Journal health society

VOL 15 No 2 (2026): 181-188
DOI: 10.62094/jhs.v15i2.803
E-ISSN: 2988-7062 **P-ISSN**: 2252-3642
Journal Homepage: https://ojs.stikesmi.ac.id/index.php/jhs/index

Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun

[1]Marliyana Marliyana, [1]Eva Yunitasari, [2]Suryadi Suryadi

[1]Program Studi D3 Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Baitul Hikmah
[2]Program Study Sarjana Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Baitul Hikmah

How to cite (APA)
Marliyana, M., Yunitasari, E., & Suryadi, S. (2026). Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun. *Jurnal Health Society*, *15*(2), 181–188. https://doi.org/10.62094/jhs.v15i2.803

History
Received: 27 Agustus 2026
Accepted: 10 Oktober 2026
Published: 30 Oktober

Coresponding Author
Marliyana, Program Studi D3 Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Baitul Hikmah
marliyanadifa@gmail.com

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ABSTRAK

Latar Belakang: Penggunaan gadget pada anak usia sekolah secara berlebih dapat memberikan dampak terhadap perkembangan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia 6–12 tahun.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain analitik observasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN 2 Cangggu dengan sampel sebanyak 60 responden dengan menggunakan teknik *accidental sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner. Seluruh instrument dinyatakan valid dan reliabel. Analisa data menggunakan uji *chi square*.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki penggunaan gadget kategori tinggi, yaitu 41 anak (68,3%). Perkembangan sosial responden menunjukkan 28 anak (46,7%) memiliki perkembangan sosial baik. Hasil uji *chi-square* menunjukkan nilai p- value < 0,001 (p =< 0,05).

Kesimpulan: Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia 6–12 tahun. Pengawasan orang tua dan penggunaan gadget secara bijak diperlukan untuk mendukung perkembangan sosial anak.

Kata Kunci: Anak Usia Sekolah, Dampak, Gadget, Perkembangan Anak, Perkembangan Sosial

ABSTRACT

Background: Excessive use of gadgets by school-aged children can have an impact on their social development. This study aims to investigate the relationship between gadget use and the social development of children aged 6–12 years.

Method: This study employed an analytical observational design with a cross-sectional approach. The study population comprised all pupils at SDN 2 Cangggu, with a sample of 60 respondents selected using accidental sampling. Data collection was carried out using a questionnaire. All instruments were found to be valid and reliable. Data analysis was performed using the chi-square test.

Result: The results showed that the majority of respondents fell into the high category of gadget use, namely 41 children (68.3%). Regarding social development, 28 children (46.7%) demonstrated good social development. The results of the chi-square test showed a p-value < 0.001 (p ≤ 0.05).

Conclusion: There is a significant relationship between gadget use and the social development of children aged 6–12 years. Parental supervision and the sensible use of gadgets are essential to support a child's social development.

Keyword: Child Development, Gadgets, Impact, School-Age Children, Social Development

Journal Health Society
VOL 15 No 2 (2026)
E-ISSN: 2988-7062 **P-ISSN**: 2252-3642
Journal Homepage: https://ojs.stikesmi.ac.id/index.php/jhs/index

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan perubahan kebutuhan masyarakat teknologi terus mengalami inovasi dan hadir dalam berbagai bentuk serta fungsi yang mendukung berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, komunikasi, ekonomi, dan industri. Di era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat karena mampu memberikan kemudahan dalam memperoleh, mengolah, dan menyampaikan informasi. Perkembangan tersebut mendorong perubahan berbagai aktivitas masyarakat yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi lebih cepat dan praktis melalui pemanfaatan teknologi digital (Sofyan, 2023).

Populasi dunia saat ini tercatat mencapai 8,08 miliar jiwa. Seiring dengan perkembangan teknologi, jumlah pengguna ponsel juga meningkat, mencapai 5,61 miliar orang atau sekitar 69,4 persen dari populasi global, dengan kenaikan 138 juta pengguna sejak awal tahun 2023. Di sisi lain, pengguna internet kini mencapai lebih dari 5,35 miliar jiwa atau lebih dari 66 persen populasi dunia tumbuh sebesar 1,8 persen dalam satu tahun terakhir dengan tambahan 97 juta pengguna baru (Rahmatullah, 2021).

Perkembangan teknologi informasi telah meningkatkan akses masyarakat terhadap internet, termasuk pada kelompok usia anak. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) dalam publikasi *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024*, kelompok usia 5–12 tahun menyumbang 12,41% dari keseluruhan penduduk Indonesia yang mengakses internet pada tahun 2024. Di Provinsi Lampung, kelompok usia yang sama menyumbang 13,90% dari total penduduk yang mengakses internet. Data tersebut menunjukkan bahwa anak usia sekolah dasar merupakan bagian dari populasi pengguna internet (BPS RI, 2024).

Internet digunakan sebagai sarana untuk mengakses berbagai informasi dengan mudah dan cepat. Peranannya sangat besar dalam kehidupan manusia di era kemajuan teknologi saat ini karena membawa dampak positif maupun negatif. Secara positif, internet mampu mengubah gaya hidup dan mempermudah berbagai aktivitas, seperti mengerjakan tugas belajar, mengakses buku elektronik (*e-book*), mencari referensi pembelajaran, hingga mengikuti pembelajaran jarak jauh (*e-learning*). Selain itu, internet juga memudahkan komunikasi dan interaksi tanpa terbatas oleh jarak dan waktu. Namun, penggunaan internet yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif, terutama pada anak usia sekolah, seperti berkurangnya aktivitas fisik, gangguan konsentrasi belajar, serta meningkatnya risiko ketergantungan terhadap perangkat digital (Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Penggunaan internet yang tidak bijak juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti penyebaran informasi yang tidak benar, kecanduan internet, serta berkurangnya interaksi sosial secara langsung. Oleh karena itu, pengguna internet perlu memiliki kemampuan untuk memilah dan memilih informasi yang akurat serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Dengan pemanfaatan yang tepat, internet dapat menjadi sarana yang bermanfaat untuk mendukung kegiatan pendidikan, pekerjaan, komunikasi, dan pengembangan pengetahuan (Maryuti et al., 2025).

Penggunaan gadget pada anak juga memiliki berbagai manfaat apabila digunakan secara bijak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Gadget dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang membantu anak memperoleh pengetahuan baru melalui aplikasi edukatif dan berbagai media pembelajaran digital. Penggunaan aplikasi edukatif pada smartphone dapat membantu anak

OPEN ACCESS

mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Penggunaan aplikasi smartphone dalam pembelajaran computational thinking dapat membantu anak memahami konsep pemecahan masalah dan menganalisis persoalan secara lebih baik (Arabiat et al., 2023).

Pada saat anak memasuki usia 6-12 tahun, perkembangannya akan semakin pesat baik secara fisik maupun psikologis. Anak usia sekolah dasar akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, serta hubungan antara keluarga dan teman sebaya. Kelalaian orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget serta pemberian akses yang berlebihan dapat meningkatkan risiko ketergantungan gadget pada anak. Anak yang belum memiliki kemampuan kontrol diri yang baik cenderung lebih rentan mengalami penggunaan gadget secara berlebihan hingga menimbulkan ketergantungan. Selain itu, mediasi orang tua, fungsi keluarga, dan literasi digital orang tua berperan penting dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak (Sarini et al., 2024).

Apabila anak mengalami hambatan dalam menjalani tugas perkembangan pada masa usia sekolah, maka perkembangan sosialnya dapat terganggu dan berdampak pada kemampuan anak dalam membangun hubungan interpersonal, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan pada tahap perkembangan berikutnya. Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan peserta didik. perkembangan sosial perlu menjadi perhatian orang tua, guru, dan lingkungan sekitar agar anak memperoleh stimulasi yang optimal. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok dapat membantu anak berinteraksi, bekerja sama, dan menjalin hubungan yang baik dengan teman sebaya (Azizah & Diana, 2022).

Melalui pengembangan dan penyesuaian kurikulum yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, kegiatan pembelajaran di sekolah dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendorong perkembangan sosial anak. Kurikulum yang dirancang secara komprehensif tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, empati, tanggung jawab, dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan. Dengan demikian, sekolah memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mencapai perkembangan sosial yang optimal. Penelitian bertujuan mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 6-12 di SDN 2 Canggu.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain analitik observasional dan pendekatan cross-sectional. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Canggu Kecamatan Kalianda, Lampung Selatan tahun 2025. Variabel yang diteliti meliputi Tingkat usia anak, jenis kelamin anak, penggunaan gadget, dan perkembangan social anak. Populasi Adalah seluruh anak yang bersekolah di SDN 2 canggu, dengan sampel sebanyak 60 responden yang dipilih menggunakan tehnik *accidental sampling*. Tehnik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil uji validitas menunjukan bahwa seluruh item dinyatakan valid karena memiliki nilai p – value < 0,05. Sedangkan uji reabilitas menunjukan bahwa seluruh item instrument dinyatakan reliabel, ditandai dengan nilai koefisien reliabilitas > 0,07. Analisis univariat menggunakan presentase dan analisis bivariat menggunakan uji *chi square*.

Journal Health Society
VOL _ No _ (2024)
E-ISSN: 2252-3642 **P-ISSN:** 2252-3642
Journal Homepage: https://ojs.stikesmi.ac.id/index.php/jhs/index

Hasil

Tabel 1. Karakteristik Repsonden

Karakteristik Responden	Frekuensi	%
Usia		
6 tahun	2	3,4
7 tahun	8	13,7
8 tahun	10	16,7
9 tahun	12	20
10 tahun	12	20
11 tahun	6	10
12 tahun	10	16,7
Jenis Kelamin		
Perempuan	32	53,3
Laki-laki	28	46,7
Jumlah	60	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia 9 dan 10 tahun yaitu masing-masing sebanyak 12 orang (20%), dan berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 32 orang (53,3%).

Tabel 2. Analisa univariat

Variabel	Frekuensi	%
Penggunaan gadget		
Tinggi ≥ 40	41	68,3
Rendah < 40	19	31,7
Perkembangan sosial		
Baik ≥ 40	28	46,7
Kuraang baik < 40	32	53,3
Jumlah	60	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki penggunaan gadget kategori tinggi, yaitu 41 anak (68,3%), dan erkembangan sosial responden menunjukkan 28 anak (46,7%) memiliki perkembangan sosial baik.

Tabel 3. Analisa Bivariat

Penggunaan gadget	Pekembangan sosial baik	%	Perkembangan sosial kurang baik	%	Total	%	p-value
Tinggi ≥ 40	15	36,6	26	63,4	41	100	
Rendah < 40	17	89,4	2	10,5	19	100	< 0,001
Total	32	53,3	28	46,7	60	100	

Tabel 3 menunjukkan bahwa anak dengan penggunaan tinggi gadget sebagian besar memiliki perkembangan sosial kurang baik yaitu 26 anak (63,4%), dan sebagian kecil memiliki perkembangan sosial baik yaitu 15 anak (36,6%). Sementara itu anak dengan penggunaan gadget rendah sebagian besar memiliki perkembangan sosial baik yaitu 17 anak (89,4%), dan Sebagian kecil memiliki perkembangan sosial kurang baik yaitu 2 anak (10,5%). Hasil uji statistik diperoleh nilai p-value <0,001 sehingga dinyatakan terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak usia 6-12 tahun.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki penggunaan gadget kategori tinggi, yaitu sebanyak 41 anak (68,3%), sedangkan 19

OPEN ACCESS

anak (31,7%) memiliki penggunaan gadget kategori rendah. Tingginya penggunaan gadget pada anak menunjukkan bahwa perangkat digital telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak. Penggunaan gadget yang tinggi perlu mendapatkan perhatian karena dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya. Sejalan dengan penelitian Tasya & Erlinawati, 2023 yang menyatakan bahwa durasi dan intensitas penggunaan gadget berkaitan dengan perkembangan sosial anak prasekolah. Selain itu, Dwi Pratiwi et al., (2022) menemukan adanya hubungan yang signifikan antara kebiasaan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah (p=0,004). Dengan demikian, tingginya penggunaan gadget dalam penelitian ini menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam mengatur penggunaan gadget melalui pembatasan durasi, pendampingan, dan pemberian kesempatan kepada anak untuk berinteraksi serta bermain bersama teman sebaya.

Pada anak usia sekolah, penggunaan gadget sebenarnya tidak selalu memberikan dampak negatif karena perangkat digital juga dapat digunakan sebagai sarana belajar, mencari informasi, dan berkomunikasi. Namun, penggunaan yang tinggi perlu disertai pengawasan dan pengaturan agar tidak menggantikan aktivitas sosial secara langsung.

