

Penyuluhan Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Kesehatan Fisik Dan Perkembangan Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar Negeri Linggasari

Kresensia Stasiana Yunarti^{*}, Sri Royani, Nicholas Yonathan Satria Adi, Riyan Nur Hidayat

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Cipta Husada
E-mail : kresensia@stikesbch.ac.id

ABSTRAK

Teknologi merupakan sesuatu yang sangat bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan dalam masyarakat. Salah satu teknologi yang sangat populer saat ini dan telah memanjakan kehidupan manusia adalah handphone. Penggunaan handphone yang berlebihan dapat menimbulkan dampak buruk, jika penggunaannya tidak terkendali dengan baik. Tujuan dari kegiatan penyuluhan ini adalah supaya anak usia dini khususnya di SDN Linggasari mengetahui dampak penggunaan handphone terhadap kesehatan fisik dan perkembangan psikososial. Pelaksanaan kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan dengan dua metode antara lain metode ceramah yaitu materi disampaikan melalui tayangan video, dan metode wawancara. Kegiatan menonton video dilaksanakan dengan cara menyimak tayangan video yang menampilkan materi mengenai berbagai dampak positif dan negatif dari penggunaan handphone. Metode wawancara dilakukan dengan mewawancarai peserta didik secara lisan terkait bagaimana penggunaan handphone di rumah.

Kata kunci: penggunaan handphone, *gadget*, teknologi

PENDAHULUAN

Di era saat ini, segala sesuatu dapat dilakukan dengan cara-cara yang mudah dan praktis. Hal disebabkan karena munculnya teknologi yang semakin canggih, dari kondisi kehidupan manusia yang bermula serba terbatas kini menjadi kehidupan yang modern dan memiliki akses yang lebih mudah untuk melakukan banyak hal. Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang dengan pesat. Teknologi memiliki banyak jenis dan bentuk yang selalu diperbaharui dari hari ke hari. Kecanggihan teknologi yang begitu pesat banyak menawarkan fitur yang beragam. Teknologi dibutuhkan untuk mempermudah akses dalam semua aspek kehidupan manusia dalam masyarakat. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat dapat mengubah pola pikir dan perilaku manusia. Saat ini kebutuhan teknologi menjadi sangat diperlukan, terutama teknologi komunikasi. Saat ini teknologi tidak lagi hanya sebagai sarana komunikasi saja, tetapi banyak fungsi-fungsi lainnya seperti meningkatkan produktivitas, mendukung pendidikan, kesehatan, dan keselamatan (Abdul Basit & Adie Dwiyanto Nurlukman, 2021; Camacho et al., 2014; Chen et al., 2021; White et al., 2011).

Salah satu teknologi yang sangat populer saat ini dan telah memanjakan kehidupan manusia adalah *handphone* (Afriani & Fitria, 2021). Alat komunikasi seperti *handphone* (HP) yang sering disalahgunakan oleh anak usia dini tentunya dapat berdampak negatif jika penggunaannya tidak diawasi dan tidak terkendali

dengan baik. Pada saat ini, *handphone* telah dimiliki oleh semua kalangan. Dari kalangan anak-anak hingga kalangan dewasa. *Handphone* sudah tak asing lagi karena sudah menjadi barang yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia pasti berhubungan dengan *handphone*, misalnya sekolah, bekerja, kuliah maupun bermain. Ini membuktikan bahwa *handphone* tak bisa dilepaskan dengan mudah dari kehidupan manusia termasuk kehidupan anak-anak usia dini. Era modern saat ini banyak terjadi hal-hal seperti orang tua sering memberikan *handphone* untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang sering berfungsi sebagai teman bermain bagi anaknya, sekarang telah digantikan oleh *handphone*. Padahal masa balita adalah masa di mana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tumbuh kembang optimal (Irma Suryani Siregar, 2022).

