

Dampak Negatif Penggunaan Handphone Terhadap Pertumbuhan Dan Pendidikan Anak

Wahyuddin¹ Aidin²
STKIP AL Amin Dompu

Email coresponden author*:aidinbimasoromandi@gmail.com

Abstrak

Penggunaan handphone di kalangan anak-anak semakin meningkat seiring perkembangan teknologi. Meskipun handphone memiliki manfaat dalam mendukung pembelajaran, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif terhadap pertumbuhan fisik, mental, dan pendidikan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak negatif penggunaan handphone terhadap anak, khususnya dalam aspek perkembangan fisik (seperti gangguan tidur, postur tubuh, dan kesehatan mata) serta dalam aspek pendidikan (penurunan konsentrasi belajar, kecanduan game, dan menurunnya prestasi akademik). Metode yang digunakan kualitatif deskriptif dengan observasi, wawancara dan dokumentasi di lapangan terhadap anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan handphone tanpa pengawasan orang tua dapat menghambat proses belajar, mengurangi interaksi sosial, dan berdampak buruk pada kesehatan fisik anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengontrol serta membimbing anak dalam menggunakan teknologi secara bijak

Keywords: *handphone., anak., Pendidikan., pertumbuhan., dampak negatif*

PENDAHULUAN

(Yajid 2023) Hasil dari penelitian ini begitu banyak orang tua yang membelikannya handphone kepada anak nya yang masih duduk di bangku SD dan rata-rata anak menggunakan handphone untuk bermain game, menonton youtube, bahkan anak tersebut bisa mengakses situs 18+. Seharusnya yang terjadi, peran orang tua saat itu sangat penting untuk mengontrol perkembangan anaknya supaya di jauhkan dari hal-hal negatif terhadap penggunaan handphone. Namun dari kasus yang saat ini marak terjadi peran orang tua terhadap mendidik anaknya yang masih duduk di bangku SD tidak terlalu memperhatikan bahkan orang tua membiarkan bebas untuk bermain handphone kapanpun dan dimanapun. Terkait dengan paparan di atas bahwa perilaku anak di usia 4 sampai 17 tahun bermain handphone tidak di hindarkan karena di sebabkan dengan keadaan dan situasi yang ada sehingga anak bermain mulai pukul 06 sampai pukul 08.00 wita maka di butuhkan peran orang tua dalam mengontrol anak. Agar terhindar bermain handphone karena akan berakibat pada pertumbuhan dan perkembangan anak.

(Siregar 2022) penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Siolip terbagi kepada tiga kelompok, yaitu Anak Anak memakai gadget pribadi (miliknya sendiri) yang dibeli oleh orang tuanya, Anak memakai gadget orang tuanya atau gadget saudaranya dan anak menyewa HP kepada penyedia HP sekaligus wifi nya dengan membayar 2000 per jam. (2) Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Siolip adalah Perkembangan sosial anak menjadi terganggu, Kehilangan konsentrasi, Mengganggu

kesehatan mat, Menyebabkan perilaku anak tidak stabil, seperti mudah marah dan mudah nangis. (3) peran orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget di Desa Siolip adalah orang tuanya hendaknya tidak mengenalkan gadget kepada anak. Akan tetapi bagi anak yang sudah mulai candu dalam menggunakan gadget, seharusnya orang tua harus tegas dalam mengawasi dan membatasi durasi anak dalam menggunakan gadget.

(Jalilah 2021) Bahwa yang terjadinya ketergantungan dan kecanduan yang mengakibatkan kemalasan terhadap anak dalam beraktivitas, terganggunya kesehatan. Pengaruh alat teknologi modern dapat merusak mental dan moral generasi dalam bermain handphone maka kalau tidak dilakukan larangan tentu akan berakibat fatal terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. (Ariston and Frahasini 2018) Penggunaan gadget dapat berdampak bagi perkembangan sosial anak. Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis dampak dari penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. Artikel ini merupakan hasil analisis dengan mengkaji literatur yang memiliki keterkaitan dengan topik pembahasan. Model yang digunakan adalah studi literatur atau literature review. Dari hasil penelaahan, menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak. Dalam hal ini sangat diperlukan pengawasan oleh orang tua untuk memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan gadget sehari-hari untuk meminimalisir sisi negatif dari dampak penggunaan gadget pada anak serta guru sebagai orang tua yang sudah seharusnya anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas di lingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

Di era digital saat ini, penggunaan handphone telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kehidupan anak-anak. Kemudahan akses informasi, hiburan, dan komunikasi melalui handphone membuat perangkat ini semakin populer dan mudah dijangkau oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak usia sekolah dasar hingga remaja. Meskipun handphone memiliki banyak manfaat, seperti memudahkan pembelajaran daring dan memperluas wawasan anak, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaannya yang berlebihan dapat membawa dampak negatif terhadap pertumbuhan dan pendidikan anak.

