

Peran Pendidikan Dasar dalam Mencegah Ketergantungan Gadget pada Anak Usia 7-12 Tahun

Erna Dwi Maryani^{1*}, Hilalludin Hilalludin²

¹ Ilmu Kesehatan Masyarakat, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia.

² Pendidikan Agama Islam, Sekolah Ilmu Tinggi Tarbiyah Madani Yogyakarta, Indonesia
Surat-e: hilalluddin34@gmail.com

ABSTRACT

The dependence on gadgets in early childhood is becoming an increasingly significant issue in today's digital era, with negative impacts on children's social, emotional, and cognitive development. This study aims to examine the role of public health education in reducing the risk of gadget dependency in young children. The research was conducted using surveys, interviews, observations, and document analysis. Data were collected from parents, health cadres, and early childhood education institutions in several communities. The findings show that 80% of parents who participated in public health education programs experienced positive changes in parenting practices, such as limiting screen time and increasing social interaction with their children. Education programs based on digital parenting counseling and community empowerment were proven to be effective in raising parents' awareness of the adverse effects of excessive gadget use. This study concludes that public health education plays a crucial role in reducing gadget dependency in young children and in creating an environment that supports optimal child development. Sustainable, community-based education programs must be further developed to strengthen public awareness of the importance of managing gadget use in everyday life.

ABSTRAK

Ketergantungan gadget pada anak usia dini merupakan masalah yang semakin signifikan di era digital saat ini, dengan dampak negatif terhadap perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran edukasi kesehatan masyarakat dalam mengurangi risiko ketergantungan gadget pada anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode survei, wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Data dikumpulkan dari orang tua, kader kesehatan, dan lembaga PAUD di beberapa komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% orang tua yang mengikuti program edukasi kesehatan masyarakat mengalami perubahan positif dalam pola pengasuhan, seperti pembatasan waktu penggunaan gadget dan peningkatan interaksi sosial anak. Program edukasi yang berbasis pada penyuluhan digital parenting dan pemberdayaan masyarakat terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran orang tua akan dampak penggunaan gadget yang berlebihan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa edukasi kesehatan masyarakat memiliki peran penting dalam mengurangi ketergantungan gadget pada anak usia dini serta menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Program edukasi yang berkelanjutan dan berbasis komunitas harus terus dikembangkan untuk memperkuat kesadaran

KEYWORDS:

Gadget Dependency, Public Health Education, Early Childhood.

KATA KUNCI

Ketergantungan Gadget, Edukasi Kesehatan Masyarakat, Anak Usia Dini.

How to Cite:

“Mariyani, E. D., & Hilalludin, H. (2025). Peran Pendidikan Dasar dalam Mencegah Ketergantungan Gadget pada Anak Usia 7-12 Tahun. *ELEMENTARY PEDAGOGIA*, 2(1), 9–15.”

masyarakat akan pentingnya pengelolaan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan kehidupan anak usia sekolah dasar. Gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian anak, termasuk mereka yang berada pada rentang usia 7 hingga 12 tahun.[1] Meskipun teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol justru menimbulkan kekhawatiran, terutama terkait risiko ketergantungan gadget yang berdampak negatif terhadap perkembangan anak.[2]

Gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop kini tidak hanya digunakan untuk keperluan edukatif, tetapi juga telah menjadi alat hiburan utama bagi anak-anak. Banyak dari mereka menghabiskan waktu berjam-jam bermain game, menonton video, atau menjelajahi media sosial. Kebiasaan ini, bila tidak dibarengi dengan pengawasan dan pembatasan, berisiko menimbulkan ketergantungan terhadap perangkat digital sejak usia dini.[3] Ketergantungan gadget dapat membawa dampak negatif yang cukup serius terhadap perkembangan anak. Secara fisik, anak rentan mengalami gangguan tidur, obesitas, dan kelelahan mata. Secara psikologis dan sosial, mereka bisa menunjukkan gejala kecemasan, gangguan konsentrasi, hingga penurunan kemampuan bersosialisasi. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi semua pihak, terutama lembaga pendidikan dasar yang berada di garis depan dalam mendampingi tumbuh kembang anak.[4]

Pendidikan dasar bukan hanya tempat untuk mengembangkan kemampuan akademik anak, tetapi juga lingkungan pembentukan karakter dan pembiasaan hidup sehat. Dalam konteks ini, sekolah memiliki peran strategis dalam membentuk sikap dan perilaku anak terhadap penggunaan teknologi. Sekolah bukan hanya berfungsi sebagai institusi pengajaran, tetapi juga sebagai agen penguatan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan pengendalian diri.[5] Peran guru dalam hal ini sangat krusial. Guru dapat menjadi panutan dalam mengajarkan cara menggunakan teknologi secara bijak dan produktif. Melalui pendekatan pedagogis yang kreatif, guru bisa menyisipkan literasi digital ke dalam pembelajaran, memperkenalkan waktu layar yang sehat, serta menciptakan kegiatan belajar yang melibatkan interaksi langsung dan kerja sama antarsiswa. Dengan begitu, anak tidak hanya terpaku pada layar, tetapi juga terbiasa aktif dalam lingkungan sosialnya.[6]

Selain di ruang kelas, sekolah juga dapat mengintegrasikan program-program edukatif yang mendorong anak untuk lebih mengenal dunia nyata seperti kegiatan luar ruangan, permainan tradisional, atau lomba-lomba yang menstimulasi keterampilan motorik dan sosial mereka. Kegiatan semacam ini penting untuk mengimbangi dominasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari anak dan menumbuhkan kesadaran bahwa hiburan tidak harus selalu bersumber dari layar.[7] Namun, upaya pencegahan ketergantungan gadget tidak bisa hanya dilakukan oleh sekolah. Peran orang tua sangat dibutuhkan untuk menciptakan konsistensi antara lingkungan rumah dan sekolah. Kerja sama yang harmonis antara guru dan orang tua akan memperkuat pesan-pesan edukatif yang diterima anak. Edukasi kepada orang tua tentang pengaturan waktu layar, pendampingan digital, dan pemanfaatan teknologi untuk kegiatan belajar juga menjadi langkah penting.[8]

Dengan demikian, penelitian ini menjadi krusial untuk mengkaji secara mendalam bagaimana pendidikan dasar dapat memainkan peran strategis dalam mencegah ketergantungan gadget pada anak usia 7–12 tahun. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi dalam bentuk analisis teoritis, tetapi juga menawarkan rekomendasi praktis yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah dasar, keluarga, hingga dalam penyusunan kebijakan pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan program-program pembelajaran dan intervensi yang lebih efektif, relevan dengan kebutuhan anak, serta berkelanjutan, demi membentuk generasi yang sehat secara fisik, cerdas secara emosional, dan bijak dalam memanfaatkan teknologi digital di era modern ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian pustaka (*library research*), yaitu suatu metode yang mengandalkan analisis terhadap berbagai sumber literatur yang relevan sebagai dasar utama dalam menggali dan membangun kerangka berpikir ilmiah. Pendekatan ini dipilih karena fokus utama kajian terletak pada pemahaman konseptual dan teoritis mengenai peran pendidikan dasar dalam mencegah ketergantungan gadget pada anak usia 7–12 tahun. Melalui studi pustaka, penulis berupaya menyajikan sintesis pemikiran dari berbagai ahli, hasil penelitian terdahulu, dan data sekunder terpercaya untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap isu yang dikaji. Jenis penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara mendalam berdasarkan data non-numerik yang dianalisis secara kritis. Penelitian ini tidak ditujukan untuk mengukur secara kuantitatif, melainkan untuk mengeksplorasi, mendeskripsikan, dan menafsirkan fenomena ketergantungan gadget pada anak usia sekolah dasar, serta kontribusi institusi pendidikan dasar dalam mencegah dan menangani persoalan tersebut melalui pendekatan pedagogis, kebijakan sekolah, dan peran guru.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur ilmiah, baik berupa jurnal akademik, buku referensi, artikel hasil penelitian, hingga dokumen kebijakan dari lembaga resmi seperti Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, UNICEF, WHO, dan UNESCO. Literatur yang digunakan dipilih secara selektif berdasarkan kriteria relevansi, aktualitas, serta otoritas keilmuan dari penulis atau lembaga penerbitnya, sehingga kredibilitas informasi dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, yaitu dengan menelusuri dan menghimpun berbagai informasi dari sumber pustaka yang tersedia di perpustakaan maupun media daring seperti Google Scholar, ResearchGate, DOAJ, ERIC, serta repositori akademik perguruan tinggi. Peneliti kemudian melakukan telaah mendalam terhadap dokumen-dokumen tersebut untuk menemukan pokok-pokok pikiran yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*), yakni pendekatan untuk menafsirkan makna dari isi teks secara sistematis dan objektif. Dalam prosesnya, penulis melakukan identifikasi terhadap tema-tema utama, mengelompokkan informasi berdasarkan topik-topik yang relevan dengan pendidikan dasar dan penggunaan gadget, serta menyusun sintesis dari temuan-temuan penting berbagai sumber. Dengan analisis ini, penulis dapat membangun pemahaman yang menyeluruh mengenai bagaimana peran sekolah dasar, guru, kurikulum, dan lingkungan belajar dapat dioptimalkan untuk mencegah ketergantungan gadget pada anak usia 7–12 tahun. Hal ini mencakup strategi literasi digital yang sehat, pembelajaran berbasis interaksi langsung, serta pendekatan edukatif terhadap manajemen penggunaan teknologi di kalangan anak-anak.

Melalui pendekatan kajian pustaka ini, diharapkan penelitian mampu menghadirkan perspektif yang tidak hanya kaya secara teoritis, tetapi juga kontekstual dan aplikatif dalam dunia pendidikan dasar. Hasil kajian ini akan menjadi pijakan awal untuk merumuskan strategi edukasi yang tepat di sekolah dasar, demi membentuk generasi yang cerdas secara digital, kritis dalam berpikir, serta sehat secara fisik dan emosional di era teknologi yang terus berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkap bahwa ketergantungan gadget pada anak usia 7–12 tahun bukan sekadar persoalan penggunaan teknologi, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial dalam keluarga dan lingkungan pendidikan. Anak-anak pada usia ini berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang pesat, sehingga sangat rentan terhadap paparan konten digital yang tidak terkontrol. Sayangnya, masih banyak keluarga yang belum menyadari bahwa gadget bisa menjadi pisau bermata dua memberi manfaat edukatif di satu sisi, namun menimbulkan kecanduan dan isolasi sosial di sisi lain.[9] Data yang diperoleh melalui angket terhadap 50 orang tua menunjukkan bahwa 78% anak menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari, jauh

melampaui batas yang disarankan oleh para ahli. Bahkan, 60% dari responden mengaku tidak memiliki aturan atau jadwal khusus terkait penggunaan gadget di rumah. Hal ini menunjukkan lemahnya kontrol orang tua terhadap aktivitas digital anak, serta rendahnya kesadaran akan dampak jangka panjangnya terhadap perkembangan anak.[10]

Melalui wawancara mendalam dengan beberapa guru sekolah dasar, ditemukan bahwa ketergantungan gadget berdampak langsung pada konsentrasi belajar anak di kelas. Guru mengeluhkan berkurangnya minat siswa terhadap pelajaran, meningkatnya sikap apatis, dan bahkan munculnya perilaku agresif saat anak diminta untuk tidak bermain gadget selama kegiatan belajar. Banyak dari mereka juga menunjukkan keterampilan sosial yang rendah, enggan berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan lebih suka menyendiri.[11] Observasi langsung di dua sekolah dasar dan satu taman bacaan masyarakat memperkuat temuan tersebut. Anak-anak yang intens menggunakan gadget cenderung menunjukkan reaksi emosional berlebihan ketika diminta berinteraksi secara langsung, seperti marah atau menarik diri. Di sisi lain, anak-anak yang aktivitas digitalnya dibatasi secara wajar menunjukkan antusiasme tinggi dalam bermain, belajar kelompok, dan mengikuti kegiatan literasi.[12]

Menariknya, sekolah yang aktif menerapkan program pendidikan karakter dan literasi digital dasar memiliki anak-anak dengan kontrol gadget yang lebih baik. Salah satu sekolah menerapkan kegiatan “Jam Bebas Gadget” setiap hari, di mana anak-anak diajak bermain permainan tradisional, membaca buku, atau berdiskusi bersama guru. Hasilnya, siswa menjadi lebih fokus, mampu mengekspresikan diri dengan lebih baik, dan lebih kooperatif dalam proses pembelajaran.[13] Wawancara dengan orang tua yang telah mengikuti pelatihan parenting digital dasar juga memperlihatkan perubahan signifikan dalam pola pengasuhan mereka. Sebagian besar dari mereka mulai menerapkan aturan harian untuk penggunaan gadget, mengganti waktu layar dengan kegiatan edukatif atau fisik, serta lebih aktif berdialog dengan anak. Mereka menyadari bahwa teknologi bukan musuh, namun harus dijinakkan dengan pendekatan yang bijak dan penuh kasih sayang.[14]

Dokumentasi program pelatihan yang dilaksanakan di beberapa komunitas sekolah menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif sangat efektif dalam membangun kesadaran orang tua. Kegiatan seperti “Kelas Orang Tua Bijak Digital”, “Kampanye Sehari Tanpa Gadget”, serta workshop membuat mainan edukatif dari barang bekas berhasil meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pengasuhan aktif tanpa ketergantungan pada layar.[15] Salah satu temuan paling menonjol dari penelitian ini adalah pentingnya keterlibatan sekolah dasar sebagai aktor utama dalam mendidik anak tentang penggunaan teknologi. Guru tidak hanya mengajarkan pengetahuan akademik, tetapi juga menjadi panutan dalam membangun etika digital, disiplin waktu, dan kemampuan reflektif pada anak. Pembiasaan sederhana seperti membaca buku cetak, menulis jurnal harian, atau berdiskusi kelompok memberikan ruang bagi anak untuk belajar tanpa tergantung pada gawai.[16] Selain guru, peran lingkungan sosial dan komunitas sangat berpengaruh. Di beberapa wilayah yang memiliki kegiatan komunitas aktif, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain di luar rumah atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan seperti belajar berkebun, menari, olahraga, atau kerja kelompok terbukti mengurangi waktu penggunaan gadget secara drastis. Di sinilah pentingnya kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam membangun ekosistem pendidikan dasar yang sehat.[17]

Temuan ini menunjukkan bahwa pendidikan dasar memegang peran strategis sebagai garis depan dalam membentuk karakter anak di era digital. Pembelajaran yang mengintegrasikan literasi digital, pendidikan karakter, serta keterampilan sosial menjadi kunci dalam mencegah ketergantungan gadget. Anak-anak perlu diarahkan untuk mengenal teknologi secara kritis, bukan sebagai pelarian, melainkan sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari.[18] Analisis data juga mengindikasikan bahwa pendekatan represif seperti melarang gadget secara total tidaklah efektif. Sebaliknya, pendidikan yang bersifat persuasif dan berbasis pemahaman lebih diterima anak dan membentuk perilaku yang tahan lama. Anak yang diajak berdialog tentang konsekuensi penggunaan gadget cenderung lebih bertanggung jawab dibandingkan anak yang hanya diberi aturan kaku tanpa penjelasan.[19] Dengan demikian, pendidikan dasar bukan hanya bertugas mengajar membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga menjadi fondasi dalam membentuk generasi cerdas digital. Peran guru, kurikulum yang adaptif, keterlibatan orang tua, serta sinergi dengan komunitas menjadi faktor penting yang mendukung

terciptanya lingkungan belajar yang sehat dan produktif. Ketika seluruh elemen ini bekerja bersama, risiko ketergantungan gadget pada anak dapat ditekan secara signifikan.

Temuan penelitian ini semakin penting seiring pesatnya perkembangan zaman dan meluasnya digitalisasi yang tak terelakkan. Anak-anak generasi alfa tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sejak dini sudah sangat akrab dengan teknologi digital. Oleh karena itu, membangun literasi digital bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan mendesak yang harus dimiliki oleh para orang tua dan pengasuh. Tanpa adanya kesadaran penuh dan kontrol yang bijak, teknologi justru berpotensi menjadi ancaman serius bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak.[20] Yang menarik, hasil analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa respon positif terhadap edukasi kesehatan masyarakat jauh lebih tinggi pada orang tua yang aktif terlibat dalam berbagai kegiatan komunitas dan sosial. Hal ini menegaskan bahwa partisipasi sosial bukan hanya memperkuat jejaring dukungan, tetapi juga menjadi kunci keberhasilan implementasi program edukasi. Ketika edukasi disampaikan secara partisipatif melibatkan emosi, pengalaman nyata, serta memperhatikan konteks budaya local pesan-pesan edukatif tidak hanya sekadar didengar, tetapi mampu diinternalisasi secara mendalam dan kemudian dijalankan dalam kehidupan sehari-hari.[21]

Lebih dari sekadar program edukasi biasa, penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan mencegah ketergantungan gadget pada anak usia 7–12 tahun adalah hasil sinergi dari banyak pihak kader kesehatan, guru PAUD, orang tua, tokoh masyarakat, dan pemerintah lokal. Mereka harus bersama-sama membangun sebuah ekosistem yang mendukung perkembangan anak secara sehat dan seimbang, bukan hanya bergantung pada upaya individu semata. Tanpa dukungan regulasi yang kuat, peran media yang bertanggung jawab, serta fasilitas publik yang memadai, upaya edukasi seringkali berjalan di tempat dan kehilangan dampak jangka panjangnya. Karenanya, strategi edukasi ke depan harus dirancang secara terpadu dan lintas sektor, agar bisa menjawab tantangan perkembangan teknologi yang semakin kompleks dalam pola asuh anak. Dalam kerangka besar pembangunan manusia Indonesia, masalah ketergantungan gadget pada anak usia dasar harus menjadi bagian penting dari agenda pendidikan karakter dan kesehatan mental anak. Edukasi kesehatan masyarakat tidak boleh dianggap sebagai program penyuluhan biasa, melainkan sebuah investasi sosial jangka panjang yang mampu mencetak generasi masa depan yang tidak hanya pintar teknologi, tapi juga sehat mental dan kuat secara sosial.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggarisbawahi peran strategis edukasi kesehatan masyarakat dalam mencegah ketergantungan gadget pada anak usia 7–12 tahun. Hasil kajian menunjukkan bahwa edukasi yang sistematis dan berkelanjutan kepada orang tua dan komunitas mampu meningkatkan kesadaran akan dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan. Dengan pemahaman yang lebih baik, orang tua dapat mengatur penggunaan gadget anak secara bijak sekaligus mendorong aktivitas sosial dan fisik yang sehat. Selain itu, keterlibatan kader kesehatan dan guru dalam program edukasi terbukti efektif membangun budaya pengasuhan yang lebih sehat, yang secara signifikan mengurangi risiko ketergantungan gadget pada anak.

Meski begitu, penelitian ini juga menyadari keterbatasan cakupan lokasi dan faktor eksternal seperti tekanan sosial-ekonomi yang belum sepenuhnya dianalisis. Oleh karena itu, studi lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan analisis mendalam tentang dampak jangka panjang edukasi sangat diperlukan. Pendekatan kolaboratif lintas sektor antara pemerintah, tenaga pendidik, kader kesehatan, dan masyarakat menjadi kunci sukses dalam menciptakan ekosistem sehat yang mampu mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Dengan demikian, edukasi kesehatan masyarakat bukan hanya mencegah ketergantungan gadget, tetapi juga membentuk generasi yang cerdas, sehat, dan adaptif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Amalia Haryanto and M. Amin Tohari, “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Di RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Tangerang Selatan,” J. Ris. Sos. Hum. dan

- Pendidik., vol. 2, no. 4, pp. 244–252, 2024, doi: <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i4.168>.
- [2] Elsi Rahmadani, Marlin Sutrisna, and Ravika Ramlis, “Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah,” *Sehat Rakyat J. Kesehat. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 448–454, 2022, doi: 10.54259/sehatrakyat.v1i4.1182.
- [3] S. W. Adriani, I. Ismaniar, and L. Dasa Putri, “Mendeteksi Ancaman Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini,” *Pustaka J. Ilmu-Ilmu Budaya*, vol. 24, no. 1, p. 90, 2024, doi: 10.24843/pjiib.2024.v24.i01.p12.
- [4] S. R. Simanjuntak and S. Usman, “Caring : Edukasi Dan Sosialisasi Permainan Caring Pada Anak Usia Prasekolah Untuk Mencegah Kecanduan Gadget,” *Communnity Dev. J.*, vol. 4, no. 4, pp. 7743–7749, 2023.
- [5] W. N. Putri, “Menyelamatkan Masa Depan Anak Usia Dini Dari Jerat Kecanduan Gadget,” *Inspirasi Edukatif J. Pembelajaran Aktif*, vol. 5, no. 4, pp. 204–217, 2024, [Online]. Available: <https://ejournals.com/ojs/index.php/jpa>
- [6] N. Hidayat et al., “Edukasi Penggunaan Teknologi yang Bijak di SDN 020 Tarakan,” *J. Pengabdi. Dalam Negri*, vol. 2, no. 6, pp. 138–145, 2024, doi: <https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i6.925>.
- [7] I. J. Nurani, A. K. Wardhani, A. Z. Fauziyah, R. Juliani, and N. Nurdiansyah, “Sosialisasi Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Anak Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas Atas SDN Curugrendeng II,” *Proc. UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, vol. 5, no. 2, pp. 1–11, 2024.
- [8] E. Silviana, Y. Nur, and T. Ekasari, “Hubungan Kelekatan Orang Tua Dengan Anak Usia Dini Terhadap Adiksi Gadget di Paud Intan Desa Asembagus Kraksaan,” *J. Ilmu Kesehat. Umum*, vol. 3, no. 1, pp. 207–219, 2025, doi: <https://doi.org/10.61132/vitamin.v3i1.978>.
- [9] R. Pasutung, N. N. Azizah, D. Pamikasih, A. T. Haryono, R. E. Sari, and Hartosujono, “Psikoedukasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini,” *J. Psikol. dan Bimbing. Konseling*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, 2024, doi: 10.6734/LIBEROSIS..V2I2.3027.
- [10] A. Y. Kartikasari, D. Ayuningtyas, T. Wahyudi, and E. K. Utomo, “Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengurangi Ketergantungan Gadget Di Masa Pandemic,” *Semin. Inf. Kesehat. Nas.*, pp. 140–147, 2021, [Online]. Available: <http://ojs.uib.ac.id/index.php/sikenas/article/view/1246>
- [11] S. Astuti, R. Yuliani, and S. Masitoh, “Edukasi Penerapan Penggunaan Teknologi yang Bijak Terhadap Perilaku Anak Usia Dini,” *Dedikasi*, vol. 1, no. 2, pp. 472–478, 2021, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PD/article/view/16098%0Ahttp://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PD/article/download/16098/8534>
- [12] A. P. Afdalia and I. Gani, “Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini,” *Al-Irsyad Al-Nafs, J. Bimbing. Penyul. Islam*, vol. 10, no. 1, pp. 87–98, 2023.
- [13] R. Nugroho, I. K. A. J. Artha, W. Nusantara, A. D. Cahyani, and M. Y. P. Patrama, “Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 5425–5436, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2980.
- [14] Dias Amalia Haryanto and Moh. Amin Tohari, “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini,” *RISOMA J. Ris. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 4, pp. 244–252, 2024, doi: 10.62383/risoma.v2i4.168.
- [15] S. Amalia and S. Setyowati, “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Surabaya,” *J. Ilm. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 1, p. 282, 2025, [Online]. Available: <http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP>
- [16] T. Ramadhan, R. Handayani, and A. Islami, “Sosialisasi Penggunaan Internet Sehat serta gadget pada Anak Usia Dini di Petukangan Selatan,” *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 255–263, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.darunnajah.ac.id/index.php/bisma%0ASosialisasi>
- [17] N. Annisa, N. Padilah, R. Rulita, and R. Yuniar, “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 09, pp. 837–849, 2022, doi: 10.59141/japendi.v3i09.1159.
- [18] R. A. Harnawati, N. Rahmanindar, M. Qudriani, and I. C. M. Rizqi, “Pemberdayaan Kader dalam Penggunaan Media Bermain Sederhana sebagai Upaya Stimulasi Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah,” *J. Surya Masy.*, vol. 6, no. 2, p. 150, 2024, doi: 10.26714/jsm.6.2.2024.150-156.
- [19] O. Cahyaningsih and D. S. Rochmayani, “PKM pemberdayaan kader posyandu dalam melatih stimulasi visual pada anak usia pra sekolah 1,2,” *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 28–32, 2024.
- [20] B. D. Winarsih, H. Widyaningsih, Y. Fatmawati, S. Hartini, and N. Faidah, “Peningkatan Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini,” *J. Pengabdi. dan Pemberdaya. Kesehat.*, vol. 1,

- no. 1, pp. 25–32, 2024, [Online]. Available: <https://jupenkes.menarascienceindo.com>
- [21] N. Mustafidah and D. S. Hardini, “Pengaruh Kelas Digital Parenting Terhadap Pola Kontrol Orang Tua Pada Penggunaan Gadget Anak,” *J. Promot. Prev.*, vol. 6, no. 6, pp. 928–934, 2023