

12. Try Indriati.pdf

by Maya Pedraza

Submission date: 08-Jun-2025 06:41AM (UTC+0200)

Submission ID: 2694290220

File name: 12._Try_Indriati.pdf (502.68K)

Word count: 2967

Character count: 19440



1 Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini



Try Indriati^{1*}, Sutrisno¹, Yuniarti¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

* corresponding author: tryindriati3000702@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23-Feb-2025

Revised: 30-Apr-2025

Accepted: 06-Juni-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Gadget;
Perkembangan Sosial
Emosional,

Keywords

Early Childhood,
Gadgets;
Social-Emotional
Development;

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena penggunaan gadget di kalangan anak usia dini, khususnya di TK Fajar Belitung. Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan dampak penggunaan gadget ¹⁸hadap perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama tanpa pengawasan orang tua dapat menghambat interaksi sosial anak, mengurangi kemampuan komunikasi, serta menurunkan empati terhadap lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, penggunaan gadget yang terkontrol dengan bimbingan orang tua dan guru dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak dalam memahami berbagai informasi yang disediakan melalui media digital. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam membimbing anak agar penggunaan gadget tetap memberikan manfaat positif tanpa menghambat perkembangan sosial emosional mereka.

This research is motivated by the phenomenon of gadget use among early childhood ¹² children, particularly at TK Fajar Belitung. The main objective of this study is to describe the ¹⁷ effect of gadget use on children's social-emotional development. This study employs a qualitative approach with data collection methods including observation, interviews, and documentation. The findings indicate that prolonged gadget use without parental supervision can hinder children's social interactions, reduce their communication skills, and lower their empathy towards their surroundings. On the other hand, controlled gadget use with parental and teacher guidance can help enhance children's cognitive skills in understanding various information provided through digital media. The conclusion of this study emphasizes the importance of parents and educators in guiding children to ensure that gadget use provides positive benefits without hindering their social-emotional ¹⁹ development.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam kehidupan seorang anak karena mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak usia dini berada dalam tahap perkembangan pesat, yang mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan keprabadian anak di masa depan. Menurut Sofyan (2018), perkembangan pada masa ini



<https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD>

DOI: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2256>

sangat berpengaruh terhadap pola perilaku anak di masa depan. Oleh karena itu, anak perlu diberikan pengalaman belajar yang terarah untuk mendukung perkembangannya secara optimal. Penelitian oleh **Mulyani & Nugraheni (2021)** menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan sejak dini melalui kegiatan bermain edukatif dapat meningkatkan kapasitas kognitif dan regulasi emosi anak. Sementara itu, **Fitriani & Yuliana (2022)** menekankan bahwa keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak usia dini berperan besar dalam membentuk dasar karakter sosial dan empati.

10

Dalam era digital saat ini, gadget menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, tidak hanya bagi orang dewasa tetapi juga bagi anak-anak. Gadget didefinisikan sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dalam mendukung komunikasi dan akses informasi (**Arwansyah & Wahyuni, 2020**). Penggunaan gadget pada anak usia dini telah meningkat secara signifikan, terutama dalam hal hiburan dan pendidikan. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial emosional anak, seperti kecenderungan individualisme, ketergantungan terhadap teknologi, serta menurunnya interaksi sosial (**Rahmawati & Latifah, 2016**). Penelitian **Dauwango, Yahya, dan Wahyuni (2022)** menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan signifikan dengan gangguan psikososial pada anak prasekolah di TK Raudhatul Athfah Assalam Manado. Temuan serupa juga diungkapkan oleh **Aunurrahman, Lukmanulhakim, dan Prastiwi (2024)** yang menemukan bahwa penggunaan gadget secara intensif berdampak signifikan terhadap perkembangan emosional anak usia 5–6 tahun di Pontianak.

Perkembangan sosial emosional merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dalam tumbuh kembang anak. Menurut **Goleman (1995)**, perkembangan emosional melibatkan pengelolaan perasaan, pemahaman terhadap emosi orang lain, dan kemampuan berinteraksi secara sehat dalam lingkungan sosial. Anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang baik akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungannya, membangun hubungan yang positif dengan teman sebaya, dan mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik. Sebaliknya, anak yang terlalu sering menggunakan gadget tanpa bimbingan orang tua berisiko mengalami keterlambatan dalam perkembangan sosialnya, karena interaksi langsung dengan lingkungan menjadi berkurang (**Yumarni, 2022**).