Penggunaan handphone yang tidak terkontrol dapat mengganggu perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. Misalnya, terlalu lama menatap layar dapat menyebabkan gangguan kesehatan seperti mata lelah, kurang tidur, hingga obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik. Selain itu, paparan konten yang tidak sesuai usia serta kecanduan terhadap game atau media sosial juga dapat memengaruhi perilaku dan prestasi belajar anak di sekolah.

Dalam konteks pendidikan, penggunaan handphone yang tidak diarahkan secara bijak dapat menurunkan konsentrasi belajar, menimbulkan ketergantungan, serta

mengurangi interaksi sosial yang sehat dengan lingkungan sekitar. Hal ini menjadi perhatian serius bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat luas, karena menyangkut masa depan generasi penerus bangsa. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam mengenai dampak negatif penggunaan handphone terhadap pertumbuhan dan pendidikan anak, guna mencari solusi dan langkah preventif yang tepat agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa mengorbankan aspek penting dalam tumbuh kembang anak. Berdasarkan data BPS, jumlah pengguna gadget untuk anak usia dini di Indonesia sebanyak 33,44%, dengan rincian 25,5% pengguna anak berusia 0-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun. Hal ini tidak menutup kemungkinan dapat memicu kecanduan gadget pada anak. Kecanduan gadget pada anak menjadi fenomena yang semakin terpengaruh di era digital ini. Menurut survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia, lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari serta sebanyak 79% responden anak boleh memainkan gadget selain untuk belajar. Namun terkadang hal ini tidak disadari oleh para orang tua, sehingga banyak sekali anak-anak yang mengalami kecanduan gadget hingga membuat anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar sering kali mengalami berbagai masalah, mulai dari gangguan tidur, penurunan prestasi akademik hingga masalah sosial dan emosional.

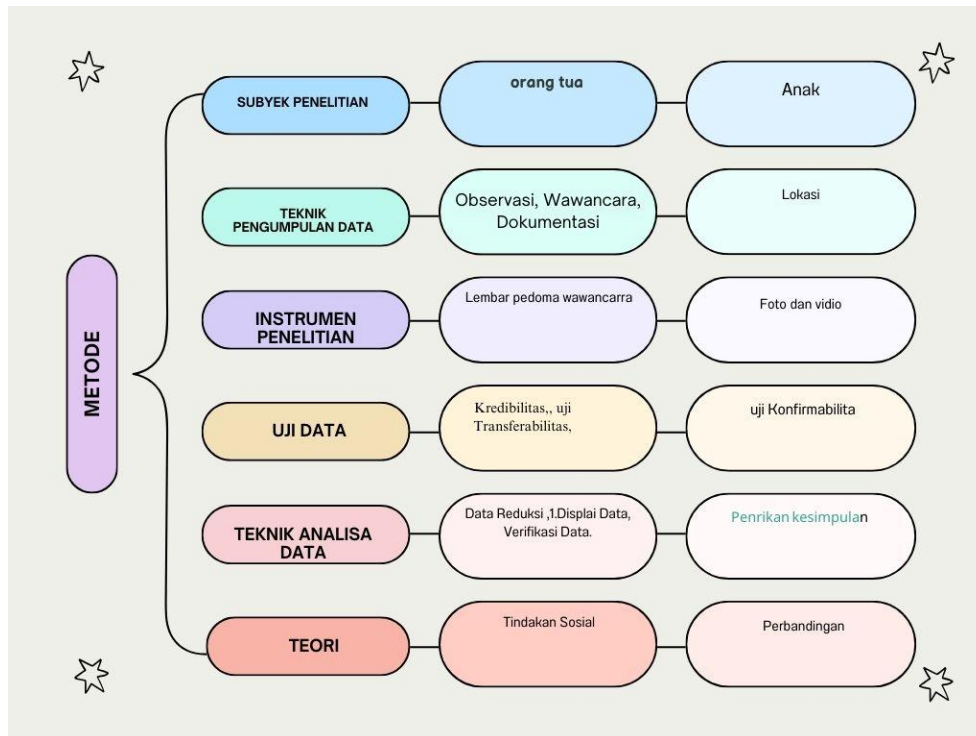
Berdasarkan hasil observasi awal bahwa penggunaan anak terhadap handphone tidak bisa di elakan lagi karena setiap jam dan setiap hari selalu yang paling utama yang dipikirkan anak adalah bermain handphone. Data ini menunjukkan bahwa dapat bermain handphone berdasarkan karena kebiasaan, sehingga anak leluasa bermain, dorongan ini akan menimbulkan efek yang buruk bagi pertumbuhan anak, maka yang menjadi penelitian ini adalah mengungkapkan dampak negatif penggunaan handphone terhadap pertumbuhan dan pendidikan anak, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian dengan penggunaan handphone terhadap prestasi dan motivasi belajar anak di Dusun Kamunti Desa Mpili? Bagaimana peran orang tua dan guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan handphone pada anak. Bahwa persoalan tindakan anak dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan oleh itu maka yang menjadi point penting bagaimana terlembat orang tua dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi anak. Maka pemecahan masalah yang di uraikan dengan pendekatan orang tua, Masyarakat, Pendidikan.

