

Studi Literature: Pengaruh Penggunaan Gadget Dikalangan Anak Sekolah Dasar

Awalina Barokah¹, Yessa Afrilia² Dania Isnaeni Zahrah³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Bangsa

e-mail : Awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id¹, yessaafri4@gmail.com²,
daniaisnaini06@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak sekolah dasar berdasarkan kajian literatur. Melalui analisis terhadap sejumlah jurnal, penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak memiliki dampak yang kompleks, baik positif maupun negatif. Di satu sisi, gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran, meningkatkan kreativitas, dan memperluas akses informasi. Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memicu masalah seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, dan masalah sosial. Hasil kajian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, dan pengawasan orang tua sangat mempengaruhi dampak gadget pada perkembangan anak. Penelitian ini menyoroti pentingnya keseimbangan dalam penggunaan gadget, serta peran orang tua dan sekolah dalam membimbing anak-anak untuk memanfaatkan teknologi secara bijak.

Kata kunci: *Gadget, Perkembangan Anak, Dampak Gadget, Pengawasan Orang Tua*

Abstract

This study aims to analyze the impact of gadget usage on the development of elementary school children based on a literature review. Through an analysis of various journals, the study reveals that gadget usage by children has a complex impact, encompassing both positive and negative aspects. On the positive side, gadgets can serve as effective tools for learning, fostering creativity, and expanding access to information. Conversely, excessive gadget usage can lead to issues such as addiction, concentration problems, and social challenges. The findings indicate that factors such as usage duration, the type of content accessed, and parental supervision significantly influence the impact of gadgets on children's development. This study highlights the importance of maintaining a balance in gadget usage and the crucial role of parents and schools in guiding children to use technology wisely.

Keywords : *Gadget, Child Development, Impact Of Gadgets, Parental Supervision*

PENDAHULUAN

Penggunaan perangkat elektronik kini melibatkan tidak hanya orang dewasa, tetapi juga remaja dan anak-anak. Hal ini tentu tidak terjadi tanpa alasan, karena karakteristik konsumerisme dan kebutuhan masyarakat saat ini telah berubah drastis dibandingkan beberapa puluh tahun lalu. Saat ini, anak-anak sudah sangat akrab dengan perangkat teknologi. Bahkan anak-anak yang masih berada di sekolah dasar pun tak terkecuali. Siswa SD biasanya berusia antara 6 hingga 12 tahun dan berada dalam periode perkembangan masa kanak-kanak serta bersiap-siap untuk memasuki masa remaja. Pada tahap ini, anak-anak di sekolah dasar seharusnya mengisi waktu mereka dengan aktivitas yang bisa membantu mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial, seperti bermain dan belajar. Dalam proses belajar dan bermain, harus ada keseimbangan, artinya keduanya tidak boleh terasa menjemukan. Anak-anak bisa belajar sambil bermain, maupun belajar dari aktivitas bermain. Permainan elektronik di komputer atau video game sangat menarik perhatian anak-anak, seperti PlayStation, permainan online, serta game dari perangkat portable.

Terkadang, anak-anak bahkan menjadi begitu terfokus pada permainan mereka sehingga mengabaikan lingkungan di sekitar.

Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Alat-alat seperti ponsel pintar, laptop, tablet, dan berbagai jenis perangkat elektronik lainnya sangat umum dijumpai di kehidupan sehari-hari saat ini. Hal ini tidak lagi dianggap sesuatu yang istimewa di era sekarang, karena banyak siswa yang telah diberikan fasilitas oleh orang tua mereka agar orang tua bisa lebih leluasa menjalani aktivitas tanpa harus terus-menerus menemani anak saat bermain. Tentu saja, anak-anak sangat gembira jika mereka menerima perangkat dari orang tua mereka.

Pemanfaatan gadget mempunyai kelebihan sebagai sarana belajar bagi anak SD dengan manfaatnya antara lain belajar berbicara dengan menonton video pengantar yang bisa ditiru anak, belajar berhitung, mengenal huruf, mengenal binatang, dan masih banyak lagi. Belajar dengan gadget pastinya akan menjadi lebih menarik karena memiliki fitur menarik yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kegiatan Pembelajaran ketika siswa merasa senang dan tertarik, mereka akan bersemangat belajar dan lebih mendapat motivasi untuk terus belajar

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (literature review), yang bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis temuan dari 16 jurnal ilmiah terkait topik penelitian. Pendekatan ini bersifat deskriptif analitis, untuk memahami tren, kesenjangan, dan kontribusi literatur yang relevan. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari jurnal-jurnal ilmiah yang dipublikasikan dalam database terpercaya, seperti Google Scholar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Sari, Puspitasari, and Widiastuti 2024) Gadget merupakan alat teknologi seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer yang semakin digemari dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Pertumbuhan pada anak di usia dini adalah sebuah proses yang rumit dan melibatkan perubahan serta perkembangan di berbagai bidang, yang meliputi aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan kreativitas. Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini berhubungan dengan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan perangkat tersebut pada berbagai aspek pertumbuhan, seperti fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas. Stimulasi serta pengalaman yang didapatkan oleh anak pada usia dini (0-6 tahun) adalah periode krusial dalam perkembangan mereka, dan hal ini sangat mempengaruhi kemajuan mereka.

