

**Penyuluhan Pola Asuh Orang Tua
sebagai Faktor Penentu Penggunaan Gadget pada Anak**

**Muhammad Agis Maulana¹, Annisa Hasna Nabillah², Euis Sundari³, Devin Marsanda Hakim⁴,
Amelia Nurhumaira⁵, Intan Nur Hasanah⁶, Vira Nur Sabrina⁷, Dinda Assiah Jayanti⁸,
Nizar Alkadri⁹, Zaskia Ayu Zahra¹⁰, Mia Amali Nurlathifah¹¹, Cucu Arumsari^{12*}**

^{1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12} Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

* Penulis Korespondensi: cucu.arumsari@umtas.ac.id

Abstrak: Penggunaan gadget pada anak usia dini semakin meningkat seiring perkembangan teknologi. Kondisi ini berdampak pada pola interaksi anak dan berpotensi menghambat perkembangan sosial, emosional, maupun kognitif jika tidak diawasi dengan baik. Orang tua memiliki peran penting dalam membentuk pola asuh yang mampu mengarahkan penggunaan gadget secara bijak. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pola asuh yang tepat dalam mendampingi anak di era digital. Metode yang digunakan berupa penyuluhan dengan pendekatan ceramah interaktif, tanya jawab, observasi, serta evaluasi pada masyarakat Kelurahan Talagasari, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas responden memahami pentingnya peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget, mendampingi anak saat berinteraksi dengan teknologi, serta menyadari dampak positif dan negatif yang ditimbulkan. Penyuluhan juga berhasil membuka wawasan orang tua tentang pentingnya pengawasan dan aturan penggunaan gadget di rumah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh besar terhadap penggunaan gadget pada anak, sehingga diperlukan konsistensi dalam pendampingan agar perkembangan anak tetap optimal.

Kata kunci: Pola Asuh, Orang Tua, Gadget, Anak

Pendahuluan

Penggunaan gadget di era modern seperti sekarang ini menjadi suatu kebutuhan utama bagi anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya mempermudah kita dalam segi komunikasi, tetapi banyak juga manfaat yang dapat di ambil dari gadget. Banyak dampak positif dan negatif yang dapat diambil dari gadget terutama bagi anak. Tapi, sangat disayangkan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak orang tua yang belum menerapkan pola asuh kepada anak mengenai gadget yang menjadikan peran orang tua sebagai teman bermain tergantikan oleh gadget (Siregar & Dalimunthe, 2023).

Berdasarkan data statistik juga, melalui Badan Pusat Statistik (BPS) anak usia dini turut merasakan laju perkembangan teknologi yang kian canggih. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan handphone atau gawai, juga mengakses internet pada 2022. Jika

dirincikan, terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok umur. Persentase yang menggunakan hp pada anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5%. Sementara usia 5-6 tahun 52,76%. Pola yang sama juga terlihat pada anak-anak yang mengakses internet. Usia balita sebesar 18,79%, sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan handphone atau gawai nirkabel. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%. Dari alasan mendasarkan yang telah disebutkan diatas maka untuk mencegah faktor penting bagi ibu untuk mencegah gadget freak dari usia dini, ini merupakan tantangan bagi ibu dalam mengasuh anak di zaman era digital ini.

Dari data tersebut banyak anak yang menggunakan gadget dimasa golden age mereka, yakni diusia 1 – 5 tahun. Perlu diketahui bahwa usia 1 – 5 tahun anak adalah periode sensitif bagi perkembangan berbagai aspek kecerdasan anak, termasuk intelektual, emosional, dan spiritual (Muafiah & Fadly, 2019). Anak-anak pada usia ini memiliki kemampuan meniru yang kuat, dan memberikan gadget sebagai mainan dapat memengaruhi pemerolehan bahasa serta mengganggu perkembangan emosional. Misalnya, permainan yang ada dalam gadget dapat menimbulkan frustrasi jika anak kalah, membuat mereka mudah marah dan sulit mengendalikan emosi.