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Fajar Belitang Kabupaten Sekadau menunjukkan bahwa beberapa anak telah terbiasa menggunakan gadget dalam durasi yang cukup lama. Beberapa anak usia 4–5 tahun sering menggunakan gadget untuk menonton video atau bermain game tanpa adanya pendampingan orang tua. Ketika orang tua mencoba membatasi penggunaan gadget, anak-anak sering menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan, seperti tantrum atau ketidakmampuan mengontrol emosi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam jangka panjang dapat memengaruhi kontrol emosi dan perilaku anak di lingkungan sosial mereka (**Midayan et al., 2021**).

Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak juga didukung oleh penelitian terdahulu. Menurut **Ismayana (2021)**, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak kurang memiliki rasa empati, sulit memahami perasaan orang lain, dan lebih cenderung menarik diri dari interaksi sosial. Selain itu, Munir (dalam **Zaini & Soenarto, 2019**) menjelaskan bahwa gadget dapat mengurangi keterlibatan anak dalam aktivitas fisik dan sosial, yang berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam membangun relasi sosial dengan teman sebaya.

Meskipun demikian, penggunaan gadget tidak sepenuhnya berdampak negatif jika digunakan dengan bijak dan dalam pengawasan orang tua. Menurut **Syahudin (2019)**, gadget dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif jika digunakan untuk kegiatan edukatif, seperti membaca e-book, menonton video pembelajaran, atau bermain game

¹⁴

edukatif. Dengan demikian, orang tua dan guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap memberikan manfaat bagi anak.⁴

Pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial langsung. Anak-anak perlu diberikan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik, komunikasi verbal, serta interaksi dengan teman sebaya. Montessori (dalam Nurani, 2019) menyatakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif di mana anak-anak lebih mudah menerima stimulasi dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendampingan yang tepat dari orang tua dan pendidik dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial yang baik tanpa ketergantungan pada gadget.⁷

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Fajar Belitang Kabupaten Sekadau. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak di era digital saat ini.⁷

2. Metode

Penelitian ini dilakukan di TK Fajar Belitang Kabupaten Sekadau. Subjek penelitian terdiri dari 28 anak, satu orang guru kelas, serta lima orang tua siswa. Lokasi penelitian dipilih karena adanya kesempatan bahwa banyak anak di sekolah ini yang menggunakan gadget dalam kesehariannya, baik di rumah maupun di sekolah.¹² Penelitian ini dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini serta memberikan rekomendasi bagi guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi bagi anak-anak mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena penggunaan gadget dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Fajar Belitang Kabupaten Sekadau. Menurut Sugiyono (2020), metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu fenomena dalam kondisi yang alamiah, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan dengan menggali pengalaman guru, orang tua, serta observasi langsung terhadap perilaku anak dalam penggunaan gadget dan dampaknya terhadap interaksi sosial mereka di lingkungan sekolah maupun di rumah.⁵

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru dan orang tua, serta observasi terhadap anak-anak di TK Fajar Belitang. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui dokumentasi, seperti catatan perkembangan anak, serta literatur yang relevan mengenai penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional anak. Penggunaan berbagai sumber data ini bertujuan untuk meningkatkan validitas penelitian melalui teknik triangulasi data (Sugiyono, 2020). Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh.¹⁹

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di TK Fajar Belitang untuk melihat pola penggunaan gadget oleh anak-anak serta interaksi mereka dengan teman sebaya dan guru. Wawancara dilakukan dengan guru kelas, orang tua siswa, serta anak-anak untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional mereka. Selain itu, dokumentasi seperti catatan perkembangan anak dan hasil belajar juga digunakan sebagai bahan analisis tambahan untuk memperkuat temuan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

(Miles & Huberman, 1994). Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menggambarkan temuan secara sistematis. Selanjutnya, kesimpulan ditarik berdasarkan pola yang ditemukan dalam data yang telah dianalisis. Teknik *member check* juga digunakan untuk memastikan bahwa hasil analisis sesuai dengan pengalaman dan perspektif para partisipan (Sugiyono, 2020).

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK Fajar Belitang Kabupaten Sekadau dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta orang tua, ditemukan bahwa sebagian besar anak di TK Fajar Belitang telah mengenal dan menggunakan gadget sejak usia dini. Anak-anak menggunakan gadget untuk berbagai keperluan, seperti menonton video, bermain game, dan mendengarkan musik. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol menyebabkan berbagai dampak terhadap interaksi sosial dan perkembangan emosional anak.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung kurang berinteraksi dengan teman sebaya. Mereka lebih fokus pada layar perangkat daripada berkomunikasi dengan orang lain. Menurut guru di TK Fajar Belitang, beberapa anak bahkan menunjukkan kecenderungan menarik diri dan sulit untuk bergabung dalam aktivitas kelompok di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian Ismayana (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan anak kurang memiliki rasa empati dan kesulitan dalam membangun hubungan sosial.



Gambar 1. Anak bermain **gadget** saat jam pelajaran dilaksanakan

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget memiliki kesulitan dalam mengelola emosi. Berdasarkan wawancara dengan orang tua, ketika anak-anak dilarang menggunakan gadget, mereka menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan, seperti menangis, tantrum, atau marah. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah mengalami ketergantungan terhadap gadget. Menurut Midayan et al. (2021), penggunaan gadget tanpa batasan waktu dapat menyebabkan gangguan emosi pada anak, termasuk ketidakmampuan mengontrol amarah dan kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sosial.

Dalam konteks perkembangan sosial, anak-anak yang menggunakan gadget dalam durasi lama juga mengalami penurunan dalam keterampilan komunikasi verbal. Guru TK Fajar Belitang mengungkapkan bahwa beberapa anak lebih sering berkomunikasi melalui ekspresi wajah atau gerakan tubuh daripada menggunakan kata-kata. Hal ini didukung oleh penelitian [Rahmawati & Latifah \(2019\)](#) yang menemukan bahwa anak yang terlalu banyak menggunakan gadget cenderung mengalami keterlambatan dalam penguasaan bahasa dan kesulitan dalam menyusun kalimat yang kompleks.

Meski demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif jika digunakan dengan bijak. Beberapa orang tua yang menerapkan aturan ketat terkait waktu penggunaan gadget pada anak melaporkan bahwa gadget dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak, seperti mengenal huruf dan angka melalui aplikasi edukatif. Hal ini sejalan dengan penelitian [Syahudin \(2019\)](#) yang menyatakan bahwa gadget dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan bimbingan orang tua dan guru.

Peran orang tua sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua yang secara aktif mendampingi anak saat menggunakan gadget mampu mengarahkan anak untuk memilih konten yang lebih edukatif dan menghindari konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Menurut penelitian Montessori (dalam [Nurani, 2019](#)), anak usia dini membutuhkan bimbingan dalam menggunakan teknologi agar mereka tetap mendapatkan manfaat positif tanpa mengabaikan perkembangan sosial dan emosional mereka.



⁸
Gambar 2. Orang tua sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak

Selain pengaruh orang tua, guru juga berperan dalam mengajarkan anak untuk menggunakan gadget secara bijak. Di TK Fajar Belitang, beberapa guru telah mulai menerapkan aturan penggunaan gadget di kelas, seperti hanya menggunakan perangkat elektronik untuk keperluan pembelajaran dan membatasi akses ke permainan yang tidak edukatif. Guru juga mendorong anak-anak untuk lebih aktif dalam aktivitas fisik dan sosial sebagai alternatif dari penggunaan gadget.

Namun, tantangan yang dihadapi oleh guru dan orang tua adalah bagaimana mengalihkan perhatian anak dari gadget ke aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Beberapa orang tua mengakui bahwa mereka sering kali memberikan gadget kepada anak sebagai cara untuk menenangkan mereka atau agar anak tidak mengganggu aktivitas orang tua. Hal

ini dapat memperburuk ketergantungan anak terhadap gadget dan menghambat perkembangan sosial emosional mereka (Goleman, 1995).

Untuk mengatasi masalah ini, guru di TK Fajar Belitung telah menerapkan berbagai metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti bermain peran, bercerita, dan kegiatan seni untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak yang lebih banyak terlibat dalam kegiatan langsung dengan teman sebaya menunjukkan perkembangan sosial emosional yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang lebih sering bermain dengan gadget. ³

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada tingkat konsentrasi anak dalam pembelajaran. Guru melaporkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung kurang fokus saat mengikuti instruksi di kelas dan lebih mudah terdistraksi. Hal ini sejalan dengan penelitian Munir (dalam Zaini & Soenarto, 2019) yang menyebutkan bahwa paparan layar dalam waktu yang lama dapat menurunkan kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian dan konsentrasi. ⁴

Hasil penelitian ini juga menyoroti pentingnya keseimbangan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial langsung. Guru dan orang tua perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang seimbang, dengan tetap memberikan akses terhadap teknologi tetapi dalam batasan yang sehat. Menurut Yumarni (2022), pendekatan yang seimbang dapat membantu anak tetap mendapatkan manfaat dari teknologi tanpa mengabaikan aspek perkembangan sosial dan emosional mereka. ⁵

Dengan adanya kesadaran dari orang tua dan guru mengenai dampak penggunaan gadget, diharapkan dapat diterapkan strategi yang lebih efektif dalam membatasi penggunaan gadget pada anak usia dini. Salah satu strategi yang diusulkan oleh penelitian ini adalah menerapkan jadwal penggunaan gadget yang jelas serta menggantinya dengan aktivitas yang lebih melibatkan interaksi sosial dan fisik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial emosional anak usia dini. Namun, jika digunakan dengan bijak dan dengan pendampingan yang tepat, gadget juga dapat memberikan manfaat bagi perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, orang tua dan guru memiliki peran krusial dalam membimbing anak untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

4. Kesimpulan

Penggunaan gadget memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan keterlambatan keterampilan sosial, kurangnya interaksi dengan teman sebaya, kesulitan mengelola emosi, serta menurunnya konsentrasi belajar. Namun, dengan pendampingan yang tepat, gadget juga dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, orang tua dan guru perlu membimbing anak dalam penggunaan gadget secara bijak melalui pembatasan waktu, pengawasan konten, dan penyediaan aktivitas sosial yang seimbang, agar anak dapat tumbuh optimal di era digital. ¹⁰

Daftar Pustaka

- Arwansyah, & Wahyuni, R. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 75–88.
- Aunurrahman, A., Lukmanulhakim, L., & Prastiwi, G. (2024). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan emosional anak usia 5–6 tahun di TK Suster

- Pontianak. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1). <https://doi.org/10.31219/osf.io/pf7zv>
- Dauwango, S., Yahya, I. M., & Wahyuni, S. (2022). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Assalam Manado. *Jurnal Kesehatan Amanah*, 5(1), 28-34. <https://doi.org/10.57214/jka.v5i1.199>
- Fitriani, D., & Yuliana, S. (2022). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3001-3010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1834>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Ismayana, R. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Psikologi Anak*, 3(1), 45-60.
- Midayan, A., Rahmawati, N., & Prasetyo, D. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini dan dampaknya terhadap perilaku sosial. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 30-42.
- Mulyani, S., & Nugraheni, R. (2021). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Edukatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 123-132. <https://doi.org/10.21009/jpaud.102.12>
- Munir, M. (2019). Teknologi pembelajaran di era digital. Dalam Zaini, S., & Soenarto, S. (Eds.), *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 115-128.
- Nurani, M. (2019). Metode Montessori dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 92-107.
- Rahmawati, S., & Latifah, M. (2019). Kecanduan gadget pada anak usia dini dan dampaknya terhadap perkembangan sosial. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 8(1), 57-72.
- Rahmawati, S., & Latifah, M. (2019). Kecanduan gadget pada anak usia dini dan dampaknya terhadap perkembangan sosial. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 8(1), 57-72.
- Syahudin, R. (2019). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Komunikasi Digital*, 2(4), 88-101.
- Yumarni, L. (2022). Pentingnya keseimbangan penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 67-80.
- Zaini, S., & Soenarto, S. (2019). Dampak gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 89-102.

12. Try Indriati.pdf

ORIGINALITY REPORT

19%
SIMILARITY INDEX

17%
INTERNET SOURCES

20%
PUBLICATIONS

4%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | jurnal.um-tapsel.ac.id | 3% |
| | Internet Source | |
| 2 | adoc.pub | 2% |
| | Internet Source | |
| 3 | Amat Hidayat, Anton Nasrullah, Siti Rizkiyah, Ernawati Ernawati et al. "Mengurai Dampak Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini: Perspektif Kesehatan dan Pendidikan di PAUD Al Barokah", Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA), 2025 | 2% |
| | Publication | |
| 4 | Yenda Puspita, Fitriana. "Peran Orang Tua dalam Menjaga Kesehatan Mental Anak Usia Dini di Tengah Perkembangan Teknologi", JURNAL ARMADA PENDIDIKAN, 2025 | 2% |
| | Publication | |
| 5 | core.ac.uk | 1% |
| | Internet Source | |
| 6 | edukatif.org | 1% |
| | Internet Source | |
| 7 | journal.unpas.ac.id | 1% |
| | Internet Source | |
| 8 | www.parentsguide.co | 1% |
| | Internet Source | |
| 9 | Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta | 1% |
| | Student Paper | |

10	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
12	www.researchgate.net Internet Source	1 %
13	Submitted to Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang Student Paper	1 %
14	jurnal.permependis-sumut.org Internet Source	1 %
15	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
16	Setianingsih, Endang Sawitri, Apriani T. "HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL ANAK PRASEKOLAH TAMAN KANAK KANAK DI DESA POGUNG CAWAS", MOTORIK Jurnal Ilmu Kesehatan, 2022 Publication	1 %
17	ejournal.stitsyambtg.ac.id Internet Source	1 %
18	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
19	jtuah.ejournal.unri.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 15 words