Ada sebuah proses yang menjelaskan siapa yang berbicara, apa yang diucapkan, melalui saluran mana, kepada siapa, serta apa dampak atau hasilnya. Jika dilihat dari sudut pandang model komunikasi Laswell, gadget berfungsi sebagai alat dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa gadget adalah salah satu sarana komunikasi yang bertujuan untuk mempermudah interaksi sosial antara manusia. Berikut ini beberapa fungsi gadget:

- a) Komunikasi
Pengetahuan manusia kini telah berkembang dengan pesat. Di masa lalu, komunikasi dilakukan secara batin, kemudian beralih ke tulisan yang dikirim melalui pos. Saat ini, di era globalisasi, manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien berkat penggunaan handphone.
- b) Sosial
Gadget dilengkapi dengan berbagai fitur dan aplikasi yang ideal untuk berbagi berita, kabar, dan cerita. Dengan memanfaatkan semua itu, kita dapat menambah teman dan menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa perlu menghabiskan waktu lama untuk berkomunikasi.
- c) Pendidikan
Seiring dengan perkembangan zaman, cara belajar kini tidak lagi terbatas pada buku. Dengan adanya gadget, seseorang dapat dengan mudah mengakses berbagai pengetahuan yang dibutuhkan. Mulai dari pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum,

hingga agama, semuanya dapat diakses tanpa perlu repot-repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh dari jangkauan.

Munculnya teknologi digital telah merevolusi dunia pendidikan, memberikan akses yang belum pernah ada sebelumnya ke informasi dan sumber belajar. Namun, semakin banyaknya penggunaan perangkat seperti smartphone, tablet, dan laptop menghasilkan kekhawatiran tentang kemungkinan efek buruknya terhadap prestasi akademis, kesehatan mental, dan keterampilan sosial anak-anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru dan orang tua untuk menerapkan strategi yang saling mendukung dalam mengatur penggunaan perangkat ini dengan cara yang baik. Kerjasama yang menyeluruh dan kolaboratif antara guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan perangkat ini sangat krusial untuk mengurangi dampak negatif sambil meningkatkan keuntungan yang bisa didapatkan. Mengingat kerumitan pengaruh perangkat ini, penelitian ini menerapkan teknik wawancara untuk memahami lebih dalam bagaimana penggunaan perangkat tersebut berpengaruh pada perilaku belajar anak di tingkat sekolah dasar (Ashifa, Yulianti, and Wahyuningsih 2022)

Penggunaan perangkat elektronik tidak terlepas dari internet. Konsekuensi yang kita hadapi meliputi efek positif dan negatif baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Salah satu manfaat dari pemakaian perangkat elektronik adalah membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas mereka melalui aplikasi menggambar, membaca, dan menulis yang memiliki fitur menarik. Pada dasarnya, penggunaan gadget serta aktivitas permainan online yang tersedia pada perangkat tersebut juga membawa dampak positif, terutama bagi siswa sekolah dasar, karena dapat menambah wawasan serta pengetahuan mereka, termasuk informasi dan sebagai sarana pembelajaran.

Penggunaan gadget secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunaannya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi peserta didik yang menggunakan gadget. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan selalu mengontrol penggunaan gadget pada anak. "Keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak saat dirumah dengan cara memberikan batasan waktu maupun jam malam untuk bermain gadget pada anak. Disarankan saat dirumah perbanyaklah interaksi dengan anak seperti melakukan hal yang menarik dengan mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya" (Muslim 2020)

Menurut (Watak, Tuwongihide, and Suparlan 2023) berikut ini beberapa dampak positive penggunaan gadget untuk anak sekolah dasar :

1. Mengasah keterampilan anak serta menambah wawasan dan informasi. Perangkat elektronik berperan penting dalam memudahkan anak untuk mendapatkan informasi dengan cepat melalui aplikasi yang tersedia di gadget tanpa harus dipaksa.
2. Menggali kreativitas anak, di era kemajuan teknologi ini, menciptakan berbagai kesempatan belajar yang dapat memperkuat kreativitas dan inovasi anak agar dorongannya untuk berkembang semakin meningkat.
3. Menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, salah satu keuntungan positifnya ialah membantu kemampuan adaptasi seorang anak. Ini berarti kemampuan individu untuk beradaptasi.

