

PSIKOEDUKASI PENGGUNAAN *GADGET* SECARA BIJAK PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA DESA DAKIRING

Oleh:

Devi Lailatus Zahro¹

Ahmad Nabil Azam²

Rizka Wafira Ubaydila³

Devi Tata Aulia⁴

Dinia Rahmawati⁵

Ismawati⁶

Sabrina Salsabilla Fitriani⁷

Mery Atika⁸

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: JL. Raya Telang PO BOX 2, kec. Kamal, kab. Bangkalan, Jawa Timur (69162).

Korespondensi Penulis: 230541100097@student.trunojoyo.ac.id,

230541100105@student.trunojoyo.ac.id, 230541100162@student.trunojoyo.ac.id,

230541100144@student.trunojoyo.ac.id, 230541100060@student.trunojoyo.ac.id,

230541100048@student.trunojoyo.ac.id, 230541100074@student.trunojoyo.ac.id,

mery.atika@trunojoyo.ac.id.

***Abstract.** The increasing use of gadgets among young children has the potential to cause negative effects if not balanced with parental and teacher guidance. Based on an initial assessment at Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh Kindergarten, it was found that most children use gadgets without supervision, especially for playing games and watching digital content. This activity aims to increase the understanding of parents, teachers, and children regarding the wise use of gadgets through psychoeducation and role-playing. The methods used include counseling, psychoeducation for teachers and parents, and psychoeducation for kindergarten children in the form of role-playing. In the psychoeducation program involving 29 parents, there was an increase in the average score from the pre-test (6.22) to the post-test (6.63), indicating an increase in knowledge,*

Received November 10, 2025; Revised November 23, 2025; December 09, 2025

**Corresponding author: : 230541100097@student.trunojoyo.ac.id*

PSIKOEDUKASI PENGGUNAAN *GADGET* SECARA BIJAK PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA DESA DAKIRING

which indicates the positive impact of the intervention on parents' understanding of gadget issues. Meanwhile, the psychoeducation activities for kindergarten children involving 35 students successfully stimulated their understanding of the dangers of gadgets, as demonstrated by the enthusiasm and full attention shown by the children during the activities.

Keywords: *Psychoeducation, Gadgets, Early Childhood.*

Abstrak. Meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak usia dini berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak diimbangi dengan pendampingan orang tua dan guru. Berdasarkan asesmen awal di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh, ditemukan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan, terutama untuk bermain *game* dan menonton konten digital. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman orang tua, guru, dan anak mengenai penggunaan *gadget* yang bijak melalui psikoedukasi dan psikodrama. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, psikoedukasi kepada guru dan orang tua, serta psikoedukasi kepada anak TK dalam bentuk bermain peran atau *roleplay*. Dalam program psikoedukasi yang melibatkan 29 wali murid, terjadi peningkatan skor rerata dari pre-test (6.22) ke post-test (6.63), di mana terdapat peningkatan pengetahuan, yang mengindikasikan dampak positif intervensi terhadap pemahaman orang tua dalam penanganan isu *gadget*. Sementara itu, kegiatan psikoedukasi pada anak TK yang melibatkan 35 murid berhasil menstimulasi pemahaman bahaya *gadget*, ditunjukkan dengan antusiasme dan attensi penuh yang ditunjukkan oleh anak-anak selama kegiatan berlangsung.

Kata Kunci: Psikoedukasi, *Gadget*, Anak Usia Dini.

LATAR BELAKANG

Kehidupan manusia saat ini sangat berdampingan erat dengan kemajuan teknologi, sehingga perangkat digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam aktivitas sehari-hari. Kemudahan akses terhadap teknologi saat ini dapat dinikmati oleh hampir seluruh kelompok usia, mulai dari remaja, dewasa, lansia, hingga anak usia dini. Bentuk perangkat digital yang paling populer digunakan adalah *gadget* atau gawai.

Gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil yang memiliki beragam kegunaan, seperti *smartphone*, *smartwatch*, tablet dan lainnya. Indonesia menjadi negara terbesar di dunia dalam penggunaan internet, dengan jumlah pemakai internet mencapai 221 juta, setara dengan 79,5 persen dari total populasi Indonesia (Kementerian Komunikasi dan Digital, 2025).

Anak usia dini merujuk pada anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang merupakan periode *golden age* (Jaya & Amrizal, 2024). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024, mencatat bahwa sekitar 39,71 persen anak usia dini telah menggunakan telepon seluler dan 35, 57 persen telah mengakses layanan internet (GoodStats, 2025). Pada zaman dulu penggunaan *gadget* hanya terbatas untuk aktivitas menelpon serta mengirim dan menerima pesan, namun saat ini telah mengalami banyak perkembangan menjadi semakin canggih sehingga *gadget* sangatlah digemari oleh anak usia dini (Rahmah et al., 2024). Didalam *gadget* terdapat berbagai macam aplikasi permainan yang dapat diunduh, sehingga anak akan betah untuk berlama-lama menggunakan *gadget*. Selain itu, penggunaan *gadget* pada anak-anak tidak hanya terbatas pada *game online* saja, melainkan juga mengakses platfrom YouTube, TikTok, dan Instagram untuk menonton konten-konten video.

Kemunculan *gadget* memberikan banyak manfaat yang dapat memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia, namun perlu diwaspadai akan adanya dampak negatif yang diterima ketika digunakan secara tidak bijak atau berlebihan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memiliki dampak negatif bagi anak usia dini, baik itu dalam aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik/motorik, dan juga perilaku mereka. Selain itu, penggunaan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua juga berpengaruh terhadap aspek moral dan nilai-nilai agama mereka, dimana anak dapat mengakses konten ataupun terpapar situs pornografi yang tidak sepatasnya dikonsumsi oleh anak seusia mereka (Annisa et al., 2022). Adapun dampak negatif yang cukup berbahaya dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah kecanduan. Kecanduan *gadget* pada anak-anak dapat terjadi karena kurangnya pendampingan dan kontrol orang tua dalam penggunaan *gadget*, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain *gadget* sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan *gadget* (Rahayu et al., 2021). Orang tua sebagai institusi pertama dalam lingkungan keluarga bertanggung jawab dalam mengarahkan dan juga memberikan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada

PSIKOEDUKASI PENGGUNAAN *GADGET* SECARA BIJAK PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA DESA DAKIRING

anaknya. Selain itu, guru sebagai tenaga pendidik juga berperan penting dalam membimbing anak didik mereka, serta menyadari dampak penggunaan *gadget* terhadap aktivitas dan kemampuan belajar anak.

Berdasarkan hasil diskusi dan juga wawancara kepada para wali murid TK Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh ditemukan bahwa sebagian besar anak mereka telah menggunakan *gadget*. Para orang tua juga menyampaikan bahwa anak biasanya mengakses *gadget* untuk aktivitas bermain *game*, menonton YouTube dan TikTok. Beberapa orang tua tidak memberikan pendampingan ataupun pengawasan saat anak mereka menggunakan gadget, bahkan diantaranya merasa kesulitan dan tidak tega ketika meminta anaknya berhenti bermain gadget karna anak menangis tantrum.

Kegiatan psikoedukasi ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan juga pemahaman kepada para orang tua dan guru mengenai penggunaan *gadget* yang bijak pada anak usia dini, agar anak-anak tetap dapat menggunakan teknologi tanpa menghambat perkembangan mereka. Selain kepada lingkungan terdekat anak, yakni lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, kami juga memberikan psikoedukasi kepada anak usia dini yang ada di TK Dharma Wanita Persatuan 04, Buluh secara langsung dengan bermain peran atau *roleplay* dan juga aktivitas interaktif lainnya yang menarik minat anak.

KAJIAN TEORITIS

Gadget

Gadget merupakan salah satu produk dari kemajuan teknologi dalam kehidupan modern. *Gadget* merupakan alat elektronik berukuran kecil yang memiliki beragam kegunaan, seperti *smartphone*, *smartwatch*, tablet dan lainnya. Salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dan hampir di setiap rumah memiliki yakni *smartphone*. Karna kecanggihan dan banyaknya fitur yang tersedia menjadikan *gadget* digemari oleh berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak hingga dewasa (Rahayu et al., 2021).

Kehidupan manusia pada saat ini tidak terlepas dari *gadget* yang selalu berada dalam genggaman dan dibawa ke mana pun mereka pergi. *Gadget* saat ini tidak hanya

terbatas sebagai alat komunikasi saja, melainkan telah bertransformasi menjadi alat multifungsi yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, transpotrasi, keuangan dan lainnya. *Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja, tergantung apa kebutuhan dan siapa penggunanya. Pada orang dewasa, penggunaan gadget sebagai alat komunikasi, *browsing* atau mencari informasi, menonton konten ataupun video di youtube, bermain *game* dan lainnya. Sedangkan pada anak usia dini, pemakaian gadget hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi (Rahmah et al., 2024).

Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada usia tersebut anak berada pada periode emas atau *golden age* yang merupakan tahapan penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan anak, baik secara fisik maupun intelektual yang akan berpengaruh terhadap kehidupan anak hingga dewasa (Jaya & Amrizal, 2024). Pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini terjadi sangat pesat dan tidak dapat diulang di masa mendatang. Pada usia dini anak akan dengan mudah menyerap dan mengimitasi berbagai informasi yang ada di lingkungannya, baik yang positif maupun negatif. Sehingga masa saat anak berada pada usia dini merupakan masa yang tepat untuk memberikan stimulus yang bersifat positif (Devianti et al., 2020).

Menurut Gardner (1998) dalam Devianti et al. (2020) pada usia dini anak mengalami perkembangan otak yang sangat pesat, yaitu mencapai 80%. Perkembangan otak anak telah mencapai 25% saat dilahirkan, pada usia 4 tahun meningkat menjadi 50%, dan sampai 8 tahun mencapai 80%. Selebihnya akan berkembang hingga anak berusia 18 tahun. Anak usia dini dalam tahap perkembangannya membutuhkan stimulus yang baik, seperti memperkenalkan barang, warna, ataupun tindakan yang kelak akan menjadi landasan dalam kehidupan mereka (Aulady et al., 2023). Orang tua sebagai pengasuh dan lingkungan terdekat anak mempunyai tanggung jawab dalam memberikan stimulus yang baik untuk perkembangan mereka.

METODE PENELITIAN

Kegiatan psikoedukasi dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh, Desa Dakiring, Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari

PSIKOEDUKASI PENGGUNAAN *GADGET* SECARA BIJAK PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA DESA DAKIRING

3 tahapan, yakni penyuluhan, psikoedukasi kepada guru serta wali murid, dan psikoedukasi kepada anak TK. Penyuluhan sebagai tahapan pertama dari kegiatan dilakukan untuk memperkenalkan dan menyampaikan mengenai program kegiatan psikoedukasi yang akan dilakukan kepada para wali murid. Setelah pemaparan rencana program kegiatan, dilanjutkan dengan sesi *Forum Group Discussion* (FGD) dengan topik pembahasan mengenai pengalaman para orang tua terkait penggunaan gadget pada anak. Dalam sesi ini para orang tua saling berbagi pengalaman hingga tantangan mereka dalam penggunaan *gadget* pada anak.

Pada pekan selanjutnya dilakukan kegiatan psikoedukasi kepada guru dan wali murid dengan tema “Membangun Kesadaran Digital Anak Usia Dini Melalui Pendampingan Orang Tua dan Guru”. Kegiatan ini diikuti oleh para guru dan juga sebanyak 27 wali murid kelas TK A dan kelas TK B. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, *ice breaking*, *pretest*, *posttest*, dan pemberian lembar monitoring.

Kegiatan selanjutnya yakni psikoedukasi kepada anak-anak TK Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh. Kegiatan ini diikuti oleh 33 siswa yang terdiri dari siswa kelas A dan juga B. Metode yang digunakan yakni berupa bermain peran, *ice breaking*, nyanyian edukasi, serta bermain membuat kerajinan dengan clay. Psikoedukasi dilakukan secara menyeluruh, tidak hanya kepada orang tua dan guru, tetapi juga disasarkan kepada anak usia dini dengan metode yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan dan pemahaman mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh, Desa Dakiring, terdiri dari tahapan kegiatan, yakni penyuluhan, psikoedukasi kepada guru serta orang tua, dan psikoedukasi kepada anak TK atau anak usia dini. Kegiatan ini melibatkan seluruh individu yang terdapat di TK tersebut, mulai dari para guru, wali murid, hingga anak didik.

Kegiatan Penyuluhan

Kegiatan penyuluhan sebagai tahapan utama dilakukan dengan maksud memperkenalkan program-program yang akan dilaksanakan. Dimana kegiatan ini

dihadari oleh para orang tua wali murid baik kelas A maupun kelas B. Dalam membahas persoalan dan permasalahan, tim pelaksana mengikutsertakan para wali murid untuk berdiskusi melalui *Forum Group Discussion* dengan topik utama tentang penggunaan *gadget* pada anak itu sendiri. Dalam proses diskusi tersebut, banyak dari wali murid membagikan pengalaman *parenting* mereka, serta menjelaskan perilaku beserta respon anak-anak dalam penggunaan *gadget* tersebut.

Dari *Forum Group Discussion* yang dilakukan, kami juga memperoleh beberapa informasi mengenai tantangan para orang tua, seperti kesulitan dalam memberhentikan anak bermain *gadget* karna akan menyebabkan tantrum. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang terdapat dalam (Rahayu et al., 2021) bahwa masih banyak para orang tua di masyarakat yang dengan mudah memberikan *gadget* kepada anak-anaknya. Mereka lebih memilih memberikan *gadget* daripada melihat anaknya menangis, bahkan pemberian *gadget* dilakukan sebagai pengganti pengasuh agar anaknya diam atau tidak rewel, karna orang tua yang terlalu sibuk bekerja. Di akhir sesi, para orang tua juga memberikan haraparan, masukan serta saran untuk kegiatan psikoedukasi yang akan dilakukan pada pekan-pekan selanjutnya.

Psikoedukasi kepada guru dan orang tua

Penggunaan perangkat digital dapat menyebabkan penurunan konsentrasi, kesulitan untuk memusatkan perhatian, ketergantungan pada perangkat, dan kesulitan untuk mempertahankan perhatian selama waktu yang lama (Salman et al., 2024). Hal ini membuktikan bahwa dampak dari penggunaan *gadget* itu sendiri yang sangat signifikan terhadap kehidupan sehari hari anak. Bandura dalam Firmansyah & Saepuloh (2022) teori *social learning* diketahui bahwa anak-anak mengonstruksikan pengtauhannya melalui pengamatan dan peniruan. Dari teori tersebut sesuai dengan temuan kami sebelumnya bahwa banyak anak yang meniru hasil dari *screen time* dan konten-konten yang mereka tonton. Orang tua sebagai lingkungan terdekat sepatutnya dapat menjadi *role model* yang baik untuk dapat dicontoh oleh anak-anaknya. Karena penggunaan *gadget* pada anak tidak terlepas dari bagaimana peran orang tua mereka yang memberikan akses serta contoh dalam menggunakan *gadget* di kehidupan sehari-hari.

Kegiatan psikoedukasi ini dimulai dengan pelaksanaan pre-test. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh peserta psikoedukasi memahami

PSIKOEDUKASI PENGGUNAAN *GADGET* SECARA BIJAK PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA DESA DAKIRING

topik yang akan dibahas. Peserta rata-rata memperoleh skor 6,2 dari 10 poin, dengan paling banyak peserta memperoleh skor 5 dari 10. Dilanjutkan dengan *ice breaking* untuk memfokuskan perhatian mereka pada materi yang akan dilakukan nantinya. Sesi ketiga adalah materi yang dipaparkan oleh pemateri yang memiliki bidang pengajaran dan kepakaran dalam psikologi perkembangan dan perkembangan anak dan remaja, yang sesuai dengan masalah utama yang kami bahas.

Adapun materi yang disampaikan dalam kegiatan psikoedukasi ini sesuai dengan tema yang diangkat, yakni “Membangun Kesadaran Digital Anak Usia Dini Melalui Pendampingan Orang Tua dan Guru”. Penyampaian materi dimulai dari pembahasan mengenai anak dan *gadget*, apa saja bentuk-bentuk dari *gadget* dan dampak dari penggunannya, baik positif maupun negatif. Kemudian dilanjut dengan pembahasan peran orang tua dan guru, seperti menjadi *role model* atau pemberi contoh, memberi batasan *screen time*, mengobrol dan berdiskusi tentang hal yang dilihatnya *online*, menciptakan waktu *no-gadget*, dan juga memberikan alternatif aktivitas lainnya. Adapun aktivitas edukatif selain *screen time* yang dapat dilakukan antara lain seperti, menggambar, membaca buku, main sepeda, menyusun *puzzle*, belajar alat musik, berolahraga, main di alam, memasak bersama, dan bermain di *playground*.

Tabel 1. Pretest dan Posttest

No	Peserta	Pre-Test	Post-Test	Selisih (Pre-Post)
1	SM	6	6	0
2	RAF	7	7	0
3	NS	7	7	0
4	NA	8	7	-1
5	MDA	6	6	0
6	NA	8	8	0
7	ARF	8	8	0
8	M	6	6	0
9	A	5	5	0
10	SPS	5	5	0
11	M	7	8	+1
12	NM	5	8	+3
13	NF	5	7	+2
14	M	7	8	+1
15	M	6	6	0
16	DR	8	8	0
17	SF	5	5	0
18	HH	5	6	+1

19	AC	5	5	0
20	SRM.	5	8	+3
21	N	6	6	0
22	LY	7	7	0
23	UYB	7	8	+1
24	SH	6	6	0
25	WR	6	6	0
26	I	5	5	0
27	M	7	7	0
Total rata-rata		6,22	6,64	0,41

Dari 27 peserta, skor rerata awal pretest adalah 6.22, yang meningkat menjadi 6.63 pada posttest, menciptakan perbedaan rerata positif sebesar +0.41. Psikoedukasi yang telah dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman seperempat peserta, meskipun sebagian besar peserta sudah memiliki pemahaman awal yang cukup baik (skor minimum 5 dan skor maksimum 8 di kedua tes). Secara umum, hasil *post-test* menunjukkan bahwa psikoedukasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan wali murid mengenai penggunaan *gadget* secara bijak pada anak usia dini. Meskipun peningkatan rata-rata tidak terlalu besar, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti perbedaan latar belakang pendidikan, pengalaman pribadi dalam mendampingi anak menggunakan gadget, atau tingkat pemahaman awal yang sudah cukup baik pada sebagian peserta

Gambar 1. Foto Bersama Psikoedukasi Guru dan Orang Tua



Dari hasil kegiatan psikoedukasi yang telah dilakukan, peserta yang diikuti oleh para wali murid di TK Dharma Wanita 04 Persatuan Buluh, terlaksana dan berlangsung secara interaktif dengan partisipatif orang tua dalam mengikuti kegiatan ini dengan faktor-faktor pendukung kegiatan lainnya, diantaranya adalah pemateri yang berkompeten dalam bidang kepakaran psikologi perkembangan dan bidang

PSIKOEDUKASI PENGGUNAAN *GADGET* SECARA BIJAK PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA DESA DAKIRING

perkembangan anak dan remaja, lalu didukung dengan media *power point* dan penyampaian materi yang interaktif dengan metode ceramah beserta diskusi, serta didukung dengan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-sehari.

Psikoedukasi kepada anak usia dini

Dalam pelaksanaannya, tim pelaksana melakukan berbagai kegiatan untuk mengedukasi bahaya dalam penggunaan *gadget*, diantaranya adalah bermain peran atau *roleplay* singkat untuk menstimulasi seorang anak agar mengerti akan bahaya *gadget*. Bermain peran ini dipilih agar anak dapat mudah memahami materi, dimana materi ini dikemas dengan bentuk drama yang singkat untuk memberikan pemahaman anak tersebut. Dalam *roleplay* ini kami melakukannya dengan berbagai peran dengan jumlah 4 orang, diantaranya ialah peran sebagai ibu dari orangtua si anak, lalu ada yang berperan sebagai seorang anak yang suka bermain *handphone*, adapula yang berperan sebagai monster dalam manifestasi dari bahaya dan dampak penggunaan gawai itu sendiri, serta ada yang berperan sebagai narator untuk menarasikan suasana drama dan latar tempat.

