



Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini

The Impact of Gadget Use on Cognitive and Socio-Emotional Development in Early Childhood

Dewi Wulandari^{1*}, Asri Neli Putri²

Institut Pendidikan dan Teknologi Aisyah Riau

Email: dewiwulandr20592@gmail.com^{1*}, asrineliputri@iptar.ac.id²

Article Info

Article history:

Received : 13-07-2026

Revised : 15-07-2026

Accepted : 17-07-2026

Published : 19-07-2026

Abstract

The rapid development of digital technology has made gadgets an almost inseparable part of the lives of young children today. This article examines the impact of gadget use on two interrelated aspects of early childhood development, namely cognitive development and social-emotional development. This study was conducted using the literature review method by examining a number of national and international journal articles discussing similar themes over approximately the last ten years. The results show that gadget use has two contrasting impacts. On one hand, gadgets can stimulate children's cognitive abilities, such as recognizing letters, numbers, and colors, and enriching imagination, when used with educational content and accompanied by adult guidance. On the other hand, excessive and unsupervised gadget use is associated with decreased concentration, delayed language development, reduced social interaction, difficulties in emotional regulation, and the emergence of withdrawn and irritable behavior in children. Parenting style, duration of use, type of content, and the presence or absence of adult guidance are determining factors in the direction these impacts will take. This study recommends the importance of digital literacy for parents, clear time limits for gadget use, and the selection of age-appropriate content so that the benefits of gadgets can be optimized without compromising children's cognitive and social-emotional development.

Keywords : gadget; cognitive development; social-emotional; early childhood

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung sangat pesat telah menjadikan gadget sebagai bagian yang hampir tidak terpisahkan dari kehidupan anak usia dini masa kini. Artikel ini disusun untuk mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap dua aspek perkembangan yang saling berkaitan, yaitu perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Kajian ini disusun menggunakan metode literature review dengan menelaah sejumlah artikel jurnal nasional dan internasional yang membahas tema serupa dalam kurun waktu kurang lebih sepuluh tahun terakhir. Hasil telaah menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dua sisi dampak yang saling berlawanan. Di satu sisi, gadget dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak seperti pengenalan huruf, angka, warna, serta memperkaya imajinasi apabila di gunakan dengan konten yang edukatif dan didampingi oleh orang dewasa. Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan justru berkaitan dengan menurunnya konsentrasi, keterlambatan bahasa, berkurangnya interaksi sosial, kesulitan regulasi emosi, serta munculnya perilaku tertutup dan mudah marah pada anak. Pola asuh orang tua, durasi pemakaian, jenis konten, serta ada tidaknya pendampingan orang dewasa menjadi faktor penentu ke arah mana dampak tersebut akan bermuara.



Kajian ini merekomendasikan pentingnya literasi digital bagi orang tua, penetapan batasan waktu pemakaian gadget yang jelas, serta pemilihan konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak agar potensi manfaat gadget dapat dioptimalkan tanpa mengorbankan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia dini; *gadget*; perkembangan kognitif

PENDAHULUAN

Kehadiran gadget dalam kehidupan sehari-hari telah mengubah banyak aspek cara manusia berkomunikasi, belajar, dan berinteraksi, tidak terkecuali pada kelompok usia anak-anak. Gadget pada mulanya diciptakan untuk mempermudah pekerjaan orang dewasa, namun perkembangannya yang begitu pesat membuat perangkat ini kini juga akrab digunakan oleh anak-anak, bahkan sejak usia balita. Fenomena ini tidak dapat dilepaskan dari kemudahan akses, harga yang semakin terjangkau, serta banyaknya fitur dan aplikasi menarik yang ditawarkan oleh gadget itu sendiri.