Dalam konteks positifnya, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan manfaat signifikan, mulai dari mempermudah akses informasi hingga meningkatkan efisiensi dalam pekerjaan dan proses pembelajaran

Menurut (Ariston and Frahasini 2018) Bukan hanya dampak positif nya saja, ternyata penggunaan gadget lebih banyak dampak negative dibandingkan positif nya, berikut ini dampak negatif nya:

1. Anak akan menjadi kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang bergerak secara fisik
2. Mengabaikan lingkungan sekitar
3. Berkurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sementara itu

Oleh karena itu perlu adanya peran orang tua dalam pengendalian penggunaan gawai pada anak. Peran orang tua dalam pengendalian penggunaan gawai pada anak dapat dilakukan dengan cara melungkan waktu dan terlibat langsung dalam aktifitas pendampingan anak. Ada beberapa cara untuk mengendalikan penggunaan gadget pada anak yaitu:

1. Mendorong anak untuk terus berinteraksi jika anak dapat berinteraksi dengan baik dalam keluarganya, maka ia akan mampu berinteraksi dengan baik pula dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk selalu berinteraksi dengan anak-anaknya
2. Biarkan anak-anak mengontrol penggunaan perangkat tindakan pencegahan bagi orang tua termasuk menetapkan batas waktu penggunaan perangkat oleh anak-anak
3. Hendaknya orang tua disiplin dan konsisten dalam menggunakan gadget pada anaknya
4. Orang tua hendaknya berhati-hati dalam memilih lamaran anak akan mendapatkan sesuatu jika orang tua dapat memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya
5. Awasi anak saat menggunakan alat orang tua harus melakukan tugasnya dengan baik mereka bergiliran mengawasi atau mengawasi anak-anak jika salah satu atau kedua orang tua tidak sibuk, luangkan waktu untuk anak anda, terutama saat mereka sedang menggunakan gadget
6. Filter dan pengaturan keamanan orang tua dapat menggunakan alat pengelolaan seperti filter dan perangkat Internet untuk melindungi anak-anak mereka dari konten yang tidak pantas
7. Memimpin dengan memberi contoh sadarilah bahwa anak meniru perilaku orang tuanya oleh karena itu, orang tua juga harus memberikan contoh yang baik dan menghindari penggunaan alat saat bermain dengan anak
8. Ciptakan ruang bebas gadget di rumah anda. Tentukan area bebas perangkat di rumah anda, seperti ruang makan atau ruang tamu keluarga. Artinya tidak ada seorang pun yang dapat mengoperasikan perangkat di ruangan tersebut
9. Mendidik anak tentang bahaya penggunaan gawai dalam jangka waktu lama. Orang tua dapat menjelaskan kepada anak-anaknya tentang dampak penggunaan perangkat berlebihan dengan: Nyeri mata, pusing, dan risiko obesitas akibat duduk dalam waktu lama.

Pada bagian ini dipaparkan hasil dan pembahasan mengenai hasil kajian literatur pada 5 artikel tentang pengaruh gadget pada anak sekolah dasar. Pembahasan terdiri dari bagian utama yaitu mengenai pengaruh atau dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar.

No	Judul Artikel	Nama Pengembang Media/Tahunan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar	Rindy Anugrah, Safrizal, Elis Komalasari (2023)	Penelitian kualitatif dengan studi kasus	Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD X Kota Batusangkar ditemukan bahwa yang dihasilkan dari penggunaa gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar di antaranya yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya Berbicara anak tidak sesuai dengan umur dan kebanyakan menggunakan bahasa orang dewasa 2. Rendahnya Konsentrasi, dengan ditemunya siswa yang tidur dikelas dan siswa yang asik dengan kegiatannya sendiri, siswa yang berjalan-jalan saat guru menjelaskan materi

				dan siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran
2.	Siti Rahmi Jalilah (2022)	Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar	Studi kasus merupakan salah satu bagian dari penelitian kualitatif yang prosedurnya tidak statistik melainkan sebuah gambaran atau analisis mengenai sebuah fenomena, sebuah peristiwa, sosial maupun banyak hal lainnya	Faktanya dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini menjadikan masa anak-anak terbiasa dalam menggunakan gadget sehingga dapat mengganggu perkembangan psikologis mereka. Tingkat bermain seorang anak-anak Indonesia dikatakan rendah ketika dibandingkan dengan negara yang lain, seperti halnya dengan tiga negara baik Jepang, Thailand dan Vietnam. Berdasarkan hasil penelitiannya, sebagian besar anak Indonesia lebih mengabdikan waktu dengan belajar dan menonton TV dan tidak ketinggalan bermain sebuah game
3	Poppy Amelia Sari, Juniar Dwi Puspitasari, Tika Anggun Widiastuti (2024)	Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar	Menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka (library research). Prosedur pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut	Penggunaan gadget dalam pembelajaran mempunyai dampak positif yaitu membantu siswa mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Saat ini gadget sudah dianggap "teman" oleh masyarakat, khususnya oleh anak-anak sekolah dasar. Oleh karena itu, jika gadget dapat berperan Hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk memperoleh materi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan saat belajar. Selain dampak positif dari penggunaan gadget, kita juga harus memperhatikan dampak negatif dari penggunaan media gadget. Dampak negatif penggunaan gadget bagi anak dapat berdampak buruk terhadap tumbuh kembangnya. Kecanduan internet dapat menimbulkan akibat yang mematkan seperti gangguan kesehatan mata dan gangguan jiwa
4	Laelia Nurpratiwiningsih (2021)	Analisis Pembentukan Karakter Peserta Didik dalam	Metode penelitian yang digunakan adalah	Nampak bahwa peserta didik lebih tertarik untuk bermain youtube atau game dalam gadget tersebut. Tugas yang

