

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 3–6 Tahun

Fadilah Ramadani^{1*}, Siti Khodijah², Cindy Atika Rizki³, Muhammad Hasanuddin⁴

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

^{2,3}Sains Komputasi Dan Kecerdasan Digital, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

⁴Magister Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}fadilah.ramadani2411@gmail.com, ²sitikhodija31@gmail.com, ³Cindyatika100e@gmail.com, ⁵muhammadhasan20feb@gmail.com

(*Email Corresponding Author: fadilah.ramadani2411@gmail.com)

Dikirim: 24 Oktober 2025 | Diterima: 11 Desember 2025 | Dipublish: 31 Desember 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 3–6 tahun dengan menyoroti pola interaksi, kemampuan komunikasi, dan regulasi emosi dalam aktivitas bermain. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan anak, orang tua, serta guru pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan kualitas interaksi sosial, menghambat kelancaran komunikasi, dan memicu ketergantungan emosional pada perangkat. Sebaliknya, penggunaan yang didampingi dan diatur secara tepat dapat tetap mendukung perkembangan sosial anak melalui keseimbangan antara pengalaman digital dan interaksi langsung. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendampingan orang tua dan pengaturan penggunaan gadget dalam mendukung perkembangan sosial anak usia dini.

Kata Kunci: *penggunaan gadget; perkembangan sosial; anak usia dini; komunikasi anak; interaksi sosial; regulasi emosi.*

Abstract

This study aims to analyze the impact of gadget use on the social development of children aged 3-6 years by highlighting interaction patterns, communication skills, and emotional regulation in play activities. Using a qualitative approach with a case study design, this research collected data thru observation, interviews, and documentation involving children, parents, and early childhood education teachers. The research findings indicate that uncontrolled gadget use can decrease the quality of social interaction, hinder smooth communication, and trigger emotional dependence on devices. Conversely, appropriate and supervised use can still support children's social development by balancing digital experiences and direct interaction. This research confirms the importance of parental guidance and regulating gadget use in supporting the social development of early childhood children.

Keywords: *gadget use; social development; early childhood; child communication; social interaction; emotional regulation.*

1. Pendahuluan

Dalam beberapa dekade terakhir, penggunaan gadget, khususnya perangkat digital seperti tablet dan smartphone, telah meningkat pesat di kalangan anak-anak, terutama anak usia dini (Rawanita & Mardhiah, 2024). Era digital ini memberikan peluang baru dan tantangan yang signifikan untuk perkembangan sosial anak-anak, khususnya anak usia 3 hingga 6 tahun (Lusiana et al., 2024). Perangkat yang awalnya dirancang untuk meningkatkan akses informasi dan mendukung proses belajar mengajar kini seringkali digunakan sebagai alat hiburan. Hal ini menimbulkan beragam pandangan di kalangan peneliti mengenai dampak potensial gadget terhadap perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Survei literatur terkini menunjukkan bahwa interaksi yang melibatkan gadget bisa mendorong kolaborasi dan interaksi antar teman, tetapi juga memiliki risiko yang berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial dan kemampuan berkomunikasi pada anak-anak (Misirli et al., 2025), (Azzah Shafa et al., 2025).

Aktivitas bermain yang seharusnya dijadikan sarana untuk meningkatkan interaksi sosial antara anak-anak kini terganggu oleh keberadaan perangkat digital yang seringkali memunculkan perilaku konsumtif dan mengurangi waktu bermain yang berkualitas (Liszkaï-Peres et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan tablet oleh anak-anak berhubungan dengan tingkat kecemasan yang lebih tinggi dan berpengaruh negatif pada motivasi mereka untuk belajar, terutama dalam konteks pandemi (Ouyang et al., 2024). Di sisi lain, ada bukti yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam batasan regulasi yang tepat dapat memberikan pengalaman belajar yang positif dan menunjang perkembangan sosial mereka, seperti meningkatkan kepercayaan diri saat berkolaborasi dalam permainan digital (Studhalter et al., 2025). Hal ini menunjukkan kompleksitas pengaruh gadget yang memerlukan pemahaman mendalam terkait konteks penggunaannya.