Anak usia dini, yakni anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun, sedang berada pada periode yang dikenal sebagai masa keemasan atau *golden age*. Jean Piaget menjelaskan bahwa pada rentang usia ini anak berada pada peralihan tahap sensorimotor menuju praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai mampu menggunakan simbol untuk memaknai objek yang tidak berada di hadapannya, sehingga sangat mudah menyerap dan meniru apa yang dilihat dan didengarnya dari lingkungan sekitar, termasuk dari gadget (Piaget, 1952; Khoruzzadi & Prasetya, 2021). Sementara itu, Vygotsky (1978) menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak pada dasarnya bersifat sosial dan berlangsung optimal melalui *scaffolding* atau bimbingan terstruktur dari orang dewasa, sehingga penggunaan gadget tanpa pendampingan berisiko menjadi rangsangan satu arah yang minim proses sosial yang dibutuhkan anak. Pada aspek sosial emosional, teori psikososial Erikson (1963) dan teori ekologi Bronfenbrenner (1979) menunjukkan bahwa kualitas interaksi anak dengan orang tua dan lingkungan terdekatnya (mikrosistem) menjadi penentu utama perkembangan rasa percaya, otonomi, dan keterampilan sosial anak, sementara pola asuh orang tua yang diklasifikasikan Baumrind (1966) turut menentukan arah dampak penggunaan gadget dalam keluarga.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini membawa dua sisi dampak yang berbeda. Dari sisi positif, gadget dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak, seperti mengenal huruf, angka, warna, serta melatih daya ingat dan imajinasi. Sebaliknya, dari sisi negatif, penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan yang memadai berkaitan dengan berkurangnya interaksi sosial anak, keterlambatan perkembangan bahasa, kesulitan regulasi emosi, hingga munculnya kecenderungan perilaku tertutup dan mudah marah.

Persoalan ini menjadi semakin relevan mengingat data menunjukkan bahwa proporsi anak usia dini yang telah terpapar gadget di Indonesia terus meningkat, sementara pendampingan literasi digital dari orang tua masih belum memadai. Kondisi tersebut mendorong pentingnya sebuah kajian yang secara khusus menelaah bagaimana penggunaan gadget berdampak terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini, serta faktor-faktor apa yang memengaruhi arah dampak tersebut. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini, serta mengidentifikasi faktor-faktor



yang memengaruhi arah dampak tersebut, sehingga dapat menjadi rujukan bagi orang tua, pendidik, maupun pihak-pihak yang berkepentingan dalam mendampingi tumbuh kembang anak di era digital.

METODE PENELITIAN

Kajian ini disusun dengan menggunakan metode literature review atau tinjauan literatur sistematis (systematic literature review), yaitu suatu metode yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi hasil-hasil penelitian terdahulu pada topik tertentu guna menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya (Kitchenham, 2007). Pendekatan ini dipilih karena tujuan kajian bukan untuk menghasilkan data primer di lapangan, melainkan untuk mensintesis dan menganalisis temuan-temuan yang telah ada mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini.

Sumber data yang digunakan dalam kajian ini berupa artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional, baik yang berbasis penelitian lapangan (kualitatif maupun kuantitatif) maupun yang berbentuk kajian literatur sejenis, yang membahas tema gadget, anak usia dini, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial emosional. Penelusuran sumber dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar serta jurnal-jurnal pendidikan anak usia dini yang terindeks nasional.

Kriteria inklusi yang digunakan dalam pemilihan sumber literatur adalah: (1) artikel membahas penggunaan gadget pada anak usia 0-6 tahun; (2) artikel membahas aspek kognitif dan/atau sosial emosional; (3) artikel dipublikasikan dalam kurun waktu kurang lebih sepuluh tahun terakhir; dan (4) artikel dapat diakses secara penuh. Artikel yang membahas dampak gadget pada kelompok usia di luar anak usia dini atau yang tidak berkaitan langsung dengan aspek kognitif maupun sosial emosional dikeluarkan dari kajian ini.