METODE

Penelitian akan dilaksanakan di Dusun Kamunti Desa Mpili Kecamatan Dongo Penelitian di lakukan selama 2 bulan mulai dari januari hingga februari 2025. Penentuan subyek penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti. Bahwa penentuan subyek dalam penelitian dapat melakukan dengan menentukan informen

kunci dalam penelitian ini. Supaya tidak terjadi kekeliruan data atau masalah yang akan datang akan menjadi kekeliruan yang tertuang di dalamnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui: Observasi, Wawancara dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi teknik: 1) uji Kredibilitas; 2) uji Transferabilitas; 3) uji Konfirmabilitas, dan 4) uji dependabilitas. Teknik analisis data yang digunakan, data reduksi, Displai Data dan verifikasi Data.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa gadget merupakan salah satu teknologi yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, khususnya bagi anak-anak. Penggunaan gadget di kalangan Siswa Menenga Atas (SMP) memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan fisik dan perilaku individu anak. Ketika penggunaan gadget dilakukan secara berlebihan, anak-anak cenderung melupakan waktu serta rutinitas harian mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *handphone*. Sebagaimana yang terlihat pada anak yang berinisial AG (salah satu siswa SMP), hasil analisis menunjukkan bahwa di hari libur mulai dari jam 9.00 wita sampai pada pukul 11.00 kalau tidak di ambil oleh tuanya *handphone*, mereka bermain game, video dan tiktok bisa sampai sore. Salah satu alasan yang sering diucapkan bahwa bermain *handphone* adalah bagian dari hobi.

Setelah melakukan telusuri lebih lanjut bahwa bermain handphone memang di sebabkan dengan factor, dalam melakukan wawancara dengan orangtuanya AG , menggunakan handphone dari pinjaman handphone kakanya, dan dia bermain handphone setelah pulang sekolah kalua di hari sekolah, dan kalua di hari libur bisa saja bermain mulai pagi dan siang. Kata orangtuanya AG kami selalu menyuruh belajar sesudah magrib, dan juga menyuruh belajar mengaji. Karena dengan cara itu bisa teratasi anak dari bermain handphone. Selain daripada itu ada Langkah-langkah yang di lakukan oleh orang tua agar membuat anak terhindari dari bermain handphone membuat aktifitas seperti olahraga, dan membawa ke tempat-tempat wisata.

Orang tua menjadi jembatan utama dalam menyelesaikan anak bermain handphone karena dengan Langkah tersbeut bisa mengatasi tindakan anak, karena akan merusak pribadi dan mentalnya, kalua tidak buat cara alternatif lain maka anak akan kehilangan semangat untuk belajarnya, ungkap seorang ayahnya. Bukan saja tingkat SMP tapi tngkat SMA dan kuliah pun dapat mempengaruhi perilaku tersebut karena anak-anak lebih suka beli handphone ketimbang beli leptu sebagai penunjang tugasnya. Bahwa pengaruh bermain handphone telah masuk pada seluruh lapisan kehidupan anak-anak atau pun remaja. Salah siswa SMA sebutkan saja DM, bermain gagget bermain game online, maupun bermain facebook, twiter, intaslgram, pulang sekolah selalu yang utama di lihat adalah handphone. Ketika wawancara dengan orang tuanya memang mendukung keinginan anak untuk menggantikan handphone dengan membeli yang baru, sementara tidak di dorong untuk membeli untuk keberlanjutan masa depan anaknya.

