maupun perkembangan emosi anak.

Adapun uraian dampak positif penggunaan gadget bagi anak yang dirangkum dari beberapa kajian literatur adalah sebagai berikut: 1) Membangun dan melatih kreativitas anak; 2) Mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan; 3) Membantu anak dalam kesehariannya terutama dalam mencari data maupun informasi untuk

mengerjakan tugas sekolah; 4) Sebagai sarana hiburan dari fitur-fitur yang disediakan dalam gadget.

Adapun uraian dampak negatif penggunaan gadget bagi anak adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata; 2) Gadget yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri; 3) Anak yang memiliki ketergantungan terhadap gadget kesulitan berinteraksi dengan lingkungan sekelilingnya dan menarik diri dari kehidupan sosial; 4) Kurangnya karakter peduli sosial seperti yaitu membantu dan menolong orang lain, memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun; 5) Anak akan acuh dengan lingkungan sekitarnya, seperti tidak merespon bahkan membatah jika dipanggil orang tuanya; 6) Anak lebih suka bermain dengan gadget daripada bermain dengan temannya; 7) Anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas; 8) Anak yang kecanduan gadget akan lalai dengan tugas dalam belajar; 9) Mengurangi disiplin serta rasa tanggung jawab pada anak; 10) Dampak gadget bagi perkembangan emosi seperti anak akan lebih sering meluapkan emosinya, timbul rasa egois dan ingin menang sendiri; 11) Anak menjadi tidak jujur hanya demi kepentingannya dalam bermain game bukan untuk kepentingan sekolah.

Dari hasil pencarian literatur tentang dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak, diperoleh 5 literatur yang relevan dan disajikan dalam bentuk tabel 2 berikut ini.

Berdasarkan Tabel 2. Penelitian tentang Dampak Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak yang telah dipaparkan, penggunaan gadget memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembangannya. Perkembangan kognitif dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembangannya, maka dari itu dampak gadget yang terjadi dalam mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain dampak positif diantaranya; Berkembangnya Imajinasi; Perkembangan Bahasa; Mengasah kreativitas anak. Sedangkan dampak negatif yang mempengaruhi kognitif siswa dalam penggunaan gadget antara lain: Gangguan kesehatan; Penurunan konsentrasi belajar; Menghalangi eksplorasi anak. (Sofiana et al., 2023)

Tabel 2. Penelitian tentang Dampak Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak

No	Judul & Nama Jurnal	Penulis	Hasil Penelitian
1	Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. <i>Jurnal Perempuan Dan Anak.</i>	Eka Damayanti, dkk (2020)	Hasil penelitian adanya gejala dampak negatif yang dialami oleh anak di Sorowako ditinjau dari aspek perkembangan fisik psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak.
2	Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharmawati. <i>Jurnal Pena PAUD.</i>	Febey Harsela & Zahratul Qalbi (2020)	Hasil penelitiannya adalah gadget memberikan dampak negatif dan positif bagi perkembangan kognitif anak, yang bergantung pada intensitas durasi anak menggunakan gadget, jenis aplikasi yang digunakan oleh anak serta pengawasan saat bermain gadget.
3	Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. <i>Indonesian Gender And Society Journal.</i>	Sofiana Nur Afidah, dkk (2022)	Dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perkembangan kognitif, yaitu dampak positif siswa kelas IV mampu mengeksplorasi pengetahuan lebih luas. Dampak negatif yaitu bermain gadget secara berlebihan menyebabkan gangguan kesehatan dan menurunkan konsentrasi belajar.
4	Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. <i>Jurnal Pendidikan anak.</i>	Indra Bangsawan, dkk (2022)	Terdapat pengaruh positif yang signifikan penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat.
5	Analisis Dampak Radiasi Gadget Terhadap Perkembangan Motorik dan Kognitif Anak. <i>Jurnal Golden Age</i>	Fungki Oktaviya, dkk (2023)	Hasil penelitian ini bahwa penggunaan gadget secara berlebihan akan mengakibatkan pancaran sinar biru yang ada mempengaruhi perkembangan otak. Dimana hal itu bisa sangat mempengaruhi perkembangan motorik dan perkembangan otak anak atau kognitif.