Dampak negatif dari kecanduan gadget adalah radiasi pada gadget yang bisa merusak jaringan neuron dan otak anak, menurunnya keaktifan pada anak dan kemampuan menurunnya anak pada saat bersosialisasi dengan lingkungannya. (Nurhidayah et al., 2021) dampak dari kecanduan gadget bagi anak lainnya adalah anak akan malas untuk bersosialisasi, anak akan mengamuk jika tidak diberikan gadget, menolak untuk beraktivitas dan tidak ingin bermain diluar rumah. Penggunaan gadget pada masa anak-anak memiliki dampak negatif yang akan mengakibatkan semakin memprihatikan terhadap perkembangan anak, anak yang sering menggunakan gadget akan menemukan fitur-fitur yang tidak sepatutnya ditonton oleh anak dan akan berpengaruh terhadap perkembangan anak (Arfa Faisza et al., 2023).

Orang tua sering tidak menyadari dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak mereka. Kreativitas anak berkembang lebih baik jika orang tua menggunakan pola asuh yang mendukung interaksi langsung dan tidak menggantungkan pengasuhan pada gadget (Endong Nurkiyah et al., 2025). Maka dari sinilah peran orang tua sangat berpengaruh untuk tumbuh kembang anak terutama dimasa golden age mereka, pola asuh orangtua merupakan ujung tombak dari sikap atau perilaku yang dimiliki oleh anak. Pola bisa disebut sebagai model, dan istilah asuh itu sendiri bermakna sebagai bahasa menjaga, mendidik atau merawat anak agar tumbuh kemampuan mandiri dari anak untuk berdiri di atas kakinya sendiri (Anisah, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh tim KKN Talagasari B kepada masyarakat di Rw dan Rt binaan selama satu minggu, didapatkan hasil masih banyak anak – anak usia golden age yang bebas menggunakan gadget tanpa pengawasan orangtua, maka dari itu kami Kelompok KKN Talagasari B mengadakan Penyuluhan Pola Asuh Orang Tua Sebagai Faktor Penentu Penggunaan Gadget pada Anak kepada seluruh Rt binaan. Hal ini penting dilakukan sebagai bentuk rasa tanggung jawab kami sebagai mahasiswa dan sebagai rasa peduli kami untuk mengingatkan kepada masyarakat betapa besarnya dampak negatif yang akan dirasakan anak jika pola asuh orangtua mengenai gadget tidak dilaksanakan sejak dini.

Metode

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yaitu ceramah interaktif dan tanya jawab. Lokasi pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di RT 01,02,03,04 RW 04, RT 01 ,02,03,04 RW 05, RT 01,02,03 RW 06. Kelurahan Talagasari, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya. Waktu pelaksanaan dari 02, 03, 04, 05, 06, 07, 09, 14 Agustus 2025. Kegiatan yang dilakukan meliputi tiga tahap yaitu tahap Observasi, Interview dan Dokumentasi.

Tahap Observasi

Pengamatan dan pencatatan data yang dilakukan secara langsung ke setiap Rw dan Rt dengan cara melihat langsung situasi di Kelurahan Talagasari, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya.

Tahap Interview

Mencari tahu informasi lebih dalam terkait dengan keadaan yang terjadi di masyarakat. Dilakukan dengan cara tanya jawab dengan Informan yang menjadi objek penelitian yaitu Lurah, Rw, Rt, dan Masyarakat setempat. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan pokok persoalan penelitian yaitu Pola Asuh Orang Tua Sebagai Faktor Penentu Penggunaan Gadget pada Anak.

Tahap Pelaksanaan

Tahap ini Adalah lanjutan dari tahapan interview dimana ada penyampaian materi terkait dengan masalah yang ada dimasyarakat telebih dalam masalah yang kami teliti yaitu Pola Asuh Orang Tua Sebagai Faktor Penentu Penggunaan Gadget pada Anak. Pelaksanaan dilakukan kepada Rw dan Rw binaan di Kelurahan Talagasari.