Pembahasan

Arus perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kini telah memasuki babak baru, dimana telah mengalami berbagai perkembangan yang sangat signifikan. Hadirnya media massa dengan berbagai jenis telah membuat masyarakat semakin sulit untuk tidak menggunakannya. Masyarakat saat ini telah menyatu dengan berbagai jenis media massa. Baik masyarakat perkotaan maupun masyarakat di pedesaan telah banyak yang menggunakan media massa. Hampir sebagian besar waktu dihabiskan dengan menggunakan media massa yang ada. Dengan demikian berbagai pengaruh media massa tidak dapat dihindari lagi.

(Art. 2017) *Handphone/mobilephone* atau telepon seluler atau telepon genggam dalam bahasa Indonesia adalah salah satu produk teknologi komunikasi dalam bentangan kronologi *invent-invent*. Media telah memberikan sumbangsih besar terhadap kemajuan masyarakat, entah itu bersifat positif ataupun negatif. Itu semua tergantung dari masyarakat untuk menfilterisasinya. Media sebagai corong pendidikan yang mencerdaskan kehidupan

masyarakat Indonesia dengan berbagai informasi yang disampaikan bukan berarti media sebagai segalanya dalam mendorong kemajuan masyarakat. Paling tidak media harus menjadi garis depan, untuk menopang gerbang perubahan, karena media dianggap sebagai civil society yang secara langsung berita-berita yang dimuat bisa dikonsumsi oleh masyarakat secara efektif. Di sisi lain media sebagai pilar ke-5 pendidikan setelah keluarga, sekolah, masyarakat, karena pola pemikiran generasi terkadang mengikuti arus media cetak dengan menggunakan pesan singkat/*short message service* (SMS). Hal itu menunjukkan aktifitas generasi yang berlanjut, baik di dalam meja sekolah maupun di luar bangku sekolah, mereka tetap menggunakan SMS dengan akrabnya.

Dampak Terhadap Pertumbuhan Fisik Anak

(Dwijantie and Hoerudin 2022) Gadget merupakan suatu alat teknologi yang memiliki kemampuan canggih. Saat ini gadget sangat diminati oleh berbagai kalangan tidak tua, muda bahkan anak-anak sekalipun. Fenomena saat ini gadget sangat diminati oleh anak-anak untuk mencari berbagai informasi, bermain game ataupun lain sebagainya. (Rizal 2021) Bahwa karakteristik perkembangan fisik ini perlu dipelajari dan dipahami oleh para guru dan orang tua karena akan memiliki pengaruh tertentu bagi penyelenggaraan pendidikan. Dalam hal ini aktivitas-aktivitas anak, termasuk aktivitas belajar dan aktivitas-aktivitas mental lainnya, akan banyak dipengaruhi oleh kondisi fisiknya. Selain itu, juga diyakini bahwa pertumbuhan fisik anak dapat memberi pengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak secara keseluruhan. Ada beberapa hal yang akan dibahas pada makalah ini diantaranya.

Gadget terhadap perkembangan anak yang pertama adalah dapat menyebabkan keterlambatan bicara. Ini karena semakin banyak waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget, semakin jarang mereka berpartisipasi dalam aktivitas sosial yang membantu mereka berkomunikasi. Akibatnya, kemampuan berbicara dan berbahasa anak akan terhambat. Kesejahteraan fisik anak terpengaruh oleh penggunaan perangkat yang memancarkan radiasi terhadap keterampilan motoriknya. Ini termasuk pertumbuhan tubuh yang tidak normal, gangguan tidur (insomnia), kekakuan dan ketegangan otot, mata kering, nyeri punggung, gangguan pendengaran, bahkan gangguan pendengaran.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa penggunaan handphone dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan mulai dari pada pendengaran yang tidak stabil dan juga baik untuk pertumbuhan anak, karena radiasi handphone akan mempengaruhi sampai pada pikiran dan tindakan anak. Maka perlu orang tua untuk mengontrol terhadap keberadaan anak di setiap saat paling tidak meminimalisir terhadap bermain handphone. (Murni n.d.) bahwa perkembangan kognitif, anak dalam hal ini otaknya mulai mengembangkan kemampuan untuk berfikir, belajar dan mengingat. Masa anak-anak adalah masa

perkembangan dari usia 2 tahun sampai dengan usia 6 tahun, pada masa-masa ini perkembangan biologis dan fisik berjalan dengan sangat cepat dan pesat, akan tetapi secara sosiologisnya anak-anak masih sangat terikat dengan lingkungannya terutama keluarga.

Faktor yang menyebabkan anak kecanduan handphone

(Oktaviyati et al. 2023) bahwa penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk memahami dampak negative yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak. Diperlukan kesadaran dan tindakan yang tepat, seperti mengatur waktu penggunaan gadget, memberikan alternatif kegiatan fisik dan kreatif, serta memastikan anak-anak tetap terlibat dalam interaksi. Diperlukan kesadaran dan tindakan yang tepat, seperti mengatur waktu penggunaan gadget.

(Adriani, Ismaniar, and Dasa Putri 2024) Beberapa faktor penyebab kecanduan gadget meliputi pengasuhan yang tidak tepat, faktor neurosains, desain teknologi gadget yang menciptakan ketergantungan, dan pengaruh lingkungan sekitar. Orang tua memegang peran kunci dalam mencegah kecanduan gadget dengan membatasi waktu penggunaan gadget, memilih aplikasi yang sesuai, mengawasi penggunaan gadget, dan menjadi teladan yang baik. Orang tua juga perlu mendeteksi tanda-tanda kecanduan gadget pada anak mereka, termasuk perubahan perilaku, fisik, emosional, sosial, dan prestasi akademik. Dengan peran aktif orang tua, dampak negatif kecanduan gadget pada anak usia dini dapat diminimalkan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nuramadan et al. 2023) hasil penelitian yang didapatkan yaitu terdapat 61% remaja yang mengalami ketergantungan dan 39% tidak ketergantungan. Disarankan pada remaja untuk mampu mengontrol diri terhadap penggunaan handphone. Bahwa penggunaan teknologi modern mulai dari kalangan tua hingga pada anak-anak di usia 4 tahun hal tersebut dengan tekanan budaya yang masuk tentu banyak mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan generasi sebagai pewaris tahta di masa depan. (Asiah et al. 2022) bahwa peserta didik menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan menggunakan gadgetnya, sehingga menyebabkan sikap individualis pada peserta didik serta kurangnya perilaku peduli terhadap sesama baik terhadap teman, juga orang lain. Itulah salah satu bentuk kecanduan peserta didik terhadap gadget yang dimiliki, lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyata. Peserta didik lebih mementingkan bermain gadget daripada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari.

(Lestari and Sulian 2020) Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada empat faktor penyebab siswa kecanduan ponsel. Faktor internal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan adalah rendahnya tingkat pencarian sensasi dan rendahnya kontrol diri. Faktor

situasional yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan ponsel adalah faktor kejenuhan belajar. Faktor sosial yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan ponsel adalah faktor connected presence. Faktor eksternal yang menyebabkan siswa kecanduan ponsel adalah faktor media.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan tindakan anak-anak bermain handphone membawa dampak besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan karena tidak ada kerjaan lain selain bermain handphone. Gadget tidak hanya bermanfaat tetapi juga merugikan bagi mereka yang tidak bisa mengoptimalkannya. Sehingga penggunaan perangkat elektronik terhadap perkembangan fisik anak dan perubahan perilaku mereka di sekolah dasar memiliki dampak yang signifikan dan beragam. Dampak positif yang dapat dihasilkan dari penggunaan gadget terhadap perkembangan anak termasuk kemudahan untuk membantu mereka belajar. Seperti kasus AG yang dipengaruhi oleh faktor lingkungannya, hal itu juga berdampak pada pertumbuhan fisiknya. Misalnya, dia mengalami pertumbuhan otak yang tidak stabil, sehingga sebagian besar hidupnya dihabiskan untuk berpikir tentang perangkat dan permainannya; dia mengalami kesulitan tidur karena terlalu terlibat dengan perangkat tersebut; dia mengalami kesulitan tidur karena terlalu terlibat dengan perangkat tersebut; gangguan pada sistem syaraf otak. Ada beberapa langkah yang bisa mengantisipasi anak dalam menggunakan handphone, pada saat bangun pagi anak-anak pasti meminta handphone, di antaranya;

1. Hindari pergaulan yang berlebihan,
2. Membuat aktifitas tandingan seperti menyuruh olahraga, belajar dan mengaji
3. Ketegasan orang tua tidak memberikan fasilitas terhadap anak
4. Stop gaya hidup yang berlebihan terhadap anak.
5. Memasukan anak sekolah agama (Pondok psantren)

Perilaku anak dalam menggunakan handphone menjadi sesuatu yang merugikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena radiasi handphone dapat merusak mata, pendengaran, bahkan anak akan mengalami kebingungan ketika berada dalam situasi yang tidak terkendalikan. Memang fungsi teknologi mempermudah manusia untuk berkomunikasi tetapi semenjak masuknya berbagai aplikasi baik youtuber, snack vidio, tiktok tentu melahirkan banyak variasi permainan sehingga anak terjerumus dan bahkan lupa makan dan minum disebabkan dengan penggunaan handphone yang berlebihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan handphone secara berlebihan pada anak-anak terbukti dapat memberikan pengaruh negatif yang cukup besar terhadap perkembangan fisik, kondisi psikologis, dan pencapaian akademik mereka. Melalui observasi terhadap sejumlah subjek, diketahui bahwa anak-anak cenderung menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bermain handphone, mulai pagi, siang dan malam selalu dengan permainan gamen. Anak lebih memilih bermain handphone daripada makan, dan itu menandakan bahwa tingkat pengaruh permainan handphone sangat tinggi dan perlu dilakukan persuasif yang paling tepat. Kecenderungan untuk menjadi adiktif terhadap perangkat. Secara fisik, anak-anak yang terlalu sering menggunakan handphone mengalami penurunan aktivitas gerak, yang berpotensi menyebabkan gangguan perkembangan motorik kasar. Selain itu, memiliki postur tubuh yang salah saat bermain gadget untuk waktu yang lama dapat menyebabkan gangguan postur atau kelainan tulang belakang.

Penggunaan ponsel yang tidak terkontrol juga memengaruhi hasil belajar siswa di sekolah. Anak-anak menjadi tidak termotivasi untuk belajar, kurang fokus, dan sering lalai. Selain itu, konten yang diakses melalui perangkat tidak selalu mendidik dan dapat memicu perilaku negatif jika orang tua dan guru tidak mengawasi. Dapat membantu dalam proses belajar dan komunikasi, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat berdampak buruk pada perkembangan dan pendidikan anak. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik harus berpartisipasi secara aktif dalam membatasi dan mengawasi penggunaan handphone oleh anak-anak secara wajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, Siti Winda, Ismaniar Ismaniar, and Lili Dasa Putri. 2024. "Mendeteksi Ancaman Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya* 24(1): 90.
- Ariston, Yummi, and Frahasini Frahasini. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 1(2): 86.
- Art., G. Yasser. 2017. "Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, Hingga Prestise." *Alhadharah* 15(30): 1.
- Asiah, Sinta Nur, Budi Adjar Pranoto, Diah Sunarsih, and Dedi Romli Triputra. 2022. "Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(17): 465–74. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7080497>.
- Dwijantie, Jeane Siti, and Cecep Wahyu Hoerudin. 2022. "Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini." *IZZAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(1): 22–26. <https://izzan.stai-sabili.net/index.php/JM/article/view/4>.
- Jalilah, Siti Rahmi. 2021. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik Dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1): 28–37.
- Lestari, Rahmy, and Illawaty Sulian. 2020. "Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di Smp Negeri 13 Kota Bengkulu." *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling* 3(1): 23–37.
- Murni. "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun." III: 19–33.
- Nuramadan, Demelia Khalisa, Zaenal Muttaqin, Vera Fauziah Fatah, and Desmaniarti Z. 2023. "Ketergantungan Handphone Pada Remaja." *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale* 3(1): 31–36.
- Oktaviyati, Fungsi et al. 2023. "Analisis Dampak Radiasi Gadget Terhadap Perkembangan Motorik Dan Kognitif Anak." *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 7(1): 74–80.
- Rizal, Syamsur. 2021. "Perkembangan Fisik Anak Usia Dasar." *PANDAWA : Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 3(3): 366–83. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.
- Siregar, Irma Suryani. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip." *Jurnal Pendidikan Islam Anak usia Dini* 2(1): 140–53.
- Yajid, Faisal. 2023. "Analisis Dampak Negatif Penggunaan Handphone Terhadap Anak SD." *Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa* 1(2): 1–10. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i2.177>.