Selain itu, tantangan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana gadget dapat memengaruhi interaksi sosial anak-anak secara keseluruhan. Dalam konteks ini, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami cara terbaik dalam mengintegrasikan penggunaan gadget di dalam kehidupan sehari-hari anak, termasuk pengaturan batasan waktu dan jenis konten yang diakses (Azzah Shafa et al., 2025), (Nikmah & Sari, 2024). Dengan meningkatnya prevalensi gadget dalam kehidupan sehari-hari, penting untuk mengeksplorasi solusi alternatif yang dapat membantu anak-anak beradaptasi dengan teknologi sambil tetap mempertahankan interaksi sosial yang sehat.

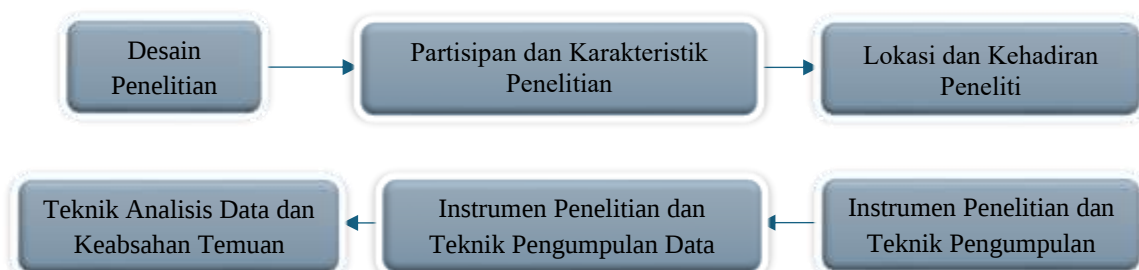
Dalam literatur, para peneliti telah mencadangkan solusi untuk mengatasi dampak negatif gadget dengan memperkenalkan pendekatan yang lebih seimbang dalam mengoperasikan teknologi. Beberapa studi menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget dan mendorong bermain aktif dengan anak-anak dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial mereka (Sari et al., 2022). (Saroinsong, W.P et al., 2025). Pendekatan seperti ini penting untuk meminimalkan pengaruh negatif gadget dan mendukung perkembangan sosial yang optimal (W. N. Putri, 2024).

Lebih jauh lagi, solusi spesifik dari kajian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebaiknya disertai dengan kegiatan interaktif yang mendorong kolaborasi di antara anak-anak (Ruth Evita Gloria Lbn Gaol & Nur Alam Fajar, 2024). Contohnya, program yang mengintegrasikan gadget ke dalam kegiatan bermain bersama dapat membantu meningkatkan keterampilan komunikasi anak dan memberikan sarana yang aman untuk berekspresi dan belajar (D. Putri et al., 2025). Selain itu, unsur-unsur seperti pengawasan ketat serta pengaturan waktu penggunaan gadget juga muncul sebagai rekomendasi penting untuk memastikan bahwa anak tidak kehilangan keterampilan sosial yang berharga.

Secara keseluruhan, kajian terhadap dampak penggunaan gadget di kalangan anak usia dini menunjukkan adanya kebutuhan akan pendekatan yang lebih terstruktur dalam regulasi penggunaan teknologi. Meskipun telah ada berbagai solusi dari penelitian yang ada, masih terdapat celah dalam pemahaman tentang bagaimana gadget secara bersamaan dapat menarik dan merugikan aspek sosial anak (Anugrah et al., 2023). Hal ini menandakan perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi hubungan mendalam antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak, serta merumuskan strategi efektif bagi orang tua dan pendidik (Simanjuntak et al., 2025).

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengeksplorasi secara komprehensif dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 3 hingga 6 tahun. Dengan fokus pada kesenjangan pengetahuan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang bagaimana gadget dapat diintegrasikan secara positif dalam konteks perkembangan anak. Dibutuhkan juga pernyataan kebaruan mengenai strategi dan pendekatan yang dapat digunakan untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial yang sehat pada anak. Ruang lingkup studi ini melibatkan analisis konten penggunaan gadget yang berbeda serta pengaruhnya terhadap interaksi sosial di lingkungan pembelajaran dan bermain anak.