Penggunaan gadget di rumah maupun di sekolah berkaitan dengan perkembangan sosial dan linguistik anak, sehingga sekolah dan orang tua perlu memberikan panduan serta aturan penggunaan gadget yang sesuai (Riset et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, tingginya penggunaan gadget pada 41 anak (68,3%) dalam penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak terhadap anak usia 6-12 tahun di SDN 2 Cangggu. penelitian ini menunjukkan perlunya perhatian khusus terhadap keseimbangan aktivitas digital dan aktivitas sosial anak usia sekolah. Orang tua dan guru memiliki peran penting dalam mengatur penggunaan gadget melalui pembatasan durasi, pendampingan saat anak menggunakan perangkat digital, pemilihan konten yang sesuai usia, serta memberikan kesempatan yang cukup kepada anak untuk bermain, berkomunikasi, bekerja sama, dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Dengan demikian, penggunaan gadget dapat tetap memberikan manfaat tanpa mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan pada tahap usia sekolah.

Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian Syam et al., (2023) yang secara khusus meneliti siswa kelas V sekolah dasar dan menunjukkan bahwa penggunaan gawai berkaitan dengan perkembangan sosial anak. Penelitian tersebut melibatkan 69 siswa dan menempatkan penggunaan gawai sebagai variabel yang dikaji hubungannya dengan perkembangan sosial siswa sekolah dasar. Dengan demikian, tingginya penggunaan gadget pada responden dalam penelitian ini menjadi hal yang perlu diperhatikan karena anak usia sekolah membutuhkan keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas secara langsung.

Perkembangan social dipengaruhi oleh hubungan dinamis antara anak dan lingkungannya. Meskipun ada pengaruh dari teknologi, peran sekolah dan keluarga sebagai system mikro tetap dominan dalam membentuk prilaku social anak. Penggunaan gadget dapat memberikan manfaat bagi anak apabila digunakan secara tepat, misalnya sebagai media pembelajaran, hiburan, dan sumber informasi. Penggunaan yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak (Saniyyah et al., 2021).

Putri & Khadijah (2024) menemukan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun, terutama ketika gadget

OPEN ACCESS

menggantikan aktivitas bermain dan interaksi anak dengan teman sebaya. Ulfayana et al., (2021)menyatakan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan sosial. Dampak tersebut sangat dipengaruhi oleh durasi penggunaan, jenis aplikasi yang digunakan, serta pengawasan orang tua dan pendidik. Penelitian lain yang sejalan menurut Oktavia (2026) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak terhadap perilaku sosial anak, terutama apabila penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat dibandingkan melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Keuntungan dan kerugian bagi anak-anak yang menggunakan gadget antara usia enam dan dua belas tahun. Salah satu kelemahannya adalah penggunaan perangkat ini dapat menyebabkan kecanduan, karena pengguna terpaksa terus menggunakan program di perangkat tersebut. Dalam hal ini, anak-anak menjadi pribadi yang antisosial meskipun pada usia mereka, mereka seharusnya sudah bisa menikmati permainan latihan fisik bersama teman-teman sekelasnya (Helmi & Rila H, 2024) . Sejalan dengan penelitian Hidayat et al., (2023) menemukan adanya hubungan yang signifikan antara peran pengawasan orang tua dan penggunaan gadget pada anak prasekolah (p-0,008).

Pengawasan dan bimbingan penggunaan gadget oleh anak-anak dengan cara yang bermanfaat bagi mereka, orang tua memainkan peran yang penting (Hardiansyah, 2024) . Pada akhirnya penggunaan gadget oleh anak dapat mempengaruhi perilakunya saat dewasa dan dapat menjadi sarana pembelajaran yang informatif dan komunikatif, yang keduanya bermanfaat bagi masa depan anak. Hal ini juga tidak berdampak negatif terhadap perilaku anak kecil ketika sudah dewasa.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwasannya hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun di SDN 2 Canggu.

Saran

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan jumlah responden yang lebih besar dan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi perkembangan sosial anak, seperti pola asuh orang tua, lingkungan keluarga, hubungan teman sebaya, aktivitas bermain, lingkungan sekolah, serta kondisi sosial ekonomi keluarga. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan desain longitudinal atau metode penelitian yang lebih mendalam untuk mengetahui perubahan penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak dari waktu ke waktu.

Daftar Pustaka

Arabiat, D., Al Jabery, M., Robinson, S., Whitehead, L., & Mörelius, E. (2023). Interactive technology use and child development: A systematic review. *Child: Care, Health and Development*, *49*(4), 679–715. https://doi.org/10.1111/cch.13082

Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul' Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(2), 121–129. https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.50075

BPS RI. (2024) *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. BPS JAKARTA. https://www.bps.go.id/en/publication/2025/08/29/beaa2be400eda6ce6c636ef8/statistik-telekomunikasi-indonesia-2024.html

OPEN ACCESS

Dwi Pratiwi, R., Dewi Asih Kusumawati, S., Unayah, M., Kusumawati, U., Andriati, R., (2022). The relationship of gadget use with character development in late childhood children: literature review. *In nursing analysis: Journal of nursing research* (Vol. 2, Number 1). https://doi.org/10.35335/obgyn.v3i1.194

Hardiansyah, R. (2024). Dampak interaksi dengan gadget terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar: *Journal of Education and Culture*, *4*(1). https://ejournal.indrainstitute.id/index.php/jec/index

Helmi & Rila H. (2024). Dampak Interaksi dengan Gadget terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial anak sekolah Dasar. *Journal of Education and Culture*, *4*. https://doi.org/10.58707/jec.v4i1.850

Hidayat, at al. (2023). Hubungan peran pengawasan orang tua dengan penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di tk kartika v-11, melati putih plus dan enggang putih samarinda. *Adijaya Jurnal Multimedia*, *01*. https://e-journal.naureendigition.com/index.php/mj

Maryuti, I. A., Astarini, A., Pae, K., Bura, A. C., Fakultas, M., Universitas, K., Widya, K., & Surabaya, M. (2025). Hubungan kecanduan internet dengan prestasi belajar the relationship between internet addiction and learning achievement. : *Jambura Nurisng Journal* (Vol. 7, Number 1). http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jnj|1

Sofyan, M.A, Mujiyanti, S (2023). Hubungan kebiasaan penggunaan gadget terhadap perkembangan anak prasekolahrkembangan sosial pada anak. *Journal Kesehatan Ilmiah*, *22*. https://doi.org/10.33221/jikes.v22i03.2621

Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(5), 1209–1220. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166

Natarini Syam, U. N. A. S. (2023). Penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Pare-pare. *Phinisi Integration Reviw*, *6*. https://doi.org/10.26858/pir.v6i2.47739

Oktavia, O. (2026). Hubungan kontrol diri dengan kecanduan internet pada remaja : *Jurnal Health Society*, *15*(1), 66–74. https://doi.org/10.62094/jhs.v15i1.257

Putri, A., & Khadijah, K. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *7*(2), 364–373. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.677

Rahmatullah, T. (2021). Teknologi persuasif : aktor penting media sosial dalam mengubah sikap dan perilaku pengguna. *Jurnal Soshum Insentif*, *4*(1), 60–78. https://doi.org/10.36787/jsi.v4i1.509

Asmin., Arfah, A.I., Fathiyyah Arifin, A., Safitri, A., & Laddo, N. (2021). Hubungan Pola Makan Terhadap Status Gizi Anak Sekolah Dasar. *Fakumi Medical Journal*, *1*(1). https://doi.org/10.33096/fmj.v1i1.78

Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif : jurnal ilmu pendidikan*, *3*(4), 2132–2140.

OPEN ACCESS

https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161

Sarini, S., Purwati, N. H., Apriliawati, A., & Lismayanti, D. (2024). The Relationship Between Parental Mediation, Family Functioning, and Parental Digital Literacy with Children's Gadget Use. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, *14*(02), 63–72. https://doi.org/10.33221/jiiki.v14i02.3484

Tasya & Erlinawati. (2023). Hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun: *Journal Persatuan Perawat Nasional Indonesia* (Vol. 11). https://doi.org/10.26714/jkj.11.1.2023.69-78

Ulfayana, R., Nilawati Astini, B., Rachmayani, I., & Keguruan Dan, F. (2021). Hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak kelompok B di mataram. *Jurnal Paud Unram.* Vol. 1, Number 2. https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPU/index