	Penggunaan Gadget di SD Negeri Sawojajar 2	penelitian kualitatif survey. Pelaksanaan kegiatan penelitian pada bulan juli sampai dengan oktober 2021. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Data primer sebagai data utama dalam penelitian dan data sekunder merupakan data pendukung kegiatan penelitian	diberikan diabaikan. Selain itu, sikap yang tumbuh adalah tanggung jawab dalam pengerjaan tugas tersebut kurang maksimal. Ketika pengumpulan tugas secara tatap muka, terlihat bahwa peserta didik kurang antusias. Hal ini dikarenakan peserta didik terlalu lama belajar dan bermain di rumah. Dimana peserta didik perlu adanya bimbingan dari orang tua dan guru
5	Annisa Firdaus, Puri Pramudiani (2022) Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Usia Sekolah Dasar	Menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif analitis. Dengan kata lain, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena apa saja yang ditemukan, suatu objek, sekelompok manusia atau suatu kondisi tertentu kemudian menganalisisnya berdasarkan fakta dan informasi yang diperoleh dari lapangan	Perilaku sopan santun baik kepada orang tua maupun orang lain yang lebih tua masih minim sekali beberapa anak laki laki MH, FAH, MJ berdasarkan wawancara dengan orangtuanya dinilai masih kurang terkadang masih tidak mau menurut dan patuh, jarang untuk mengatakan kalimat pemisi dihadapan orang lain yang usiannya lebih tua hal ini membuat kurang rasa kepedulian dan rasa sosial pada diri anak jika terlalu lama bermain smartphome.

SIMPULAN

Penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar memiliki dampak yang kompleks, baik positif maupun negatif. Di sisi positif, gadget dapat meningkatkan wawasan, kreativitas, dan motivasi belajar jika digunakan secara tepat. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memicu berbagai masalah, seperti kecanduan, kurangnya konsentrasi, gangguan interaksi sosial, dan pengabaian aktivitas fisik. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan kontrol yang konsisten dari orang tua serta dukungan guru untuk memastikan penggunaan gadget yang seimbang. Strategi seperti pembatasan waktu penggunaan, edukasi tentang dampak negatif, serta penciptaan ruang bebas gadget menjadi langkah penting dalam pengelolaan ini. Dengan pengelolaan yang baik, gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif dan mendukung perkembangan anak secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak". *Jurnal Dinamika Penelitian* (2017), 315-330.
- Ariston, Yummi, and Frahasini Frahasini. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 1(2): 86. doi:10.26737/jerr.v1i2.1675.
- Ashifa, Riswati, Yulianti Yulianti, and Yona Wahyuningsih. 2022. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5(1): 503–10. doi:10.31004/joe.v5i1.635.
- Annisa, A. F., & Pramudiani, P. (2022). Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1408-1416.
- Fatmah, N. (2023). Peran Orang Tua dalam Pengendalian Penggunaan Gawai pada Anak Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 491-499.
- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3(1). <https://doi.org/http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84. <https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/78>
- Muslim, Pujian. 2020. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar* 3(3): 1–23.
- Nafaida, R., Nurmasyitah, & Nursamsu. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Nurpratiwiningsih, L. (2021). Analisis Pembentukan Karakter Peserta Didik dalam Penggunaan Gadget. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 119-127.
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 15(1): 1870–75. doi:10.31000/rf.v15i1.1374.
- Sari, Poppy Amelia, Juniar Dwi Puspitasari, and Tika Anggun Widiastuti. 2024. "Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5(1): 354–63. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/603>.
- Tri Aryati, "Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Wukirsari Imogiri Bantul," *E-Societas* 6, no.4 (November 2013) <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/societas/article/view/9111>.
- Watak, Chintami Luciana, Yesmin Tuwongihide, and Monica Sri Rejeki Suparlan. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)* 1(2): 43–49.
- Widiastuti, I. S. (2023). *Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Di Man 1 Trenggalek* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim