

# Socialization on the Dangers of Excessive Gadget Use for Early Childhood in Klandasan Ilir Subdistrict, Balikpapan

## Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Bagi Anak Usia Dini di Kelurahan Klandasan Ilir, Balikpapan

Karyati<sup>1\*</sup>, Aji Meidhita Diandra Dwiningtyas<sup>2</sup>, Alsyah Adinda Cahya<sup>3</sup>, Achmad Rizal<sup>4</sup>, Shohifatul Awaliyah<sup>5</sup>, Annisa Afifah<sup>5</sup>, Kanayya Desvita Azhari<sup>4</sup>, Futri Faradila<sup>3</sup>, Joy Ryan Fernandez Hutahaean<sup>2</sup>, Muhammad Ibnu Yaser<sup>6</sup>, Kayla Virrly Nurmafira<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Kehutanan dan Lingkungan Tropis, Universitas Mulawarman. Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.

<sup>2</sup> Fakultas Hukum, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.

<sup>4</sup> Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia

<sup>5</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.

<sup>6</sup> Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.

\* Alamat Koresponding. E-mail: [karyati@fahutan.unmul.ac.id](mailto:karyati@fahutan.unmul.ac.id) Tel. +62-812-562-83873.

Dikirim: 20 September 2025

Direvisi: 19 Desember 2025

Diterima: 29 Desember 2025

Academic Editor: Arie Pratama

**Catatan Penerbit:** Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Mulawarman tetap netral sehubungan dengan klaim yurisdiksi dalam gambar ataupun rancangan yang diterbitkan pada jurnal ini.



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

**ABSTRACT:** The use of gadgets in early childhood is currently increasing along with technological advances. Although gadgets have benefits as a medium for learning and entertainment, excessive use can also have negative impacts on children's physical, social, and emotional development. This community service activity aims to provide information about the dangers of excessive gadget use for children in five Early Childhood Education (PAUD) units, namely PAUD Ananda, PAUD Pelita Hati, PAUD Anggrek Permai, PAUD Cahaya Jabal Rahmah, and PAUD At-Thoyyibah, located in Klandasan Ilir Village, Balikpapan, East Kalimantan. The method used was counseling activities through material delivery and interactive discussions with teachers, parents, and students. The results show that teachers' and parents' understanding of the negative effects of excessive gadget use increased after the outreach activities. This socialization program is effective in increasing awareness and the active role of parents and teachers in preventing the negative impacts of gadgets that can hinder the growth and development of early childhood. Parents need to limit and supervise their children's gadget use with appropriate time and content regulations, as well as encourage physical and social activities, supported by ongoing collaboration between cadres, PAUD educators, and the sub-district.

**KEYWORDS:** Early Childhood; Gadgets; Early Childhood Education; Social Development; Socialization

**ABSTRAK:** Penggunaan gadget pada anak usia dini saat ini semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi. Meskipun gadget memiliki manfaat sebagai media pembelajaran dan hiburan, penggunaan yang berlebihan juga dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak-anak. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan sosialisasi tentang bahaya menggunakan gadget berlebihan bagi anak-anak pada lima satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu PAUD Ananda, PAUD Pelita Hati, PAUD Anggrek Permai, PAUD Cahaya Jabal Rahmah, dan PAUD At-Thoyyibah, yang berada di Kelurahan Klandasan Ilir, Balikpapan, Kalimantan Timur. Metode yang digunakan berupa kegiatan penyuluhan melalui penyampaian materi dan diskusi interaktif bersama guru, orang tua, dan murid. Hasil menunjukkan pemahaman guru dan orang tua tentang dampak negatif bermain gadget berlebihan meningkat setelah kegiatan sosialisasi. Program sosialisasi ini efektif dalam meningkatkan kesadaran dan peran aktif orang tua dan guru dalam mencegah dampak buruk gadget yang dapat menghambat tumbuh kembang anak usia dini.

**Cara mensponsori artikel ini:** Karyati, Dwinigtyas, A.M.D., Cahya, A.A., Rizal, A., Awaliyah, S., Afifah, A., Azhari, K.D., Faradila, F., Hutahaean, J.R.F., Yaser, M.I., Nurmafira, K.V. Socialization of the Dangers of Excessive Gadget Use for Early Childhood in Klandasan Ilir Subdistrict, Balikpapan: Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Bagi Anak Usia Dini di Kelurahan Klandasan Ilir, Balikpapan. ANDIL Mulawarman J Comm Engag. 2026; 3(1): 46-51.

Orang tua perlu membatasi dan mengawasi penggunaan gadget pada anak dengan aturan waktu dan konten yang sesuai, serta mendorong aktivitas fisik dan sosial, didukung kerja sama berkelanjutan antara kader, pendidik PAUD, dan pihak kelurahan.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini; Gadget; PAUD; Perkembangan Sosial; Sosialisasi

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan manusia berlangsung terus-menerus sejak masa prenatal, kelahiran, bayi, kanak-kanak, usia sekolah, remaja, hingga dewasa, lalu menurun pada usia lanjut (Ajhuri, 2019). Masa usia dini sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan otak, kecerdasan, kepribadian, dan aspek lainnya (Susanto, 2017). Pendidikan karakter sejak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan membentuk perilaku positif anak. Melalui manajemen pendidikan karakter, anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab, jujur, disiplin, religius, toleran, kreatif, mandiri, peduli lingkungan, cinta tanah air, serta komunikatif (Pratama, 2022). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat 1 menyebutkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Sedangkan Pasal 28 Ayat 2 menjelaskan PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Penerapan Kurikulum Merdeka opsi Mandiri Belajar, yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa reguler, terbukti efektif dalam memenuhi hak semua peserta didik, termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) (Kurniawati dkk., 2023).

Perkembangan teknologi berpengaruh besar pada perkembangan anak, karena gadget bisa menjadi media pembelajaran efektif yang juga meningkatkan kreativitas anak dengan interaksi lingkungan sekitarnya (Yumarni, 2022). Penggunaan gadget pada anak usia dini akhir-akhir semakin meningkat dan mempunyai dampak ganda, baik dampak positif maupun negatif. Dampak positif penggunaan gadget dapat dijadikan sarana pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edukatif maupun literasi digital (Annisa dkk., 2022; Cheriani dkk., 2025). Penggunaan gadget mampu menumbuhkan minat belajar anak selama kegiatan pembelajaran, sehingga gadget dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar anak (Hijriyani & Astuti, 2020).

Pemberian gadget oleh orang tua pada dasarnya bertujuan positif, tetapi harus diatur agar dampak negatif dapat diminimalkan (Novianto & Garzia, 2020). Pemakaian gadget oleh anak usia dini berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikis, terutama karena kurangnya batasan dan pengawasan dari orang tua (Mulyana dkk., 2023). Pemakaian gadget yang sangat berlebihan juga berpengaruh pada perkembangan sosial dan emosional anak, seperti menimbulkan sifat tertutup, gangguan tidur, kecenderungan menyendiri, perilaku agresif, berkurangnya kreativitas, serta risiko mengalami cyberbullying (Miranti & Putri, 2021). Selain itu, pada anak usia sekolah, penggunaan gadget dapat menyebabkan ketergantungan hingga kecanduan, yang berdampak pada menurunnya motivasi beraktivitas, terganggunya kesehatan fisik, serta berkurangnya konsentrasi belajar (Jalilah, 2022). Untuk menekan penggunaan gadget secara berlebihan, diperlukan upaya edukatif melalui kegiatan penyuluhan, penyebaran poster, serta pemberian mainan edukatif sebagai langkah untuk mengurangi intensitas penggunaan gadget pada anak (Basir dkk., 2024).

Anak usia dini (0–6 tahun) yang memasuki tahap perkembangan pesat memerlukan interaksi langsung dengan lingkungan fisik dan sosial. Namun, meningkatnya penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, dan televisi digital oleh anak-anak telah menimbulkan kekhawatiran serius di kalangan orang tua, pendidik, dan ahli perkembangan anak. Beberapa kegiatan edukasi dampak penggunaan gadget pada anak usia dini dapat meningkatkan pemahaman pada siswa telah dilaporkan (Basir dkk., 2024; Cheriani dkk., 2025; Safitri, 2024; Nurullita dkk., 2023). Namun kegiatan serupa di Kelurahan Klandasan Ilir, Kota Balikpapan belum pernah dilakukan. Sosialisasi “Bahayanya Bermain Gadget Terlalu Lama” ini bertujuan untuk agar anak-anak mengetahui bahwa bermain gadget terlalu lama dapat berbahaya, anak-anak dapat menyebutkan alternatif kegiatan lain selain bermain gadget, dan anak-anak belajar mengatahi aturan waktu untuk bermain gadget yang sehat. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya sekedar memberikan kontribusi nyata terhadap pendidikan di usia dini, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter, keterampilan sosial, serta kesiapan hidup anak secara menyeluruh. Sosialisasi yang baik diharapkan dapat meningkatkan anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang percaya diri, empatik, mandiri, dan siap berperan dalam kehidupan sosial yang lebih luas.

## 2. METODE DAN PELAKSANAAN KEGIATAN

### 2.1. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Sosialisasi "Bahayanya Bermain Gadget Terlalu Lama" ini dilaksanakan di lima PAUD yang terletak di wilayah Klandasan Ilir, Balikpapan, Kalimantan Timur pada Rabu, 6 Agustus 2025. Lima PAUD tersebut adalah PAUD Ananda, PAUD Pelita Hati, PAUD Anggrek Permai, PAUD Cahaya Jabal Rahmah, dan PAUD At-Thoyyibah.

### 2.2. Media Sosialisasi dan Substansi Materi

Media pembelajaran yang digunakan adalah boneka tangan dan edukasi yang diberikan ini dalam bentuk bercerita. Harapannya dengan penyampaian materi melalui cerita yang tentunya menggunakan bahasa sesuai dengan usia mereka, maka materi akan lebih mudah diterima dan dipahami.

### 2.3. Tahapan Kegiatan

Kegiatan dibuka dengan memperkenalkan diri terlebih dahulu oleh masing-masing pemateri. Selanjutnya, masuk ke tahap penyampaian materi edukasi menggunakan boneka tangan. Setelah penyampaian materi masuk ke dalam sesi tanya jawab dan ditutup dengan pembagian hadiah.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi "Bahayanya Bermain Gadget Terlalu Lama" pada lima PAUD yang terdapat di wilayah Klandasan Ilir melibatkan PKK, perangkat kelurahan, ketua RT, dan kami mahasiswa yang terjun langsung ke lapangan. Penyampaian materi sosialisasi ini diberikan dengan metode yang interaktif, menarik, serta menyesuaikan dengan tingkat pemahaman anak, seperti menggunakan boneka tangan, cerita edukatif, dan sesi tanya jawab yang sederhana untuk membantu pemahaman anak. Topik yang diberikan dalam sosialisasi tidak hanya menekankan pada dampak negatif terhadap kesehatan fisik anak yang berupa kerusakan mata, gangguan postur tubuh, serta kurangnya aktivitas fisik, tetapi selain itu juga membahas mengenai pengaruh yang muncul pada perkembangan sosial, emosional, serta kemampuan berbahasa anak.

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari kegiatan ini, dilakukan sesi tanya jawab. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang telah diberikan pada sesi penyampaian materi telah diterima dengan baik oleh anak ataukah tidak. Pada sesi tanya jawab, anak-anak berpartisipasi secara aktif merespon dan menjawab beberapa pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh pemateri. Mereka juga memahami bahwa jika bermain gadget terlalu lama akan menyebabkan mata sakit, merah, serta kepala menjadi pusing. Beberapa dari mereka juga mengatakan bahwa selain bermain gadget mereka bermain bola, masak-masakan, menggambar, mewarnai, bermain boneka, dan lain sebagainya yang terhindar dari gadget. Mereka juga menyetujui bahwa bermain gadget tidak selamanya seru, karena memiliki efek negatif yang menimbulkan penyakit.

Dilihat dari respon anak-anak PAUD menunjukkan bahwa tujuan dari pelaksanaan sosialisasi "Bahayanya Bermain Gadget Terlalu Lama" ini telah terlaksana sesuai tujuan. Kegiatan ini dinilai berhasil dan dapat dilaksanakan dengan baik dan berjalan sesuai rencana. Untuk memberikan apresiasi kepada anak-anak yang telah menjawab pertanyaan dengan benar dan mendengarkan materi dengan baik, maka diberikan hadiah sederhana yang diberikan bersamaan saat penutupan acara sosialisasi. Acara ini tidak hanya melibatkan peserta didik, namun juga melibatkan guru sebagai pihak yang berperan penting mengawasi dan memberikan arahan untuk membatasi penggunaan gadget ketika di rumah maupun di sekolah. Melalui adanya keterlibatan guru diharapkan materi atau pesan yang disampaikan dapat lebih terealisasikan dan terinternalisasikan secara efektif. Selain itu, guru juga dapat berkolaborasi dengan orang tua murid untuk penerapan aturan-aturan waktu mengenai penggunaan gadget secara konsisten (Rahayu dkk., 2021; Safitri, 2024). Tujuan utama sosialisasi yang bertujuan untuk mengedukasi pencegahan dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan dapat tercapai dan dapat diterapkan untuk jangka panjang. Dokumentasi sosialisasi disajikan pada Gambar 1.

Penyuluhan dalam bentuk sosialisasi dapat membantu meningkatkan kesadaran anak-anak bahwa bermain di lingkungan luar seperti bermain bola, masak-masakan, dan sebagainya dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan anak-anak lainnya. Penyuluhan ini juga sejalan dengan keadaan saat ini yang di mana terdapat banyak anak-anak yang sangat bergantung dengan gadget untuk menyaksikan video game atau bermain game online. Jadi, ketika mereka sadar bahwa gadget memberikan dampak negatif, maka mereka tidak akan terbiasa dengan kehadiran gadget dan dapat mengalihkan perhatian ke hal-hal lain yang lebih positif. Tingkat kesulitan yang dialami saat pelaksanaan relatif rendah, namun ada tantangan dalam menjaga perhatian anak-anak usia dini agar tetap fokus pada proses sosialisasi. Oleh sebab itu, penggunaan media boneka tangan sangat membantu dalam mengatasi kendala tersebut. Di masa depan, ada banyak kesempatan untuk mengembangkan kegiatan ini, seperti dengan memperluas sosialisasi ke lembaga PAUD lainnya dengan melibatkan orang tua juga melalui sosialisasi tentang pengasuhan, atau menciptakan modul dan

sarana pembelajaran yang dapat digunakan guru menunjang aktivitas sehari-hari dengan memfokuskan pada bahaya penggunaan gadget pada anak.



**Gambar 1.** Sosialisasi “Bahayanya Bermain Gadget Terlalu Lama” di PAUD Ananda, PAUD Pelita Hati, PAUD Anggrek Permai, PAUD Cahaya Jabal Rahmah, dan PAUD At-Thoyyibah di Kelurahan Klandasan Ilir, Balikpapan, Kalimantan Timur.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui sesi tanya jawab yang dilakukan pada akhir penyampaian materi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman dan antusiasme peserta terhadap materi yang diberikan. Sebagian besar peserta didik antusias terhadap kegiatan ini yang ditandai dengan banyaknya pertanyaan yang diberikan. Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif peserta, tim penyuluhan memberikan hadiah kepada peserta yang aktif bertanya dan menjawab. Aulia dkk. (2021) mengemukakan media boneka tangan sangat efektif menstimulasi perkembangan sosial emosional pada anak-anak, terlihat dari kemampuan mereka berbagi, berinteraksi, bermain kelompok, serta mengekspresikan emosi melalui peran boneka tangan. Kurniati dkk. (2022) menambahkan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini dengan memanfaatkan alat boneka tangan di sekolah PAUD masih belum maksimal, disebabkan oleh keterbatasan waktu, kurangnya pengalaman dalam menggunakan boneka tangan, dan minimnya ide untuk bercerita.

Upaya mengatasi masalah penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan mengawasi, mengontrol, membatasi, dan mengatur waktu dan jadwal penggunaan yang tepat agar tidak mengekang perkembangan sosial anak (Annisa dkk, 2022; Miranti & Putri, 2021; Siregar, 2022). Program sosialisasi ini diharapkan tidak hanya berhasil mencapai tujuan jangka pendek yang berupa pemahaman anak-anak tentang bahaya penggunaan gadget, tetapi juga memperkuat keterkaitan antara pendidikan di sekolah, bimbingan orang tua di rumah, dan peran guru-guru dalam mendidik anak-anak. Pendekatan yang berkesinambungan dilakukan untuk membuka peluang untuk mengembangkan program berkelanjutan yang berguna dalam mendukung pendidikan karakter dan kesehatan bagi anak-anak yang masih dalam usia dini.

#### 4. KESIMPULAN

Penyuluhan “Bahayanya Bermain Gadget Terlalu Lama” di PAUD Klandasan Ilir berhasil meningkatkan pemahaman anak-anak tentang dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan, sekaligus mendorong mereka mengenal alternatif aktivitas yang lebih sehat dan bermanfaat. Sebelum kegiatan, anak-anak cenderung belum menyadari risiko yang muncul, namun setelah sosialisasi mereka mampu menyebutkan bahaya gadget serta pilihan kegiatan lain di luar layar. Metode interaktif dengan boneka tangan, cerita edukatif, serta keterlibatan guru dan orang tua turut mendukung efektivitas kegiatan ini. Meski masih terdapat tantangan dalam menjaga fokus anak usia dini, program ini membuktikan bahwa pendekatan yang kreatif dan kolaboratif dapat menjadi fondasi penting bagi pembentukan kebiasaan sehat, karakter positif, dan dukungan pendidikan anak usia dini yang berkelanjutan.

**Ucapan Terima Kasih:** Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Kepala Sekolah dan semua guru PAUD Ananda, PAUD Pelita Hati, PAUD Anggrek Permai, PAUD Cahaya Jabal Rahmah, dan PAUD At-Thoyyibah, serta Lurah dan seluruh staf Kelurahan Klandasan Ilir, Balikpapan, Kalimantan Timur atas izin, dukungan, dan partisipasi sehingga sosialisasi dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.

**Kontribusi Penulis:** **Konsep** – Karyati, Muhammad Ibnu Yaser, Aji Meidhita Diandra Dwiningtyas, Shohifatul Awaliyah; **Desain** – Alsyah Adinda Cahya, Joy Ryan Fernandez Hutahaean, Kayla Virrly Nurmafirah; **Supervisi** – Karyati; **Bahan** – Annisa Afifah, Alsyah Adinda Cahya, Futri Faradila; **Koleksi Data dan/atau Prosess** – Achmad Rizal, Shohifatul Awaliyah; **Analisis dan/atau Interpretasi** – Annisa Afifah, Kanayya Desvita Azhari, Achmad Rizal; **Pencarian Pustaka** – Karyati, Futri Faradila, Joy Ryan Fernandez Hutahaean, Kayla Virrly Nurmafirah; **Penulisan** – Karyati, Aji Meidhita Diandra Dwiningtyas, Kanayya Desvita Azhari B.Y.; **Ulasan Kritis** – Karyati, Muhammad Ibnu Yaser.

**Sumber Pendanaan:** -

**Konflik Kepentingan:** Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

#### REFERENSI

- Ajhuri, K.F. (2019). *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penebar Media Pustaka. Yogyakarta.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837-849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Aulia, R., Na'imah, & Diana, R.R. (2021). Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 106-117.
- Basir, Kamaluddin, A.A., Janna, T.A.S., Toding, A., Abdullah, S.S., Langi, R.T., Rusli, U.A., & Subhan, A.M.B. (2024). Edukasi Bahaya Gadget dan Pembagian Mainan Edukasi Sebagai Upaya Menurunkan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 33-43. <https://doi.org/10.17977/um075v4i12024p33-43>
- Cheriani, Fahrul, M., Pradana, I., Syafika, N., Agustiana, U., Damayanti, R., Wiguna, A.I., Safitri, A., & Shandra, N.R. (2025). Edukasi Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 8004-8009. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2879>
- Hijriyani, Y.S. & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA*, 8(1), 15-28. <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Jalilah, S.R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28-37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kurniati, D., Musa, & Zuhairina. (2022). Pembelajaran dengan Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Miskawaih Journal of Science Education*, 1(1), 93-114.
- Kurniawati, R., Wirastri Setyorini, W., Ahdaniyah, D.M., Buton, M., & Yunitasari, S.E. (2023). Kurikulum dan Pembelajaran Program Pendidikan Inklusi PAUD. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(02), 1307-1312. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.1307-1312.2023>
- Miranti, P. & Putri, L.D. (2021). Waspada! Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 58-66.
- Mulyana, E.H., Aprily, N.M., & Zaenab, A.S. (2023). Perilaku Kecanduan Bermain Gadget pada Anak Usia Dini. *Ceria Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 11-26
- Novianti, R. & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nurullita, U., Wardani, R.S., Meikawati, W., Anjani, R., Alri, S.R.D., Sulistyawati, A.A. (2023). Penyuluhan Bahaya Kesehatan Akibat Gadget pada Anak dan Remaja di Wilayah Kelurahan Purwosari Kota Semarang. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 5(2), 396-403. <https://doi.org/10.36565/jak.v5i2.549>
- Pratama, L.R. (2022). Manajemen Pendidikan Karakter PAUD. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), 182-194. <https://doi.org/10.37411/iecei.v4i2.1125>
- Rahayu, N.S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>

- Safitri, R. (2024). Penyuluhan Tentang Bahaya Penggunaan Gadget Secara Berlebihan pada Anak dan Remaja di Lembaga Kursus UTC Beringin. *Jurnal Abdidas*, 5(6), 994-999. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v5i6.1095>
- Siregar, I.S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Studi Kasus pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2(1), 140-153. <https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107-119. DOI: <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>

This is an open access article which is publicly available on our journal's website under Institutional Repository at  
<https://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/ANDIL/index>