Pemberian fasilitas seperti *handphone* oleh orang tua pada anak, tentunya karena memiliki alasan dengan tujuan tertentu, salah satunya kemudahan dalam proses pengawasan kepada anak. Banyak orang tua membiarkan anak usia dini bermain *handphone* karena berbagai alasan, termasuk kemudahan untuk menenangkan anak, mengalihkan perhatian, atau sebagai bentuk hiburan. Anak-anak usia dini lebih sering berinteraksi dengan *handphone* dan juga dengan dunia maya yang nantinya akan mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut. Ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya (Supriyanto, 2020).

Anak-anak sering kali memanfaatkan *handphone* untuk memuaskan hasrat bermain mereka. Sebaiknya orang tua mengawasi ketika anak-anaknya bermain *handphone* agar mereka tidak terlalu tergantung dengan *handphone* dan tidak melupakan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Hallatu, 2016). Tujuan dari kegiatan penyuluhan ini adalah supaya anak usia dini khususnya di SD Negeri Desa Linggasari dapat mengetahui dan dapat mendengarkan secara bersama di dalam kelas tentang dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *handphone* serta dapat mengetahui batasan-batasan dari penggunaan *handphone* tersebut.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Pengabdian ini berbasis IPTEKS, di mana kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan dalam dua tahap yaitu tahap pertama adalah persiapan, di mana fasilitator melakukan observasi ke SDN Linggasari dan melakukan musyawarah serta sosialisasi dengan Kepala Sekolah, kemudian dilanjutkan dengan penentuan target peserta. Musyawarah tersebut membahas hal-hal mengenai program yang akan dilaksanakan di SDN Linggasari. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan, di mana fasilitator memberikan materi, bimbingan dan motivasi tentang Bahaya Penggunaan *Handphone* yang Tidak Terkendali pada anak SDN Linggasari. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Jumat 02 Februari 2024 di SDN Linggasari dan diikuti oleh siswa-siswi yang berjumlah kurang lebih 50 orang. Kegiatan dimulai dengan nyanyi bersama untuk menghidupkan suasana. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dengan dua metode antara lain

metode ceramah yaitu materi disampaikan melalui tayangan video, dan metode wawancara. Metode ini merupakan salah satu metode yang dilakukan dengan mewawancarai peserta didik secara lisan terkait bagaimana penggunaan *handphone* di rumah. Kegiatan menonton video dilaksanakan dengan cara menyimak tayangan video yang menampilkan materi mengenai berbagai dampak positif dan negatif dari penggunaan *handphone*. Kegiatan ini dilakukan secara interaktif yang memungkinkan anak sekolah yang masih duduk di Sekolah Dasar (SD) aktif untuk bertanya dan memberi tanggapan atas video dan materi yang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program Pengabdian Masyarakat melalui sosialisasi dan penyuluhan bahaya penggunaan *handphone* yang tidak terkendali pada anak SDN Lingasari berjalan dengan baik dan lancar. Penyampaian materi melalui video dilaksanakan kurang lebih 15-20 menit. Setelah itu, dilanjutkan dengan metode wawancara dan sesi tanya jawab dengan para peserta didik. Pada saat sesi tanya jawab ada beberapa siswa kurang fokus dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dan ada juga yang aktif dan menjawab pertanyaan dengan baik. Agar sosialisasi terkesan tidak membosankan, sesi tanya jawab diselingi dengan brainstorming.

Pada saat penyampaian materi terdapat juga siswa yang aktif bertanya terkait penggunaan *handphone* dan juga aplikasi yang sedang trend. Pemateri menjelaskan beberapa aplikasi yang dapat digunakan siswa untuk hal-hal yang positif bagi keperluan belajar siswa saat di rumah. Selain itu memberikan edukasi kepada para siswa agar menggunakan *handphone* seperlunya saja, dan memberi informasi mengenai banyak dampak yang ditimbulkan apabila para siswa tidak bijak dalam menggunakan *handphone*. Pemateri juga memberikan informasi bahwa terdapat *cybercrime* yang sasaran kejahatannya juga termasuk anak-anak yang menggunakan *handphone* untuk penipuan secara online bahkan dapat juga merugikan orang tua mereka seperti kejahatan phishing yang mana para siswa disuruh untuk mengklik situs ilegal website yang bahkan siswa tidak tahu bahwasanya hal tersebut sangat berbahaya sekali.