Tahap Dokumentasi

Pada tahap ini berupa pengumpulan data berbentuk foto vidio dan catatan kegiatan sebagai bukti pelaksanaan.

Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap penilaian mengukur tingkat pemahaman peserta setelah penyuluhan dengan cara memberikan lembar evaluasi yang harus di isi oleh peserta penyuluhan.

Hasil & Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil dari penyuluhan yang telah dilaksanakan kami mempunyai penilaian pada responden terpilih yang telah melaksanakan penyuluhan dengan mengisi lembar evaluasi yang kami berikan setelah penyuluhan selesai dilaksanakan.

Berdasarkan hasil instrumen maka didapatkan hasil dari setiap pertanyaan sebagai berikut;



Grafik 1. Pertanyaan 1

Diagram batang ini menunjukkan bahwa responden memilih tidak setuju dengan jumlah 0, kurang setuju 0, setuju 17, dan sangat setuju 15. Maka dapat disimpulkan bahwa banyak orang tua yang memahami pentingnya pengaruh gadget untuk perkembangan anak.



Grafik 2. Pertanyaan 2

Diagram batang ini menunjukkan bahwa responden memilih tidak setuju dengan jumlah 0, kurang setuju 0, setuju 12, dan sangat setuju 20. Maka dapat disimpulkan bahwa banyak orang tua yang menyadari pentingnya membatasi waktu penggunaan gadget pada anak.



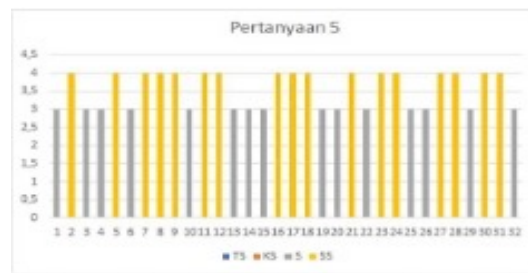
Grafik 3. Pertanyaan 3

Diagram batang ini menunjukkan bahwa responden memilih tidak setuju dengan jumlah 0, kurang setuju 0, setuju 17, dan sangat setuju 15. Maka dapat disimpulkan bahwa banyak orang tua yang memahami dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gadget bagi anak.



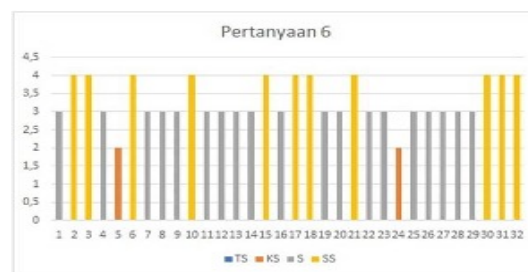
Grafik 4. Pertanyaan 4

Diagram batang ini menunjukkan bahwa responden memilih tidak setuju dengan jumlah 1, kurang setuju 0, setuju 16, dan sangat setuju 15. Maka dapat disimpulkan bahwa banyak orang tua yang memahami dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gadget bagi anak.



Grafik 5. Pertanyaan 5

Diagram batang ini menunjukkan bahwa responden memilih tidak setuju dengan jumlah 1, kurang setuju 0, setuju 15, dan sangat setuju 17. Maka dapat disimpulkan bahwa Materi yang diterima dapat membuka wawasan para orang tua tentang cara mendidik anak di era digital.



Grafik 6. Pertanyaan 6

Diagram batang ini menunjukkan bahwa responden memilih tidak setuju dengan jumlah 0, kurang setuju 2, setuju 19, dan sangat setuju 11. Maka dapat disimpulkan bahwa banyak orang tua yang berencana untuk menerapkan aturan penggunaan gadget dirumah.



Grafik 7. Pertanyaan 7

Diagram batang ini menunjukkan bahwa responden memilih tidak setuju dengan jumlah 0, kurang setuju 0, setuju 18, dan sangat setuju 14. Maka dapat disimpulkan bahwa materi yang diberikan mudah dipahami dan relevan dengan kondisi yang ada di masyarakat.

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian ini mengungkapkan berbagai aspek penting terkait penggunaan gadget oleh anak usia dini, dengan fokus utama pada pemahaman penggunaan gadget, pola asuh orang tua, dampak terhadap perkembangan anak, faktor pendukung dalam menangani penggunaan gadget, serta implikasi hasil penelitian terhadap pola asuh dan konsentrasi anak. Penelitian ini berusaha mengeksplorasi

secara mendalam bagaimana penggunaan gadget berinteraksi dengan pola asuh dan perkembangan anak, serta bagaimana orang tua dapat berperan dalam mengelola penggunaan teknologi digital untuk mendukung perkembangan anak yang sehat. Hal-hal ini berjalan lurus dengan beberapa ungkapan dari beberapa peneliti yang melakukan penelitian yang sama. Kemajuan teknologi saat ini menunjukkan tingkat perkembangan yang sangat cepat dalam berbagai penemuan teknologi terkini yang bertujuan untuk memudahkan aktivitas dan ruang lingkup kehidupan manusia sehari-hari (Hidayat & Maesyarah, 2020).

Salah satu contoh dari teknologi yang mengalami pertumbuhan pesat saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi ini telah ada sejak berabad-abad lamanya dan hingga hari ini terus mengalami perkembangan (Siregar dan Marpaung, 2020). Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan dalam berkomunikasi serta menyampaikan pesan dan informasi. Berkat teknologi, orang dapat berkomunikasi jarak jauh, bertukar data, dan mendapatkan informasi secara tepat waktu tanpa kesulitan. Saat ini semua jenis inovasi teknologi bisa ditemukan dan tersedia dengan harga yang terjangkau. Salah satu contoh inovasi teknologi yang digemari saat ini adalah gadget. Tanpa teknologi informasi, manusia akan kesulitan dalam menjalani interaksi dan mengomunikasikan informasi. Teknologi memungkinkan individu untuk mengakses informasi dengan cepat dan terkini, saling bertukar data, serta berkomunikasi jarak jauh dengan mudah. Saat ini, kemajuan teknologi jenis apapun sangat mudah untuk dijangkau, bahkan bisa dibeli dengan harga yang sangat murah untuk semua kalangan. Gadget adalah salah satu inovasi teknologi yang kini sudah mendunia. Gadget merupakan perangkat elektronik yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan aplikasi terbaru yang membuat kehidupan manusia lebih praktis dan memiliki fungsi tertentu (Subarkah, 2019).

Ambarita et al. (2022) juga mengungkap adanya hubungan signifikan antara pola asuh dan penggunaan gadget dengan tumbuh kembang anak usia dini. Anak yang menggunakan gadget lebih dari satu jam per hari dan diasuh dengan pola asuh yang kurang tepat cenderung mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa, motorik, maupun emosional. Hasil ini diperkuat oleh temuan. Hubungan antara pola asuh yang tidak konsisten dengan meningkatnya risiko kecanduan gadget pada anak prasekolah. Hal ini menegaskan kembali pentingnya orang tua memiliki pola asuh yang disiplin namun tetap hangat, agar anak tidak hanya dibatasi tetapi juga diarahkan untuk menggunakan gadget secara positif (Pamungkas et al. 2023). Banyak orang tua yang menjawab akan mendampingi anaknya bermain gadget, hal ini sejalan dengan penelitian sejalan dengan Sd et al., 2022 yang mengungkapkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam memastikan anak dapat ,menerapkan pola hidup sehat,mengawasi dan membimbing anak dalam menjalankan tugas lingkungan yang nyaman,menjaga komunikasi yang intens,menjadi panutan,dan terlibat dalam aktivitas bersama anak (Siti et al., 2024)

Hasil dari penelitian mengungkapkan data bahwa orangtua siap menerapkan aturan penggunaan gadget dirumah kepada anak, karena orang tua paham bahwa penggunaan perangkat yang dirancang untuk anak secara berlebihan mempunyai dampak negatif karena dapat menurunkan konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak terhadap kemampuan melakukan hal-hal yang seharusnya di lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah meningkatkan keterbukaan akses internet pada perangkat yang menampilkan apapun yang tidak boleh dilihat anak-anak (Pratama D. W. Y., 2024). Solusi Agar Anak Usia Dini Tidak Ketergantungan Dalam Menggunakan Gadget dengan Peran paling signifikan dalam mencegah dan menangani dampak

negatif gadget terletak pada orang tua. Oleh sebab itu, orang tua memiliki tanggung jawab besar dalam mengarahkan dan memastikan teknologi gadget tidak menimbulkan efek merugikan bagi anak. Berikut ini adalah langkah-langkah yang perlu diambil oleh orang tua: Pilih sesuai usia Berdasarkan tahapan perkembangan serta usia anak, pengenalan dan pemakaian gadget sebaiknya dibagi menjadi beberapa tahap. Untuk anak di bawah 5 tahun, pemberian gadget seharusnya terbatas pada pengenalan warna, bentuk, dan suara. Ini berarti orang tua perlu membatasi waktu bermain gadget untuk anak di usia ini. Pada usia tersebut, fokus utama seharusnya bukan pada gadget itu sendiri, melainkan pada peran orang tua. Gadget seharusnya hanya menjadi salah satu alat bantu pendidikan untuk anak. Dari perspektif neurofisiologis, otak anak di bawah 5 tahun masih dalam tahap pertumbuhan. Perkembangan otak akan lebih baik jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung, seperti menyentuh benda, mendengar suara, dan berinteraksi dengan orang lain. Jika anak di bawah 5 tahun menggunakan gadget terus-menerus tanpa bimbingan orang tua, anak hanya akan terfokus pada gadget dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Vivi Yumarni.,2022).

Batasi waktu Meskipun anak di bawah 5 tahun diperbolehkan menggunakan gadget, penting untuk memperhatikan lamanya penggunaan. Misalnya, bermain dibolehkan tapi hanya setengah jam dan hanya di waktu luang. Contohnya, kenalkan gadget seminggu sekali, bisa pada hari Sabtu atau Minggu. Di luar waktu tersebut, mereka harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang diizinkan sebaiknya berfokus pada pengenalan warna, bentuk, dan suara. Seiring bertambahnya usia, ketika anak memasuki usia pra-remaja, orang tua bisa memberikan kebebasan lebih karena anak pada tahap ini juga memerlukan gadget untuk jaringan sosial mereka. Setelah melewati usia 5 tahun (mulai usia 6 sampai 10 tahun), orang tua dapat meningkatkan durasi penggunaan gadget. Pada usia ini, anak seharusnya mulai mencari informasi dari lingkungannya. Sebelumnya, penggunaan gadget seminggu sekali selama setengah jam dengan pengawasan orang tua kini dapat berubah menjadi setiap akhir pekan selama dua jam (Vivi Yumarni.,2022). Hindarkan kecanduan Masalah kecanduan atau penyalahgunaan gadget sering terjadi karena kurangnya kontrol dari orang tua ketika anak masih kecil. Akibatnya, kebiasaan ini akan terbawa sampai remaja. Mengubah kebiasaan ini bukanlah hal yang mudah karena telah terbentuk. Oleh karena itu, orang tua perlu disiplin dalam menetapkan aturan untuk anak, tanpa harus bersikap otoriter. Selain itu, orang tua juga perlu menerapkan sistem reward and punishment. Jika hal ini berhasil dilaksanakan, anak akan mampu bertanggung jawab dan terhindar dari kecanduan. Tanda-tanda anak yang telah mengalami kecanduan antara lain adalah menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bermain gadget, mengabaikan kebutuhan lain demi bermain gadget seperti lupa untuk makan, mandi, atau tidur, serta mengabaikan teguran dari orang-orang di sekitarnya (Vivi Yumarni.,2022).

Simpulan

Penyuluhan pola asuh orang tua sebagai faktor penentu penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Talagasari berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai dampak positif dan negatif gadget terhadap perkembangan anak. Sebagian besar responden setuju dan sangat setuju bahwa orang tua perlu mendampingi anak, membatasi durasi penggunaan, serta menerapkan aturan jelas di rumah terkait akses gadget. Dari pembahasan dan literatur, jelas bahwa pola asuh yang kurang tepat dapat meningkatkan risiko keterlambatan perkembangan bahasa, motorik, maupun sosial anak (Ambarita et al., 2022; Pamungkas et al., 2023). Sebaliknya, pola asuh yang konsisten, hangat, dan penuh pengawasan mampu mendorong penggunaan gadget

secara sehat sehingga anak dapat memetik manfaat positifnya (Nurhidayah et al., 2021; Muafiah & Fadly, 2019). Dengan demikian, pola asuh orang tua adalah kunci utama untuk mengarahkan penggunaan gadget agar tidak mengganggu masa golden age anak. Berdasarkan hasil penyuluhan, direkomendasikan agar orang tua lebih aktif terlibat dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget, baik dengan mengontrol konten maupun membatasi waktu penggunaan. Selain itu, diperlukan kesadaran untuk menyeimbangkan aktivitas anak dengan kegiatan non-digital seperti bermain bersama teman sebaya, berolahraga, atau melakukan aktivitas kreatif lain yang dapat merangsang perkembangan sosial dan emosional. Orang tua juga perlu menetapkan aturan yang konsisten di rumah mengenai penggunaan gadget sehingga anak terbiasa dengan disiplin sejak dini. Upaya berkelanjutan seperti penyuluhan dan edukasi masyarakat penting dilakukan untuk memperkuat pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam menghadapi tantangan pola asuh di era digital.

Daftar Pustaka

- Anggarwati, N., Mualimah, M., Prasasti, D. E., & Darsono, D. (2024). Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Anak Dalam Penggunaan Gadget. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(1), 160-169. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i1.64251>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837-849.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id>
- Fauzian, E. R., Maharani, N. P., Artanti Astadewi, R., Sukma, T. R., Pratama, W. W., Fitria, A. N., Asidiqi, E., Iryawan, E., & Herdiani, I. (2025). Penyuluhan pola asuh orang tua terhadap anak di era digital. *ABICAMA Parahyangan*, 1(1), 28–31.
- Maslahah, S., & Dirgayunita, A. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Kegiatan Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini Dusun Lorokan RT 012 RW 004 Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 157-170.
- Muafiah, E., & Fadly, W. (2019). Pengasuhan Anak Usia Dini Berperspektif Gender Dalam Hubungannya Terhadap Pemilihan Permainan Dan Aktivitas Keagamaan Untuk Anak. *PALASTREN Jurnal Studi Gender*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.21043/palastren.v12i1.13188>
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Nurkiyah, E., Yenita, R., & Iskandar, R. (2025). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Gangguan Konsentrasi Anak dalam Penggunaan Gadget Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 105-112.
- Pratama, D. W. Y. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1b), 394-397.
- Putri, A. F. A., Ulfa, M., & Rufaindah, E. (2023). Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Tingkat Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Di Kecamatan Sumber Kabupaten Probolinggo. *JUKEJ: Jurnal Kesehatan Jompa*, 2(2), 69-78.
- Rahma, A. (2025). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pencegahan Gadget Freak Pada Anak. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Al-*

- Qur'an, 4(1), 42-66.
- Sd, A., Blang, N., West, A., Distric, S., & Tiara, A. (2022). The Relationship Between Duration Of Gadget Playing And The Level Of Cognitive Development In School-Age Children. 10(5), 3965–3970.
- Siregar, S., & Dalimunthe, D. (2023). Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. Marpokat: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1, 25–44. <https://doi.org/10.62086/mjpkm.v1i1.400>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan, 15(1).
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. Jurnal Literasiologi, 8(2), 556623.