2. Metodologi Penelitian



Gambar 1. Struktur Penelitian

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang memungkinkan peneliti memahami fenomena penggunaan gadget secara mendalam dalam konteks perkembangan sosial anak usia 3–6 tahun. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali dinamika perilaku anak secara natural, termasuk bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sosialnya baik saat menggunakan gadget maupun ketika terlibat dalam aktivitas bermain langsung. Desain studi kasus memberikan ruang bagi peneliti untuk

mengeksplorasi pengalaman anak, orang tua, serta guru secara komprehensif melalui pengamatan situasi nyata, sehingga mampu menangkap kompleksitas hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial. Fokus penelitian diarahkan pada proses-proses interaksi yang terjadi dalam lingkungan keluarga dan lembaga pendidikan anak usia dini, sehingga data yang dihasilkan bersifat mendalam dan kontekstual.

2.2. Partisipan dan Karakteristik Penelitian

Partisipan penelitian terdiri dari anak usia 3–6 tahun yang menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, serta orang tua dan guru yang memiliki pengetahuan langsung mengenai perilaku sosial anak. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive berdasarkan pertimbangan relevansi pengalaman terhadap fokus penelitian. Anak yang dipilih adalah mereka yang secara rutin terpapar gadget dengan durasi tertentu setiap harinya, memiliki keterlibatan dalam kegiatan bermain sosial, dan mendapatkan pendampingan dari orang tua maupun guru. Orang tua yang dilibatkan adalah mereka yang secara aktif mengelola penggunaan gadget anak di rumah, sedangkan guru yang dipilih adalah pendidik PAUD yang mengamati perilaku sosial anak dalam kegiatan belajar dan bermain. Karakteristik partisipan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan pola penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan sosial anak usia dini dalam kondisi nyata.

2.3. Lokasi dan Kehadiran Peneliti

Penelitian dilaksanakan di lingkungan rumah anak dan lembaga PAUD yang menjadi tempat aktivitas harian mereka. Pemilihan lokasi dilakukan karena kedua tempat tersebut merupakan ruang utama terjadinya interaksi sosial anak, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh data yang autentik. Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif bersifat aktif sebagai instrumen utama, yang mengamati perilaku anak secara langsung, berinteraksi dengan orang tua dan guru, serta mendokumentasikan proses pengumpulan data. Peneliti memastikan menjaga etika penelitian dengan meminta persetujuan partisipan, menjaga kerahasiaan identitas, dan meminimalkan gangguan terhadap aktivitas rutin anak. Selama pengumpulan data, peneliti menempatkan diri sebagai pengamat partisipatif sehingga dapat memahami konteks perilaku dan respons sosial anak secara lebih mendalam.

2.4. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pedoman observasi disusun berdasarkan indikator perkembangan sosial anak seperti kemampuan berbagi, kemampuan bekerja sama, keterlibatan dalam permainan kelompok, komunikasi verbal dan nonverbal, serta regulasi emosi. Instrumen observasi digunakan untuk mencatat perilaku anak pada situasi yang bervariasi, baik ketika sedang menggunakan gadget maupun ketika terlibat dalam aktivitas bermain tanpa perangkat digital. Pedoman wawancara dirancang untuk menggali pandangan orang tua dan guru mengenai pola penggunaan gadget, jenis konten yang diakses, keterlibatan pendampingan, serta perubahan-perubahan perilaku sosial yang terlihat pada anak. Wawancara dilakukan secara mendalam dan fleksibel agar informasi yang diperoleh kaya dan mencerminkan pengalaman nyata partisipan.

Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat temuan observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan meliputi catatan perkembangan anak dari guru, foto aktivitas, rekaman singkat perilaku anak, serta data mengenai jadwal penggunaan gadget. Semua instrumen penelitian telah melalui proses pemeriksaan kelayakan oleh ahli pendidikan anak usia dini untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian dan relevansi indikator yang digunakan dalam mengamati perkembangan sosial.