(Sumber: Hasil Analisis Studi Literatur Tahun 2020-2023)

Menurut (Rahayu Z et al., 2022), keterampilan kognitif adalah kemampuan untuk memproses informasi, penalaran, mengingat dan menghubungkan objek dengan objek lain. Keterampilan ini terkait langsung dengan memori, dan bahasa. Sekarang teknologi sehari membantu pengembangan keterampilan kognitif yang lebih cepat dan lebih baik pada anak-anak. Itu permainan yang mereka gunakan untuk bermain sebelum apakah itu teka-teki atau coretan pada menggambar buku semuanya sekarang dapat dilakukan pada perangkat elektronik. Seperti aplikasi interaktif, permainan video, berbagai jenis tantangan dan program edukatif tersedia di berbagai jenis perangkat. Produk seperti itu akan selalu meningkatkan keterampilan kognitif anak. Gadget modern membantu untuk mengembangkan keterampilan belajar mereka lebih cepat karena mereka lebih tertarik gadget kemudian buku.

Menurut (Damayanti et al., 2020) pada aspek kognitif anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena gadget, yakni malas berfikir, penurunan konsentrasi, tidak bisa fokus, hiperaktif, dan kesulitan belajar.

Bagi anak yang menggunakan gadget dengan durasi waktu kurang dari 30 menit perhari dapat merasakan dampak positif dari penggunaan gadget antara lain anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, lebih mudah mencerna dan memperkaya kosa kata baru, serta mendapatkan stimulasi-stimulasi baru yang didapat melalui tontonan seperti gerak dan lagu anak-anak. Namun jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar. (Harsela & Qalbi, 2020)

Penelitian yang dilakukan oleh Marinding (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak merupakan bentuk pembelajaran aktif yang dengannya anak tidak hanya mengobservasi dan mengingat yang mereka lihat dan dengarkan namun juga dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada anak secara alami. Hal tersebut nantinya akan membuat anak lebih aktif dalam mencari informasi baru yang mereka inginkan.

Berdasarkan rangkuman beberapa kajian literatur di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa dampak negatif dan dampak positif penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak.

Adapun dampak positif penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak adalah sebagai

berikut: 1) Anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, serta mendapatkan stimulasi-stimulasi baru yang didapat melalui tontonan seperti gerak, lagu anak-anak maupun sumber belajar; 2) Berkembangnya imajinasi pada anak, contohnya melalui permainan edukatif maupun video pembelajaran; 3) Berkembangannya bahasa, anak lebih mudah mencerna dan memperkaya kosa kata baru; 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah; 5) Mengasah kreativitas anak seperti membuat dan mengedit video dengan aplikasi pada gadget; 6) Mengembangkan keterampilan belajar yang lebih cepat karena di dalam gadget siswa dapat memperoleh sumber belajar yang lebih menarik; 7) Penggunaan gadget pada anak merupakan bentuk pembelajaran aktif yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada anak secara alami; 8) Anak lebih aktif dalam mencari informasi baru yang mereka inginkan.

Adapun dampak negatif penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak jika menggunakan gadget secara berlebihan yang telah dirangkum dari beberapa kajian literatur adalah sebagai berikut: 1) Gangguan kesehatan, terutama radiasi gadget yang berdampak pada syaraf otak; 2) Penurunan konsentrasi belajar anak; 3) Malas berfikir, malas belajar dan menulis; 4) Kurangnya fokus anak saat belajar; 5) Kesulitan belajar pada anak; 6) Penurunan prestasi belajar pada anak.