Dari hasil observasi selama berjalannya psikodrama ini, anak-anak sangat aktif dan memberikan attensi penuh terhadap jalannya acara drama ini. Setelah *roleplay* selesai, kami mencoba bertanya pada beberapa anak untuk mengetahui respon dari hasil drama yang kami lakukan, hasilnya beberapa anak takut untuk bermain *handphone* dan hasil tersebut berbeda dengan respon yang dikatakan sebelum *roleplay* dimulai. Bukan hanya *roleplay* yang kita sajikan, namun terdapat kegiatan-kegiatan lain yang mendukung program kami, diantara adalah bernyanyi untuk mengkondisikan kelas agar tetap aktif. Dalam pemilihan bernyanyi, tim pelaksana memilih nyanyian yang secara eksplisit mengedukasi tentang *gadget*. Pada kegiatan selanjutnya adalah aktivitas bermain kerajinan tangan dengan clay untuk mencairkan suasana anak-anak.

Gambar 2. Foto Bersama Psikoedukasi Anak Usia Dini.



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan psikoedukasi yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh yang terdiri dari tiga tahapan kegiatan, mulai dari penyuluhan, psikoedukasi kepada guru dan orang tua, hingga psikoedukasi kepada anak usia dini dapat meningkatkan pemahaman terhadap para guru dan orang tua mengenai apa saja dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget, serta memberikan pemahaman mengenai penggunaan gadget secara bijak pada anak usia dini. Melalui bermain peran juga mampu meningkatkan kesadaran anak-anak mengenai bahaya dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Saran

Sebagai saran, diharapkan para guru dan orang tua memberikan pemahaman, pengarahan, dan pengawasan terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. Sehingga *gadget* tetap dapat diambil manfaatnya dengan baik, bukan malah menimbulkan hal-hal negatif yang dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk mengontrol penggunaan *gadget* pada anak, orang tua dapat memberikan batasan *screen time* yang sesuai dengan usia, memberikan pengawasan saat anak bermain *gadget*, atau mengajak anak untuk melakukan aktivitas menyenangkan di luar ruangan.

PSIKOEDUKASI PENGGUNAAN *GADGET* SECARA BIJAK PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA DESA DAKIRING

DAFTAR REFERENSI

- Annisa, Nor, Noor Padilah, Reni Rulita, and Renny Yuniar. 2022. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(9):837–49. doi: 10.36418/japendi.v3i9.1159.
- Aulady, Fakhri, Pambudi Handoyo, and Sugeng Harianto. 2023. "Anak Usia Dini Dan Gadget: Studi Pengalaman Pengasuhan Orang Tua Masyarakat Desa Winong." *Gulawentah:Jurnal Studi Sosial* 8(1):1–10. doi: 10.25273/gulawentah.v8i1.16138.
- Devianti, Rika, Suci Lia Sari, and Indra Bangsawan. 2020. "Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 03(02):67–78.
- Firmansyah, Deri, and Dadang Saepuloh. 2022. "Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1(3):297–324.
- GoodStas. (2025, 18 Januari). 6% Anak di Bawah Usia 1 Tahun Sudah Gunakan HP. Diakses pada 5 Desember 2025, dari <https://data.goodstats.id/statistic/6-anak-di-bawah-usia-1-tahun-sudah-gunakan-hp-Jan9u>.
- Jaya, Indar, and Amrizal. 2024. "ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI." *Computer Based Information System Journal* 12(01):24–30.
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025, 27 Februari). *KOMITMEN PEMERINTAH MELINDUNGI ANAK DI RUANG DIGITAL*. Diakses pada 5 Desember 2025, dari <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>.
- Rahayu, Nur Sri, Elan, and Sima Mulyadi. 2021. "Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD Agapedia* 5(2):202–10. doi: 10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.
- Rahmah, Lailatur, Fitriatun Hasanah, and Bagus Bayu Samudra. 2024. "Analisis Pengaruh Gadget Bagi Anak Usia Dini Di Situbondo." *Jurnal Lentera Edukasi* 2(2):1–9.

Salman, Alfarisi, M. Ihya Maulana, R. Desyana Putri. Haykal, and M. Kurnia Sandi. 2024. "The Impact of Digital Technology on Indian Education." *International Journal of Educational Research* 1(4):102–12. doi: 10.1201/9781032721699-11.