2.5. Teknik Analisis Data dan Keabsahan Temuan

Analisis data dilakukan secara bertahap mulai dari pengumpulan, penyusunan, hingga penarikan makna terhadap temuan lapangan. Data hasil observasi dan wawancara direduksi melalui proses seleksi, pengelompokan, dan penyederhanaan informasi sesuai kategori yang berkaitan dengan fokus penelitian. Setelah itu data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan matriks tematik yang memudahkan peneliti menelusuri hubungan antara penggunaan gadget dengan aspek perkembangan sosial anak. Penarikan kesimpulan dilakukan secara terus menerus seiring proses analisis, dengan mempertimbangkan keseluruhan pola, kecenderungan, dan dinamika perilaku anak. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian menggunakan triangulasi sumber melalui perbandingan informasi dari anak, orang tua, dan guru; triangulasi metode melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi; serta pemeriksaan ulang temuan kepada partisipan untuk menghindari kesalahan interpretasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pola Penggunaan Gadget pada Anak Usia 3–6 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget setiap hari dengan durasi yang bervariasi antara tiga puluh menit hingga dua jam. Penggunaan gadget paling banyak terjadi di rumah,

terutama pada sore dan malam hari setelah anak menyelesaikan aktivitas bermain atau belajar. Orang tua cenderung memberikan gadget sebagai alat hiburan ketika anak rewel atau membutuhkan distraksi, sementara sebagian lainnya memanfaatkannya sebagai media belajar. Konten yang diakses didominasi oleh video hiburan, permainan edukatif sederhana, dan aplikasi belajar interaktif. Pola ini memperlihatkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian dari rutinitas anak, meskipun pengawasan orang tua berbeda-beda dalam hal durasi, jenis konten, dan frekuensi pemberian perangkat. Data observasi memperlihatkan bahwa semakin sering anak menggunakan gadget, semakin terlihat kecenderungan mereka menghabiskan waktu menyendiri sebelum terlibat dalam kegiatan sosial.

Tabel berikut menggambarkan kategori durasi penggunaan gadget oleh anak berdasarkan pengamatan:

Tabel 1. Durasi Harian Penggunaan Gadget Anak Usia 3–6 Tahun

Kategori Durasi	Jumlah Anak	Pola Umum Perilaku
< 30 menit/hari	2 anak	Masih dominan bermain langsung
30–60 menit/hari	5 anak	Mulai menunjukkan ketergantungan ringan
> 60 menit/hari	3 anak	Interaksi sosial menurun saat awal bermain

3.2. Dampak Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak

Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang jelas terhadap cara anak berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang menggunakan gadget dalam durasi lebih panjang cenderung membutuhkan waktu lebih lama untuk bergabung dalam permainan kelompok. Pada beberapa situasi, terlihat bahwa anak lebih fokus pada perilaku individual, seperti mengamati layar gadget imajiner atau meniru permainan digital daripada mengembangkan permainan kreatif bersama teman-temannya. Anak yang terbiasa dengan permainan digital juga menunjukkan preferensi untuk aktivitas yang bersifat pasif dibanding kegiatan bermain fisik yang membutuhkan komunikasi langsung. Meskipun demikian, terlihat pula bahwa sebagian anak mampu membawa pengalaman dari permainan digital ke dalam permainan sosial, misalnya meniru karakter yang mereka lihat di dalam konten dan menggunakannya sebagai bagian dari imajinasi bermain bersama teman.

Pembahasan mengenai temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu menurunkan kualitas interaksi sosial secara keseluruhan. Anak dengan pendampingan aktif dari orang tua tampak mampu memadukan pengalaman digital dengan interaksi nyata secara seimbang. Perilaku sosial mereka cenderung lebih stabil dibandingkan anak yang menggunakan gadget tanpa kontrol, sehingga menunjukkan bahwa tidak hanya durasi, tetapi pola pendampingan turut mempengaruhi kualitas interaksi anak.