Menurut Diana (2010), Periode usia dini dalam pelajaran kehidupan manusia merupakan periode penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan yang lainnya. Terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini, dapat mengakibatkan terhambatnya pada masa-masa selanjutnya. Pengertian tentang prinsip perkembangan anak sangat penting untuk diketahui agar diperoleh gambaran secara umum perilaku anak pada tahap tertentu. Perkembangan berkaitan dengan bertambahnya struktur fungsi tubuh yang meliputi kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara, dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Nor Annisa, dkk., 2022).

Penggunaan *gadget* pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh *World Health Organization (WHO)* bahwa ada batasan *screen time* atau durasi untuk melihat layar digital (*gadget*, televisi, dan

lain sebagainya) untuk anak di bawah 5 tahun. Lanca & Saw (2020) menyatakan bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. Anil & Shaik (2019) juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain (Irma Suryani Siregar, 2022).

Peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat (Intan Trivena Maria Daeng et al., 2017b). *Handhone* menjadi semakin diperlukan dalam kehidupan kita sehari-hari dengan menawarkan berbagai macam aplikasi seluler untuk tujuan sebagai informasi, komunikasi, pendidikan, dan hiburan. *Handhone* biasanya memiliki layar sentuh, akses Internet seluler melalui *Wi-Fi* atau jaringan seluler, kemampuan untuk menginstal aplikasi ponsel cerdas, dan fungsi lain seperti pemutar media, kamera digital, dan navigasi berbasis GPS (Haug et al., 2015).

Penggunaan *Handhone* menimbulkan berbagai macam perubahan perilaku yang cenderung lebih memilih menggunakan *Handhone* dari pada berkomunikasi dengan masyarakat lain di sekitarnya. Kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan berkomunikasi melalui *handphone*, otomatis waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi secara langsung akan berkurang (Aziz & Nurainiah, 2018). Meskipun karakteristik utama *Handphone* adalah penggunaan aplikasi berbasis Internet, portabilitas *Handhone* dan kemampuan untuk menginstal aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup individu menjadikannya objek serbaguna yang selalu dibawa oleh banyak orang setiap saat (Haug et al., 2015). Oleh karena itu, gejala kecanduan *Handphone* mungkin berbeda dengan gejala kecanduan internet. Melalui analisis faktor eksplorasi menunjukkan bahwa kecanduan *Handphone* memiliki beberapa aspek yang mirip dengan gangguan terkait zat DSM-5 termasuk empat faktor utama berikut: perilaku kompulsif, gangguan fungsional, terutup, dan toleransi (Harwood et al., 2014; Lee et al., 2017; Lin et al., 2014).

Teknologi komunikasi *Handphone* memiliki kaitan dengan penggunaanya, hal ini dapat dibuktikan dengan bagaimana seseorang menggunakan alat komunikasi tersebut dalam keseharian. Seseorang harus bisa mengontrol dirinya dalam menggunakan *Handphone*, faktanya adalah salah satu faktor predisposisi kecanduan ponsel pintar adalah peningkatan tingkat stres yang diikuti dengan penurunan kontrol diri, yang pada akhirnya mengarah pada penggunaan ponsel yang berlebihan (Cho et al., 2017). Selain itu penggunaan *Handphone* yang tidak terkendali menyebabkan masalah dengan perhatian dan fokus, karena orang-orang ini lebih cenderung menunjukkan gangguan fungsional yang mengganggu pekerjaan dan kehidupan keluarga (Collier, 2016). Kita sebagai pengguna Teknologi komunikasi tentu harus bisa memanfaatkan fungsinya dengan bijak dalam mendukung produktivitas harian yang lebih efektif.

