

Edukasi Literasi Digital : Dampak Negatif Gadget pada Siswa SD Negeri 38 Kota Sorong

Muzakkir Pangri^{1*}, Nur Hidayah², Irnawati³, Muh. Fadli Hasa⁴, Mirga Maulana Rachmadhani⁵, Rahmat Rizalwan⁶

Universitas Muhammadiyah Sorong,

*Corresponding author

E-mail: muzakkir@um-sorong.ac.id*

Article History:

Received: 12 Nopember 2025

Revised: 15 Nopember 2025

Accepted: 26 Nopember 2025

Abstract: *This community service program aims to improve the digital literacy of elementary school students in understanding the negative impacts of excessive gadget use. This activity was carried out at SD Negeri 38 Kota Sorong, involving fifth-grade students through a participatory-educational approach. The program used lectures, interactive discussions, and pre- and post-tests to measure students' knowledge before and after receiving the material. The material presented covered the functions of gadgets, their benefits, and potential risks such as decreased concentration, sleep disturbances, and reduced social interaction. The results showed a significant increase in students' understanding, with the average score rising from 48.95% to 75.26% after the session. Overall, the digital literacy education program proved to be effective in promoting a healthier and more responsible understanding of gadget use among elementary school students.*

Keywords:

Digital Literacy, Negative Gadgets, Gadgets, Sorong City,

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam kehidupan anak-anak, di mana gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi bagian rutin aktivitas sehari-hari mereka (Tabrani, Hayatina, and Nurrita 2024). Walau gadget mempermudah akses informasi dan hiburan, penggunaan yang tidak terbatas menyebabkan dampak negatif terutama pada perkembangan sosial dan emosional siswa sekolah (Diah et al. 2025), (Fhadillah Ritonga and Wirtati 2025), (Sunarsih et al. 2025). Penelitian menunjukkan bahwa semakin lama anak menggunakan gadget, semakin rendah kemampuan sosial-personal dan bahasa mereka, sebuah indikator bahwa aspek komunikasi langsung dan interaksi tatap muka tergerus oleh penggunaan perangkat digital (Rezky and Zendrato 2023).

Di sisi lain, literasi digital menjadi faktor penting yang dapat mengurangi efek buruk gadget, melalui pemahaman tentang penggunaan yang bijak, pemilihan konten

yang sesuai, dan pengelolaan durasi penggunaan (Al Kamil et al. 2025). Intervensi seperti program psikoedukasi juga terbukti meningkatkan pengetahuan siswa mengenai internet, situasi online yang aman, dan penggunaan gadget yang lebih produktif (Afiatin et al. 2025). Selain itu, peran orang tua juga ditemukan sangat penting, literasi digital orang tua dan mediasi dalam keluarga berpengaruh signifikan terhadap seberapa sehat penggunaan gadget anak-anak (Maulana Ahmad, Sri Nurhayati, and Prita Kartika 2024) Tanpa peran pendampingan dari orang tua dan guru, anak-anak berpotensi menghabiskan banyak waktu pada gadget untuk hiburan, yang dapat mengganggu fokus belajar serta interaksi social (Supriyanto 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah mengungkap hubungan antara intensitas penggunaan gadget, literasi digital, dan dampak negatifnya, terdapat kekurangan studi yang melaksanakan intervensi edukatif secara kontekstual di wilayah timur Indonesia, khususnya Kota Sorong, Papua Barat Daya. Belum banyak program yang menggabungkan literasi digital, kontrol diri digital, dan nilai karakter siswa dalam konteks lokal. Celah ini menunjukkan perlunya program edukasi literasi digital yang tidak hanya menyampaikan teori tetapi juga membentuk perilaku dan kesadaran digital yang mampu mengurangi ketergantungan gadget pada siswa sekolah dasar secara nyata.

Metode

Kegiatan Program pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan model partisipatif-edukatif, yang melibatkan siswa, guru, dan mahasiswa dalam proses kegiatan. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan secara mendalam perubahan perilaku dan pemahaman peserta setelah mengikuti edukasi tentang dampak negatif gadget (Hardianto, Ying Chang, and Ambar Wati 2023),(Putri et al. 2024). Kegiatan dirancang dalam bentuk edukasi literasi digital interaktif, yaitu kombinasi antara penyuluhan, diskusi terbuka, dan evaluasi pemahaman. Model ini mengacu pada konsep community-based learning yang terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran digital dan perilaku bijak terhadap teknologi (Imron et al. 2023; Masyhura and Ramadan 2021).

Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 38 Kota Sorong, Provinsi Papua Barat Daya, pada tanggal 24 Oktober 2024. Lokasi ini dipilih karena Banyak siswa yang belum memahami cara menggunakan gadget secara produktif dan aman, sementara guru juga belum sepenuhnya membekali diri dengan strategi pembelajaran berbasis literasi digital.



Gambar 1. Sekolah Dasar Negeri 38 Kota Sorong

Sasaran Kegiatan

Peserta kegiatan ini adalah siswa kelas V SD Negeri 38 Kota Sorong dengan jumlah 19 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada usia tersebut sudah aktif menggunakan gadget namun belum sepenuhnya memahami dampak negatifnya. Guru kelas juga terlibat dalam proses pendampingan kegiatan untuk membantu mengarahkan dan memperkuat pemahaman siswa terkait penggunaan gadget yang sehat (Andika Sari et al. 2024).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini menggunakan beberapa metode, yaitu: a.) Metode Ceramah, digunakan untuk menyampaikan informasi secara langsung tentang pengertian gadget, manfaat, serta dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan terhadap aspek sosial, emosional, dan akademik anak. b.) Metode Sharing (Diskusi Interaktif), dilakukan dengan melibatkan siswa dalam berbagi pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget di rumah maupun di sekolah. Melalui kegiatan ini, siswa dapat memahami bahaya penggunaan gadget secara berlebihan dari perspektif teman sebaya dan guru. c.) Metode *pretest dan posttest*, digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan pada sesi ceramah dan sharing. Tahapan ini juga menjadi alat refleksi agar siswa mampu mengingat kembali poin-poin penting dari sosialisasi. Penggunaan ketiga metode ini dianggap efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan menumbuhkan kesadaran langsung tentang ketergantungan gadget. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Afiatin et al. 2025).

Tahapan Kegiatan

Pada tahapan kegiatan ini ada empat yaitu persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan, Tahap ini diawali dengan survei lokasi pengabdian untuk mengidentifikasi kondisi penggunaan gadget di kalangan siswa. Selain itu, dilakukan pula wawancara dengan guru dan observasi langsung di lingkungan sekolah guna memperoleh gambaran awal mengenai kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan hasil tersebut, tim menyusun rencana kegiatan yang meliputi penentuan materi edukasi, metode penyampaian, jadwal pelaksanaan, serta penentuan peserta sesuai dengan karakteristik sekolah.
2. Persiapan, Kegiatan ini mencakup koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi presentasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, serta pembuatan instrumen evaluasi seperti lembar kuis dan kuesioner sederhana untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan.
3. Pelaksanaan Sosialisasi, Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan terdiri atas sesi ceramah interaktif, sesi diskusi dan berbagi pengalaman (*sharing session*), serta pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas selama satu hari penuh dengan suasana yang menyenangkan agar siswa tetap fokus dan antusias.
4. Evaluasi, dilakukan dengan menganalisis hasil post tes dan umpan balik dari siswa. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan serta memberikan masukan untuk peningkatan program edukasi literasi digital pada kegiatan pengabdian berikutnya.

Hasil

Kegiatan program edukasi literasi digital mengenai dampak negatif penggunaan gadget dilaksanakan di SD Negeri 38 Kota Sorong, Papua Barat Daya, dengan melibatkan 19 siswa kelas V sebagai peserta utama. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan metode ceramah, diskusi interaktif (*sharing session*), serta kuis evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta setelah kegiatan.

Pada tahap awal, Tahap *pretest* dilakukan sebagai langkah awal sebelum penyampaian materi edukasi literasi digital kepada 19 siswa Sekolah Dasar di Papua Barat Daya. Pada tahap ini, fasilitator menjelaskan tujuan pre-test, yaitu untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa tentang dampak negatif penggunaan gadget. Siswa kemudian diberikan lembar soal berisi sepuluh pertanyaan pilihan ganda dan diminta mengerjakannya secara mandiri. Selama pengerjaan, fasilitator mengawasi jalannya tes agar siswa fokus dan mengikuti instruksi dengan baik. Hasil pre-test ini menjadi dasar untuk membandingkan peningkatan pengetahuan setelah

kegiatan edukasi dilaksanakan.



Gambar 3. Sharing Penggunaan Gadget

Tahap kedua, peserta diberikan pemaparan materi melalui metode ceramah yang menjelaskan tentang fungsi utama gadget, manfaat positifnya dalam pembelajaran, serta potensi dampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Materi ini mencakup topik tentang ketergantungan digital, penurunan konsentrasi belajar, gangguan tidur, dan penurunan interaksi sosial antar teman sebaya. Selama sesi ini, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan aktif menjawab pertanyaan dan memberikan contoh pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget.

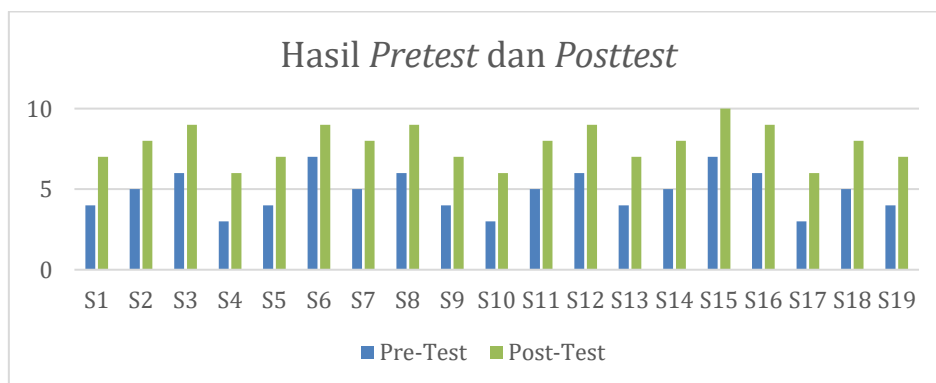
Tahap ketiga dilakukan melalui sharing session, di mana siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang cara mereka menggunakan gadget sehari-hari. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari, terutama untuk bermain game dan menonton video di platform digital. Beberapa siswa juga mengaku sering menggunakan gadget hingga larut malam, yang berdampak pada penurunan konsentrasi belajar dan rasa kantuk di sekolah. Melalui kegiatan ini, siswa mulai menyadari bahwa penggunaan gadget tanpa batas waktu dapat memengaruhi kinerja fokus dalam belajar dan kesehatan mental mereka.

Tahap Keempat *posttest* dilaksanakan setelah seluruh materi edukasi literasi digital mengenai dampak negatif penggunaan gadget disampaikan kepada 19 siswa. Post-test diberikan untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa meningkat setelah mengikuti kegiatan. Siswa mengerjakan sepuluh soal pilihan ganda secara mandiri, dengan pengawasan fasilitator agar proses berjalan tertib dan objektif. Hasil post-test kemudian dibandingkan dengan nilai pre-test untuk mengetahui efektivitas kegiatan, yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap penggunaan gadget yang bijak.

Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada 19 siswa, dapat disimpulkan bahwa edukasi literasi digital mengenai dampak negatif gadget memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa masih rendah, dengan persentase keseluruhan hanya mencapai 48,95%. Setelah mengikuti kegiatan edukasi, hasil post-test meningkat

secara signifikan menjadi 75,26%, sehingga terjadi peningkatan pemahaman sebesar 26,31%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi literasi digital yang diberikan efektif dalam membantu siswa memahami risiko penggunaan gadget secara berlebihan serta pentingnya penggunaan gadget yang bijak.

Selain peningkatan rata-rata kelas, data per individu juga memperlihatkan perubahan yang sangat signifikan. Sebagian besar siswa mengalami kenaikan nilai antara 50% hingga 75%, terutama siswa dengan nilai pre-test rendah seperti S1, S4, S5, S9, dan S19, yang menunjukkan peningkatan hingga 75% setelah edukasi diberikan. Bahkan siswa dengan nilai awal tinggi seperti S6, S12, S15, dan S16 tetap menunjukkan peningkatan antara 28% hingga 50%, menandakan bahwa seluruh kelompok siswa—baik yang berkemampuan awal rendah maupun tinggi—mendapat manfaat dari kegiatan ini. Secara keseluruhan, seluruh siswa mengalami peningkatan tanpa adanya penurunan nilai, yang semakin memperkuat bahwa program edukasi literasi digital ini berjalan dengan sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, siswa menyatakan bahwa kegiatan ini membuat mereka lebih memahami pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget dan memanfaatkan teknologi secara bijak.



Gambar 4. Hasil Pretest dan Posttest

Secara umum, kegiatan edukasi ini berjalan efektif dan interaktif, dengan dukungan penuh dari pihak sekolah dan guru pendamping. Respon positif terlihat dari antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung dan komitmen mereka untuk mengurangi penggunaan gadget secara berlebihan. Guru yang hadir juga menyatakan bahwa kegiatan seperti ini perlu dilakukan secara berkelanjutan agar pembentukan perilaku digital yang sehat dapat terus dipupuk sejak usia dini.



Gambar 5. Foto Bersama

Dengan demikian, hasil kegiatan menunjukkan bahwa program edukasi literasi digital ini berhasil meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan sikap bijak siswa terhadap penggunaan gadget, sekaligus memberikan dampak positif terhadap perubahan perilaku digital di lingkungan sekolah dasar.

Diskusi

Program edukasi literasi digital tentang dampak negatif gadget bagi pelajar di SD Negeri 38 Kota Sorong dilaksanakan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai penggunaan teknologi secara bijak pada anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil kegiatan, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai bahaya penggunaan gadget secara berlebihan, termasuk gangguan konsentrasi, menurunnya motivasi belajar, dan berkurangnya interaksi sosial. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Naimah, Muhammad Fauzan Muttaqin, and Meilina 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional anak usia sekolah dasar.

Dalam pelaksanaan kegiatan, metode ceramah, sharing, dan *pretest* dan *posttest* terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme peserta. Interaksi dua arah antara mahasiswa dan siswa membuat kegiatan berjalan dinamis, dan siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan temuan (Salwa Dwi Rahmayani and Ari Suriani 2025) yang menegaskan bahwa metode partisipatif seperti diskusi dan refleksi bersama dapat meningkatkan efektivitas edukasi digital pada anak-anak.

Selain itu, peningkatan literasi digital melalui edukasi langsung di sekolah dasar juga menjadi salah satu strategi penting dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget. (Hidayat Putra et al. 2024) menyoroti bahwa literasi digital berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran anak untuk menggunakan teknologi secara sehat dan produktif. Program seperti ini berperan dalam menanamkan nilai disiplin waktu serta membangun kebiasaan belajar yang lebih seimbang antara dunia digital dan sosial.

Kegiatan ini juga memperlihatkan adanya perubahan perilaku siswa setelah edukasi dilakukan. Siswa mulai memahami bahwa penggunaan gadget harus memiliki batas waktu, serta pentingnya mengutamakan aktivitas sosial dan belajar di dunia nyata. Hal ini sesuai dengan temuan (Putri et al. 2024) yang menjelaskan bahwa edukasi tentang manajemen waktu penggunaan gadget dapat mengurangi risiko kecanduan digital pada anak-anak sekolah dasar.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga mendorong perubahan perilaku positif di kalangan siswa SD Negeri 38 Kota Sorong. Dukungan pihak sekolah dan keterlibatan mahasiswa menjadi kunci dalam keberhasilan program edukasi ini. Pendekatan kolaboratif antara mahasiswa, guru, dan siswa terbukti mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan berorientasi pada pembentukan karakter digital yang sehat.

Kesimpulan

Pelaksanaan program literasi digital di SD Negeri 38 Kota Sorong memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab. Melalui metode ceramah, diskusi interaktif (sharing), *Pretest* dan *Posttest*, siswa menjadi lebih memahami fungsi serta dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini juga mendorong munculnya kesadaran baru di kalangan siswa untuk mengatur waktu penggunaan gadget dan lebih memprioritaskan kegiatan belajar serta interaksi sosial di dunia nyata.

Selain itu, keterlibatan guru dan mahasiswa dalam proses sosialisasi turut memperkuat efektivitas kegiatan, karena memberikan contoh langsung dan pendekatan edukatif yang sesuai dengan usia siswa. Dukungan pihak sekolah serta antusiasme siswa siswi menunjukkan bahwa kegiatan semacam ini sangat relevan dan dibutuhkan, terutama di lingkungan pendidikan dasar yang rentan terhadap pengaruh teknologi digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program edukasi literasi digital ini dapat mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi digital dasar siswa, menumbuhkan kesadaran akan dampak negatif gadget, serta membantu membentuk perilaku penggunaan teknologi yang lebih sehat dan seimbang di kalangan pelajar sekolah dasar.

Daftar Referensi

Afiatin, Tina, Sutarimah Ampuni, Aisha Sekar Lazuardini Rachmanie, Rahmita Laily Muhtadini, Muhammad Iqbal Fakhrol Firdaus, Salma Nur Hanifah, Anggia Atin Aprila, Yutia Cesarinda Kusumawati, and Alfia

- Rahma Permatasari. 2025. 'Elementary School Students' Knowledge of Gadget and Internet Use after Receiving a Psychoeducation Program'. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 13(2):94–104. doi:10.22219/jipt.v13i2.38000.
- Andika Sari, Diah, Anita Damayanti, Munifah Bahfen, and Luthfia Zulhaini. 2024. 'Parental Education and Gadget Knowledge: Their Impact on Gadget Use Behavior in Children Aged 5-6 Years'. *JGA* 9(1):171–80. doi:10.14421/jga.2023.91-15
- Diah, Kadek, Sagita Pradnyandari, Sayu Aryantari, Putri Thanaya, Putu Ayu, Sita Saraswati, and Indah Pramita. 2025. 'The Impact of Gadget Use on Personal-Social and Language Development in Preschool Children at TK Bintang Permata'. *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia (MIFI)- Indonesian Scientific Journal of Physiotherapy* | 13(02):383–89. Doi :10.24843/mifi.000000459
- Fhadillah Ritonga, Dandi, and Ira Wirtati. 2025. 'The Impact of Excessive Gadget Usage Intensity on Student Social Interactions'. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)* 8 (1):138–47. doi: <https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v8i1>
- Hardianto, Deni, Yi Ying Chang, and Unik Ambar Wati. 2023. 'Model Pembelajaran Blended Partisipatif Kemitraan Sekolah Dan Orangtua'. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 16(1). doi:10.21831/jpipfip.v16i1.54619.
- Hidayat Putra, Muhammad, Annisa Putri Nasution, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Kata Kunci, and Al MUNIR Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam. 2024. 'Pemanfaatan Literasi Media Digital Terhadap Siswa Sekolah Dasar Dalam Pencegahan Fenomena Brain Rot'. 15. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almunir/index>.
- Imron, Imron, Suwito Eko Pramono, Ani Rusilowati, and Sulhadi Sulhadi. 2023. *The Impact of Community-Based Digital Literacy Training to Support the Merdeka Belajar Program*. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/iset>.
- Al Kamil, Muhammad Nazimuddin, Putriwanti Putriwanti, Mas'adi Mas'adi, and Junita Christi Makawawa. 2025. 'The Relationship Between Gadget Use and Digital Literacy Levels Among Elementary School Students'.

Pedagogik Journal of Islamic Elementary School 640–53.
doi:10.24256/pijjes.v8i2.7729.

- Masyhura, Nufaisah, and Zaka Hadikusuma Ramadan. 2021. 'Implementation of Digital Literacy in Elementary Schools'. 5(4):639–47. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>.
- Maulana Ahmad, Saidan, Sri Nurhayati, and Prita Kartika. 2024. 'Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua Dalam Menyikapi Interaksi Anak Dengan Teknologi Digital'. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5(1):47–65. doi:10.19105/kiddo.v5i1.11611.
- Naimah, Muhammad Fauzan Muttaqin, and Meilina. 2024. 'Implementasi Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar'. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 7(1):85–94. doi:10.23887/jippg.v7i1.75992.
- Putri, Icha Kurnia;, Annisa Nathania, Yuninda; Putri, Supriyadi;, and Jody Setya Hermawan. 2024. 'The Influence of Gadget Use on Student Learning Achievement in Elementary Schools'. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 5:326–29. doi:10.30596/jppp.v5i3.21575.
- Rezesty, Desfira Sari, and Ridhani Janiarti Zendrato. 2023. 'THE IMPACT OF GADGET USE ON MOTOR AND INTELLECTUAL DEVELOPMENT IN ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN'. *International Journal of Students Education* 1 (2):178–83.
- Salwa Dwi Rahmayani, and Ari Suriani. 2025. 'Belajar Dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak Gadget Terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital'. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 3(4):186–94. doi:10.61132/nakula.v3i4.1941.
- Sunarsih, Tiwik, Wahyu Sukartiningsih, Resdianto Permata Raharjo, Wawan Herry Setyawan, and Nur Wachid. 2025. 'Gadget Use and Its Impact on the Social Behavior of Elementary School Students'. 9(1). doi:10.21070/madrosatuna.v9i1.1606.
- Supriyanto, Supriyanto. 2025. 'The Impact Of Gadget Use on Elementary School Students' Learning Focus in Undaan District, Kudus Regency'. *Jurnal Pendidikan Islam* 2(3):5. doi:10.47134/pjpi.v2i3.1458.
- Tabrani, Muhamad Doni, Lamy Hayatina, and Teni Nurrita. 2024. 'Digital Literacy Skills of Early Childhood in Using Gadgets'. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3(2):99–108. doi:10.54150/altahdzib.v3i2.620