Pola asuh orang tua memiliki peranan penting terhadap kendali anak menggunakan gadget karena sebagian besar waktu anak dihabiskan di rumah. Anak mengenal, memainkan ataupun difasilitasi gadget tergantung pada kebijakan orang tua. Orang tua sangat memegang peranan penting bagi tumbuh kembang anak. Menurut (Fakhrudin, 2018), keterlibatan orang tua dalam memberikan layanan pendidikan sangat dominan, jika orangtua tidak mampu mengontrol anak dalam mengakses aplikasi dan konten-konten video yang negatif dalam menggunakan gadget, tentu akan ada andil terhadap buruknya kemampuan anak dalam mempelajari dan meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Penggunaan gadget pada anak memerlukan perhatian khusus orang tua. Adapun cara yang bisa dilakukan orang tua untuk mengontrol anak dalam penggunaan gadget adalah sebagai berikut: 1) Membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan gadget dan konsekuensinya; 2) Mendampingi anak saat menggunakan gadget; 3) Membuat kesepakatan tentang fitur-fitur apa saja yang boleh digunakan; 4) Orang tua sebagai

modelling, dapat memberikan contoh penggunaan gadget yang bijak; 5) Meluangkan waktu untuk anak mengobrol dan menemani belajar tanpa memegang gadget.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kajian literatur tentang dampak penggunaan gadget terdapat dampak negatif maupun positif penggunaan gadget bagi anak, baik dari segi perkembangan biologis, psikomotor, perkembangan sosial maupun perkembangan emosi anak. Berdasarkan hasil kajian literatur tentang dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah diperoleh dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah. Dampak positif tersebut meliputi, anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, berkembangnya imajinasi anak, berkembangnya bahasa anak, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah, mengasah kreativitas anak, mengembangkan keterampilan belajar yang lebih cepat, menimbulkan rasa ingin tahu pada anak secara alami, anak lebih aktif dalam mencari informasi baru yang mereka inginkan. Kemudian, dampak negatif meliputi, gangguan kesehatan, terutama radiasi gadget yang berdampak pada syaraf otak, penurunan konsentrasi belajar anak, malas berfikir, malas belajar dan menulis, kurangnya fokus anak saat belajar, kesulitan belajar pada anak, penurunan prestasi belajar pada anak. oleh karena itu, penting bagi orang tua mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak. namun, namun jika gadget digunakan dengan tepat maka akan memberikan dampak positif yakni meningkatkan kemampuan kognitif anak usia sekolah.

Diharapkan hasil penelitian studi literatur ini dapat menjadi masukan berharga bagi orang tua maupun pihak sekolah untuk menambah wawasan dan juga mencegah dampak negatif penggunaan gadget yang semakin meluas pada anak usia sekolah. Tentunya diperlukan studi lebih lanjut mengenai dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah agar mendapatkan kesimpulan yang lebih mendalam.

Daftar Pustaka

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational*

- Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Asmaul Chusna, Puji. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17(2), 315-330.
- Baihaqy, A. H., Maha, I. K., Turnip, R. H., & Bahri, S. Y. (2018). The Impact of Gadgets on Children. *Journal of Cahaya Mandalika*, 2(1), 97–110.
- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziyah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Fakhrudin, A. U. (2018). *sukses menjadi guru PAUD*. PT Remaja Rosadakarya. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Petra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu.* *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Gadgets; Attitude. (2021). 2(5), 856–866.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 11(1), 27–39.
- Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *Jurnal Kopasta* 5 (2): 55-64.
- Multidiscipline, I., Pada, K., & Sekolah, A. (n.d.). 109-Article Text-453-1-10-20221130. 3(1), 24–31.
- Oktaviyati, F., Faridawati, D., Siswanti, I. W., Havana, R. F., & Handayani, R. (2023). Analisis Dampak Radiasi Gadget terhadap Perkembangan Motorik dan Kognitif Anak. *Jurnal Golden Age*, Universitas Hamzanwadi, 7(1), 74–80.
- Rahayu Z, S. P., Tri Mutya, M. F., Rahmi, & Muliati, R. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak pada Masa Early Childhood. *Psyche 165 Journal*, 15(4), 140–145. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v15i4.201>
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik*, VI(1), 9–20.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2>