Handphone sebagai salah satu contoh *gadget* memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah wawasan dan pengetahuan. Akan tetapi, *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi penggunaanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. *Gadget* bisa memberikan efek negatif terhadap motoric,

kognitif, sosial emosional anak. Warisya dalam (Syifa dkk., 2019) mengungkapkan bahwa *gadget* memiliki hal negatif seperti maraknya penipuan di media sosial kemudian banyaknya anak yang mengalami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan.

Menurut Sundus (2017) penggunaan *gadget* seperti *handphone* pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anak-anak. Manfaat atau dampak positif dari *gadget* dapat dirasakan jika penggunaannya diawasi dan dikontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang dilihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung, membaca atau tentang cerita positif lainnya.

(Sundus, 2017) juga mengungkapkan bahwa *gadget* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi. Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak. Kemampuan bicara berkaitan dengan kemampuan verbal untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem komunikasi yang diucapkan secara verbal atau tulisan. Anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbahasa mungkin hanya akan mampu menyambungkan satu dua kata saja, anak dengan keterlambatan bicara dapat menggunakan kata-kata atau frasa tetapi sulit untuk dimengerti, anak akan belajar berbicara dan berbahasa ketika berinteraksi dengan orang lain akan tetapi karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar *gadget* mereka menjadi jarang berinteraksi dengan orang lain sehingga anak tersebut kurang memiliki kemampuan dalam berbicara dan bahasa. Masalah belajar anak usia dini lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan *gadget*, waktu untuk berinteraksi dan belajar dengan orang tuanya terbatas pada hal mereka butuh untuk berinteraksi dengan orang tua agar dapat mengetahui banyak kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungannya. *Gadget* juga bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar. Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD (*Attention Deficit/Hyperactivity Disorder*).

Menurut Baihaqi dan Sugiarmin (2006 : 2) dikutip dari Elfa Yuliana et al (2025) dampak negatif dari gadget, antara lain:

1. Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

2. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang atau bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

3. Rawan Terhadap Tindak Kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil updatenya yang boleh dibilang terlalu sering.

4. Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang lengkap dan final.

Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, *gadget* bisa memberikan efek negatif terhadap motoric, kognitif, sosial emosional anak. Warisya dalam (Syifa dkk., 2019) mengungkapkan bahwa *gadget* memiliki hal negatif seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyaknya anak yang mengalami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan.



Gambar 1. Pemaparan Materi melalui tayangan video



Gambar 2. Wawancara Siswa-Siswi SDN Lingasari

Gambar 1 menjelaskan tentang bahaya penggunaan handphone yang tidak terkendali yang dilakukan dengan penyampaian materi melalui tayangan video dan dilaksanakan kurang lebih 15-20 menit. Siswa-siswi SDN Lingasari cukup aktif dalam menonton dan menyimak video yang ditayangkan. Selanjutnya, sesi wawancara dilakukan kepada beberapa siswa/i untuk dimintai informasi dan pendapat tentang penggunaan handphone di rumah serta dampak

negatif yang ditimbulkan ketika penggunaannya tidak diawasi oleh para orang tua.