Analisis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) identifikasi sumber literatur yang relevan; (2) analisis temuan pada masing-masing sumber; (3) klasifikasi dan kategorisasi temuan ke dalam aspek kognitif dan sosial emosional, serta ke dalam dampak positif dan negatif; dan (4) sintesis temuan untuk menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Hasil sintesis tersebut kemudian disajikan secara naratif pada bagian hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Hasil telaah terhadap berbagai literatur menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini apabila digunakan secara terarah. Beberapa program atau aplikasi digital yang dirancang secara edukatif, seperti aplikasi pengenalan huruf, angka, warna, maupun permainan yang bersifat interaktif, dapat melatih daya ingat, kemampuan menalar, dan pemahaman anak (Ridanti & Suryana, 2024). Tampilan visual yang menarik disertai animasi dan musik pada aplikasi tersebut membuat anak lebih tertarik untuk belajar dibandingkan dengan metode konvensional, sehingga anak tidak merasa terbebani saat belajar mengenal huruf dan angka (Hamdani, 2023). Selain itu, gadget juga terbukti dapat meningkatkan imajinasi anak; anak yang sering melihat gambar atau tayangan tertentu pada gadget cenderung menuangkan apa yang dilihatnya ke dalam bentuk gambar atau cerita sederhana



(Hamdani, 2023). Rahayu (2026) juga menemukan bahwa penggunaan gadget dengan konten edukatif yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak, terutama ketika disertai pendampingan aktif dari orang dewasa.

Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol memiliki potensi mengganggu perkembangan kognitif anak. Widyadhana dan Mashudi (2024) menemukan bahwa anak yang terlalu sering terfokus pada gadget cenderung kurang eksploratif dan kurang kreatif dalam kegiatan pembelajaran, serta mengalami penurunan konsentrasi ketika belajar. Ridanti dan Suryana (2024) turut menegaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat kemampuan berpikir kritis anak, karena anak menjadi kurang terlatih dalam menyelesaikan masalah secara mandiri akibat segala informasi telah tersedia secara instan melalui gadget. Dampak lain yang cukup mengkhawatirkan adalah pada perkembangan bahasa anak; beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak yang sering terpapar gadget cenderung menunjukkan keterlambatan dalam berbicara serta kesulitan menyusun kalimat yang lebih kompleks, karena interaksi verbal langsung dengan orang tua atau pengasuh berkurang akibat waktu yang lebih banyak dihabiskan bersama gadget (Rahayu, 2026), sejalan dengan temuan bahwa paparan gadget yang tidak terkendali berkaitan dengan keterlambatan pemerolehan bahasa pada anak (Widiawati dalam Subarkah, 2019).

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Sebagian besar literatur yang ditelaah cenderung menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget lebih dominan bersifat negatif pada aspek sosial anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih memilih aktivitas individual dan menunjukkan penurunan inisiatif untuk berinteraksi dengan teman sebaya (Rahayu, 2026), serta kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya dan lebih memilih menyendiri bermain gadget dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan orang lain (Widiastiti & Agustika, 2020). Lutfitasari dkk. (2026) melalui tinjauan sistematis terhadap sebelas artikel menemukan bahwa mayoritas penelitian menunjukkan hubungan antara penggunaan gadget dan perilaku antisosial pada anak, seperti kesulitan berbagi, kurang responsif terhadap ajakan bermain, serta cenderung individualis, karena anak yang terpapar gadget secara intens memperoleh kepuasan instan dari layar sehingga kebutuhannya untuk berinteraksi dengan manusia di sekitarnya menjadi berkurang.

Pada aspek emosional, penggunaan gadget yang tidak dibatasi berkaitan dengan munculnya kesulitan regulasi emosi pada anak. Rahayu (2026) mengamati bahwa anak yang terbiasa memperoleh kepuasan instan dari gadget menunjukkan reaksi emosional yang cukup intens, seperti tantrum, menangis berlebihan, dan frustrasi, ketika akses terhadap gadget dibatasi atau dihentikan, karena kesempatannya untuk berlatih menghadapi rasa kecewa melalui interaksi sosial langsung menjadi berkurang. Hamdani (2023) serta Widyadhana dan Mashudi (2024) juga mencatat dampak negatif serupa, yaitu anak yang kecanduan gadget cenderung menjadi pribadi yang tertutup, mudah marah, susah tidur, dan sulit mengendalikan emosinya, sementara paparan konten yang tidak sesuai usia berpotensi meningkatkan risiko kecemasan pada anak (Widyadhana & Mashudi, 2024).