3.3. Pengaruh Gadget terhadap Kemampuan Komunikasi Anak

Hasil penelitian mengindikasikan adanya perbedaan yang tampak pada kemampuan komunikasi anak berdasarkan intensitas penggunaan gadget. Anak dengan durasi penggunaan lebih tinggi terlihat lebih sering menggunakan ungkapan singkat ketika berkomunikasi, sedangkan anak dengan durasi lebih rendah cenderung menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam merespons, bertanya, dan memulai percakapan. Dalam beberapa kasus, anak yang terlalu sering menggunakan gadget tampak meniru ekspresi dan suara dari tokoh dalam video yang mereka tonton, sehingga kemampuan bahasa mereka berkembang tidak melalui interaksi langsung, melainkan melalui model digital yang mereka konsumsi.

Dalam pembahasan temuan ini terlihat bahwa gadget memiliki potensi mempengaruhi pola bahasa anak, baik secara positif maupun negatif. Ketika konten yang diakses bersifat interaktif dan menstimulasi anak untuk merespons, kemampuan bahasa dapat berkembang lebih cepat. Namun ketika konten bersifat pasif, anak cenderung menjadi penerima informasi sehingga kemampuan komunikasi interpersonal menjadi kurang berkembang. Hal ini menunjukkan pentingnya pengaturan konten dan interaksi orang tua selama anak menggunakan gadget.

3.4. Regulasi Emosi dan Keterlibatan Sosial dalam Aktivitas Bermain

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa anak yang menggunakan gadget sebagai alat menenangkan diri cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur emosi ketika gadget tidak diberikan. Beberapa anak menunjukkan perilaku frustrasi seperti menangis atau menghindari teman saat diminta berhenti menggunakan gadget. Sebaliknya, anak yang diberikan gadget secara terkontrol dan bersamaan dengan aktivitas sosial lainnya menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengelola emosi dan beradaptasi dalam permainan kelompok. Observasi di lingkungan sekolah mengungkapkan bahwa anak yang terbiasa bermain tanpa gadget mampu menunjukkan kesabaran lebih tinggi ketika harus menunggu giliran atau berkolaborasi dalam permainan.

Pembahasan mengenai temuan ini memperlihatkan bahwa regulasi emosi anak sangat dipengaruhi oleh peran orang tua dan guru dalam membentuk pola penggunaan gadget. Ketika gadget digunakan sebagai pengganti interaksi sosial, anak lebih cenderung menarik diri dan kurang memiliki kesempatan mempraktikkan kemampuan sosial seperti berbagi, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik. Namun ketika gadget dikenalkan secara seimbang dengan aktivitas sosial, kemampuan regulasi emosi anak tetap berkembang sesuai tahapannya.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia 3–6 tahun memberikan pengaruh nyata terhadap perkembangan sosial mereka, baik dalam konteks interaksi dengan teman sebaya, kemampuan komunikasi, maupun regulasi emosi. Penggunaan gadget yang berlangsung secara intens dan tanpa pendampingan cenderung menurunkan kualitas keterlibatan anak dalam permainan sosial, memperlambat kemampuan mereka merespons dan memulai percakapan, serta memunculkan kesulitan dalam mengelola emosi ketika perangkat tidak diberikan. Sebaliknya, anak yang memperoleh pendampingan aktif dari orang tua dan memiliki durasi penggunaan gadget yang lebih terkontrol mampu menunjukkan kemampuan sosial yang lebih stabil dan tetap terlibat dalam aktivitas bermain bersama. Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya pola pendampingan, pemilihan konten, serta pengaturan durasi penggunaan gadget untuk memastikan perkembangan sosial anak berjalan secara optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan pemahaman bahwa gadget tidak sepenuhnya berdampak negatif apabila penggunaannya diarahkan dan diawasi secara tepat, sehingga kebutuhan anak akan interaksi sosial tetap dapat terpenuhi melalui kombinasi pengalaman digital dan pengalaman bermain langsung.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada para orang tua, guru, dan anak-anak yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini serta memberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan pengumpulan data. Penghargaan juga diberikan kepada pihak lembaga pendidikan anak usia dini yang telah memfasilitasi proses penelitian sehingga dapat berlangsung dengan baik. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada rekan sejawat yang memberikan masukan dalam penyusunan instrumen serta kepada pihak yang mendukung hingga penelitian ini selesai disusun dan dipublikasikan.