Penggunaan *gadget* tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar (Setianingsih dkk., 2018). Anak-anak yang telah ketagihan untuk bermain *gadget* kita dapat lihat bahwa mereka menjadi mudah gelisah, mudah marah apalagi saat merasa terganggu saat bermain *gadget* atau tidak diizinkan untuk menggunakan *gadget*. Dampak negatif terhadap karakter Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali dapat memberikan pengaruh negatif terhadap anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berkata kasar. Perubahan karakter anak bisa disebabkan karena anak melihat konten-konten yang kurang baik misalnya menonton video di *youtube* atau di media sosial, di mana tontonan tersebut adalah orang-orang yang menggunakan bahasa yang kurang baik/sopan, video kekerasan fisik dan tontonan negatif lainnya yang kemudian ditiru anak, maka hal tersebut perlu pengawasan dari orang tua agar tidak membiarkan anak dengan bebas menggunakan *gadget* karena dikhawatirkan konten-konten tersebut dapat merusak karakter anak dan dapat terbawa dalam kehidupan nyata hingga tumbuh dewasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui “Penyuluhan Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Kesehatan Fisik dan Perkembangan Psikososial pada Anak Sekolah Dasar Negeri Linggasari” dapat disimpulkan bahwa anak-anak SD Linggasari dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *handphone*. Memperkenalkan *gadget* seperti *handphone* pada anak usia dini dapat memberikan dampak yang signifikan bagi anak tersebut, baik secara fisik maupun mental. Efek dan pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa efek positif maupun negatif bagi perkembangan anak, sehingga pengawasan orang tua/guru sangat penting untuk melindungi anak-anak dari pengaruh *handphone*. *Handphone* sebagai salah satu contoh *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, sosial-emosional, nilai-nilai agama dan moral, bahasa, kemampuan fisik dan motorik. Penggunaan *handphone* yang berlebihan dan tidak terkendali dengan baik juga berdampak negatif bagi perkembangan anak di masa depan. Dampak negatif yang ditimbulkan adalah dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Basit & Adie Dwiyanto Nurlukman. (2021). Branding Kota Pinta Pada Teknologi Komunikasi Tangerang Live. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1429–1439
- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*

- Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. 3(4), 2141–2148
- Annisa, Nor, dkk, “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 3, No. 9, hal. 837 – 849, 2022. doi: <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159>
- Aziz, M., & Nurainiah, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. Jurnal AL-IJTIMAIYYAH: Media Kajian Pengembangan Masyarakat Islam, 4(2), 19–39. <https://doi.org/10.22373/al-ijtimaiyyah.v4i1.4204>
- Baihaqi, M & Sugiarmin, M. (2006). Memahami dan Membantu Anak ADHD. Bandung : PT. Refika Aditama
- Chen, C., Krieger, M. L., & Sundar, S. S. (2021). Smartphones, robots, and social media: Aging with communication technologies. In Handbook of the Psychology of Aging (pp. 139–153). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-816094-7.00014-3>
- Cho, H.-Y., Kim, D. J., & Park, J. W. (2017). Stress and adult smartphone addiction: Mediation by self-control, neuroticism, and extraversion. Stress and Health, 33(5), 624–630.
- Collier, R. (2016). Mental health in the smartphone era. Canadian Medical Association Journal, 188(16), 1141–1142. <https://doi.org/10.1503/cmaj.109-5336>
- Harwood, J., Dooley, J., Scott, A. J., & Joiner, R. (2014). Constantly connected—The effects of smartdevices on mental health. Computers in Human Behavior, 34, 267–272. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.006>
- Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. Journal of Behavioral Addictions, 4(4), 299–307
- Intan Trivena Maria Daeng, Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017a). 91161-ID-penggunaansmartphone-dalam-menunjang-ak. E-Journal “Acta Diurna,” 1(1), 1–15
- Siregar, Irma S. 2022. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Studi Kasus pada anak Usia Dini Desa Siolip. TILA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol. 2 No.1, h. 140–153
- White, J., Thompson, C., Turner, H., Dougherty, B., & Schmidt, D. C. (2011). Wreckwatch: Automatic traffic accident detection and notification with smartphones. Mobile Networks and Applications, 16(3), 285–303.
- Yuliana, Elfa et al. 2025. Penyuluhan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di SDN 1 Sopet Jangkar Situbondo. Al-Amin : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Al amin Vol. 3, No. 1, Januari 2025, hlm 101-108