Meskipun dampak negatif lebih dominan ditemukan, beberapa penelitian tetap mengungkapkan adanya manfaat gadget bagi aspek sosial anak apabila digunakan secara bijak, misalnya dalam memperluas jaringan pertemanan melalui aplikasi yang sesuai usia serta mempermudah komunikasi dengan keluarga yang berjauhan (Subarkah, 2019). Manfaat tersebut hanya dapat tercapai apabila



disertai pendampingan dan pembatasan yang jelas dari orang tua, sebagaimana ditegaskan pula oleh Hidayat dan Maesyaroh (2020) yang menemukan bahwa anak dengan durasi penggunaan gadget yang rendah (0-15 menit dengan intensitas 1-2 kali sehari) menunjukkan perkembangan sosial emosional yang relatif lebih baik dibandingkan anak dengan intensitas penggunaan yang tinggi.

Perbandingan Antarstudi

Pada aspek kognitif, temuan Bangsawan, Ridwan, dan Fauziyah (2022) berbeda arah dibandingkan sebagian besar literatur lain yang ditelaah. Penelitian tersebut, yang dilakukan pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif, justru menyimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir, mengingat, bernalar, dan berimajinasi anak, terutama ketika disertai interaksi edukatif dari keluarga, sejalan dengan Rahayu dkk. (2026) namun berbeda penekanan dengan Widyadhana dan Mashudi (2024) maupun Ridanti dan Suryana (2024) yang lebih menyoroti risiko penurunan konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis. Studi literatur Rahayu, Suarni, dan Margunayasa (2023) turut menegaskan bahwa dampak positif dan negatif kognitif dapat muncul secara bersamaan, bergantung pada bagaimana gadget diposisikan dalam rutinitas belajar anak, sehingga memperkuat argumen bahwa gadget bersifat netral sebagai alat dan arah dampaknya ditentukan oleh konteks penggunaannya.

Pada aspek sosial emosional, hasil kajian Mimin (2022) menyimpulkan bahwa dampak negatif lebih dominan dibandingkan dampak positif, konsisten dengan temuan Lutfitasari dkk. (2026) dan Rahayu (2026). Sementara itu, Laily dan Chandra (2021) menekankan bahwa gadget dapat memberikan manfaat tertentu, seperti sarana hiburan dan pengenalan teknologi sejak dini, namun manfaat tersebut mudah tergeser oleh risiko ketergantungan emosional apabila tidak diimbangi interaksi sosial yang cukup, melengkapi temuan Miranti dan Putri (2021) mengenai pentingnya kewaspadaan terhadap dampak gadget pada perkembangan sosial anak. Pada level satuan PAUD, Octaviana dan Asih (2022) juga menemukan keterkaitan antara intensitas penggunaan gadget dan capaian perkembangan sosial emosional anak, yang memperkuat pola temuan pada studi-studi berskala lebih luas. Studi berbasis observasi pada satu lembaga cenderung memberikan gambaran yang lebih kontekstual namun terbatas pada populasi kecil, sedangkan studi literatur atau tinjauan sistematis memberikan gambaran yang lebih komprehensif meskipun rentan terhadap variasi metode antarstudi, sehingga proporsi penekanan dampak dapat sedikit berbeda antarstudi meski arah kesimpulan secara umum tetap konsisten.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Arah Dampak Penggunaan Gadget

Berdasarkan sintesis temuan di atas, terdapat beberapa faktor yang menentukan apakah penggunaan gadget akan berdampak positif atau negatif terhadap perkembangan anak usia dini. Pertama, durasi dan intensitas penggunaan: penggunaan gadget dalam durasi singkat dan intensitas rendah terbukti memberikan dampak yang lebih minim dibandingkan penggunaan yang berlebihan (Hidayat & Maesyaroh, 2020), sejalan dengan rekomendasi Organisasi Kesehatan Dunia agar anak di bawah usia dua tahun sama sekali tidak diberikan screen time, sementara anak usia dua sampai empat tahun dibatasi maksimal satu jam per hari (Lutfitasari dkk., 2026). Kedua, jenis konten yang diakses: konten edukatif yang dirancang sesuai tahap perkembangan anak cenderung memberikan manfaat kognitif, sedangkan konten hiburan semata lebih berisiko menimbulkan dampak negatif (Rahayu, 2026). Ketiga, pendampingan orang dewasa: kehadiran dan keterlibatan aktif orang tua atau pengasuh saat anak menggunakan gadget menjadi faktor penentu yang sangat penting, baik



dalam memilih aplikasi yang sesuai maupun mengaitkan pengalaman digital anak dengan aktivitas sosial nyata (Hamdani, 2023; Rahayu, 2026). Keempat, pola asuh orang tua: anak yang diasuh dengan pola asuh demokratis, yang memberikan kebebasan namun tetap disertai batasan dan pengawasan, cenderung memiliki perkembangan sosial emosional yang lebih baik dibandingkan anak yang diasuh dengan pola asuh otoriter maupun permisif (Widiastiti & Agustika, 2020; Subarkah, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak ganda terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Di satu sisi, gadget dengan konten edukatif dapat menstimulasi kemampuan mengenal huruf, angka, warna, serta melatih daya ingat dan imajinasi anak; di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol berkaitan dengan penurunan konsentrasi, rendahnya kemampuan berpikir kritis, serta keterlambatan perkembangan bahasa. Pada aspek sosial emosional, dampak negatif tampak lebih dominan dibandingkan dampak positif; anak yang sering menggunakan gadget cenderung menunjukkan perilaku individualis, penurunan interaksi sosial dengan teman sebaya, kesulitan regulasi emosi seperti tantrum dan frustrasi, serta kecenderungan menjadi pribadi yang tertutup dan mudah marah, dan manfaat positif pada aspek ini hanya muncul apabila penggunaan gadget dibatasi dan didampingi secara tepat oleh orang dewasa. Arah dampak penggunaan gadget sangat ditentukan oleh durasi dan intensitas penggunaan, jenis konten yang diakses, ada tidaknya pendampingan orang dewasa, serta pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, yang keempatnya saling berkaitan dalam menentukan apakah gadget akan menjadi sarana yang mendukung ataukah menghambat perkembangan anak usia dini. Berdasarkan simpulan tersebut, orang tua disarankan untuk membatasi durasi dan intensitas penggunaan gadget pada anak sesuai rekomendasi yang berlaku, memilih konten yang edukatif dan sesuai usia, serta senantiasa mendampingi anak saat menggunakan gadget; pendidik PAUD disarankan untuk mengintegrasikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat ke dalam kegiatan pembelajaran maupun program parenting bagi orang tua peserta didik; dan peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lapangan secara langsung guna memperoleh data empiris yang lebih mendalam mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini pada konteks budaya dan wilayah tertentu di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziyah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31-39.
- Baumrind, D. (1966). Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior. *Child Development*, 37(4), 887-907.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and Society* (2nd ed.). New York: W. W. Norton & Company.
- Hamdani, M. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JR-PAUD: Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 85-91.



- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(5), 356-368.
- Khoruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). Perkembangan Kognitif dan Implikasinya dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky). *Jurnal Madaniyah*, 11(1), 1-14.
- Kitchenham, B. (2007). *Guidelines for Performing Systematic Literature Review in Software Engineering*. EBSE Technical Report.
- Laily, I. N., & Chandra, R. D. A. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35-44.
- Lutfitasari, W. R., Hudaya, I., Astuti, Y., & Meiranny, A. (2026). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini: Suatu Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*, 6(1), 15-24.
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558-568.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela PLS*, 6(1), 58-66.
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 53-62.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 344-349.
- Rahayu, S. M. (2026). Dampak Teknologi Digital terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial, dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1-13.
- Ridanti, J. F., & Suryana, D. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 315-324.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1), 125-139.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112-120.
- Widyadhana, S. A., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak Negatif Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(1), 4685-4694.