6. Daftar Pustaka

- Anugrah, R., Safrizal, & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>
- Azzah Shafa, Hafidz, Aulia Desti, Kharisma Dikta, Zahra Dian, Aisyah Azzahra, Nabila Sagita, & Kania Rahma. (2025). The Influence of Gadget Use on Early Childhood. *Bulletin of Islamic Research*, 3(1), 165–176. <https://doi.org/10.69526/bir.v3i1.181>
- Liszkai-Peres, K., Budai, Z., Kocsis, A., Jurányi, Z., Pogány, Á., Kamps, G., Miklósi, Á., & Konok, V. (2024). Association between the use of mobile touchscreen devices and the quality of parent-child interaction in preschoolers. *Frontiers in Child and Adolescent Psychiatry*, 3. <https://doi.org/10.3389/frcha.2024.1330243>
- Lusiana, R. E., Rahmawati, D., & Handayani, A. (2024). Tantangan Dan Peluang: Gadget, Kecerdasan Emosional, Dan Pembentukan Sikap Sosial Pada Anak-Anak Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 790–801.
- Misirli, A., Fotakopoulou, O., Dardanou, M., & Komis, V. (2025). The impact of touchscreen digital exposure on children's social development and communication: a systematic review. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613625>
- Nikmah, R., & Sari, R. P. (2024). The Relationship of Gadget Use and Social-Emotional Development in South Lampung, Indonesia. *Symmetry & Sigma: Journal of Mathematical Structures and Statistical Patterns*, 1(1), 42–57. <https://doi.org/10.58989/symmerge.v1i1.9>
- Ouyang, X., Zhang, X., Zhang, Q., Gong, X., & Zhang, R. (2024). Preschool children's screen time during the COVID-19 pandemic: associations with family characteristics and children's anxiety/withdrawal and approaches to learning. *Current Psychology*, 43(20), 18659–18673. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04783-y>
- Putri, D., Usman, U., & Idhayani, N. (2025). Eksplorasi Peningkatan Keterampilan Bahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Amalia Mandara Mendidoha. *Edum Journal*, 8(1), 106–123. <https://doi.org/10.31943/edumjournal.v8i1.269>
- Putri, W. N. (2024). Menyelamatkan Masa Depan Anak Usia Dini dari Jerat Kecanduan Gadget. *Jurnal Pembelajaran Aktif*, 5(4), 204–217.
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 274–294.

- <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.152>
- Ruth Evita Gloria Lbn Gaol, & Nur Alam Fajar. (2024). Strategi Promosi Kesehatan Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Bahasa Bicara Anak. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(8). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i8.2634>
- Sari, N. P., Silvani, Y., Ulfah, M., & Sari, S. D. P. (2022). High-Intensity of Gadget Use Increases “Cautions” Toward Preschool Children Development. *Journal of Issues in Midwifery*, 6(2), 104–114. <https://doi.org/10.21776/ub.joim.2022.006.02.5>
- Saroinsong, W.P, Nursalim, M, & Azmawaty Binti Mohamad Nor. (2025). The Impact of Peer Interaction and Gadget Addiction on the Subjective Wellbeing of 5–6-Year-Old Children in Java, Indonesia: A Quantitative Study. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(3), 2308–2323. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.7794>
- Simanjuntak, P. A. B., Tung, C., & Amseke, F. V. (2025). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Al-Amal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–16. <https://doi.org/10.59896/amal.v3i1.293>
- Studhalter, U. T., Jossen, P., Seeli, M., & Tettenborn, A. (2025). Tablet Computers in Early Science Education: Enriching Teacher–Child Interactions. *Early Childhood Education Journal*, 53(7), 2531–2545. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01766-x>