

Implikasi Penggunaan Gadget Terhadap Kognitif dan Moral Anak Usia Dini di TK Abdi Bangsa 2 Bumi Nabung Kecamatan Abung Barat

Suciyana Rahmawati¹, Tri Hariyati²

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd; sucyanarahmawati@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd; trihariyati94@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Anak-anak;
Perkembangan;
Gadget,
TK Abdi Bangsa

Article history:

Received 2026-02-14

Revised 2026-03-02

Accepted 2026-03-08

ABSTRACT

Artikel ini dibuat bertujuan untuk memebrikan pemahaman kepada semua orang dengan berbagai peran. Baik yang berperan sebagai orang tua maupun guru. Tentang bahayanya penggunaan gadget pada anak usia dini. Untuk mencapai itu semua kami melakukan penelitian di sebuah sekolah TK yaitu TK ABDI BANGSA 2 dan kami melakukan kajiia pustaka dengan menelaah karya ilmiah seperti buku dan jural. Dalam penelitian yang di lakukan kami menemukan perbedaan anak-anak dalam penggunaan gadget yaitu diantaranya : pertama ; anak yang menggunakan gadget berlebihan, kedua ; anak yang menggunakan gadget dengan batasan waktu tertentu ; Ketiga ; anak yang menggunakan gadget dengan batasan waktu tertentu yang didampingi orang tua. Perkembangan teknologi, terutama gadget, telah mengubah cara orang tua membesarkan anak. Meskipun gadget menawarkan banyak manfaat, penggunaan yang berlebihan pada anak usia dini dapat menimbulkan dampak negatif. Untuk itu, penting untuk mengatur penggunaan gadget dengan bijak, mempertimbangkan usia, waktu, kebutuhan, dan lingkungan anak. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana gadget mempengaruhi perkembangan anak terkhususnya anak usia dini dan bagaimana cara mengoptimalkan penggunaannya.

Corresponding Author:

Suciyana rahmawati

STAI Ibnu Rusyd; sucyanarahmawati@gmail.com

1. INTRODUCTION

Pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami peningkatan yang sangat pesat pada masa kanak-kanak. Pada tahap ini, anak mulai belajar berbicara, berinteraksi dengan orang lain, serta memahami lingkungan di sekitarnya. Karena perkembangan yang berlangsung begitu cepat, masa kanak-kanak sering disebut sebagai “masa keemasan” (Sri Riska, 2022). Masa keemasan

pada anak usia dini juga dikenal dengan istilah *Golden Age*. Sementara itu, menurut Organisasi NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) pada tahun 2015 dalam kajian Nur Hamzah (2015), anak usia dini dipandang sebagai individu yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa usia anak usia dini dimulai dari 0 sampai 8 tahun. Masa perkembangan pada anak usia dini merupakan periode yang sangat penting dan berharga karena setiap momen yang terjadi tidak akan terulang kembali. Pendidikan yang diberikan sejak usia dini akan sangat menentukan bagaimana kondisi dan masa depan anak tersebut. Oleh karena itu, sebagai orang tua kita perlu menjaga serta menanamkan pendidikan yang terbaik kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa (Susanto & Kiftiyah, 2025; Syahrudin & Roni, 2025).

Jurnal Pena PAUD menjelaskan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara sadar atas dorongan dari dalam dirinya sendiri. Aktivitas ini berlangsung dengan penuh rasa senang dan tanpa sasaran khusus, sehingga memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi serta mengembangkan beragam kemampuannya. Bermain juga menjadi sarana yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Dengan memadukan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru, anak secara aktif membentuk pemahaman yang semakin kompleks. Kehadiran gadget turut membawa perubahan besar dalam dunia permainan anak (Febey & Zahratul, 2020). Pada umumnya, anak usia dini memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas bermain. Melalui bermain, anak merasakan kebahagiaan karena dapat berkumpul dan berinteraksi bersama teman-temannya. Namun, seiring perkembangan zaman, jenis permainan anak mengalami pergeseran, yang dahulu identik dengan permainan tradisional seperti gobak sodor di halaman rumah bersama teman, kini berubah menjadi permainan berbasis "game online", sebagaimana istilah yang sering digunakan anak-anak masa kini.

Seperti yang kita ketahui, perkembangan zaman berlangsung dengan sangat cepat, di mana hampir seluruh aspek kehidupan kini memanfaatkan teknologi. Pada era yang serba modern ini, berbagai aktivitas dapat dilakukan hanya melalui genggaman tangan, salah satunya adalah berbelanja. Saat ini, kita dapat membeli berbagai kebutuhan dengan memanfaatkan perangkat yang disebut *handphone*. Bahkan, sebagaimana yang telah menjadi hal umum, bukan hanya orang dewasa yang menggunakan *handphone*, melainkan anak-anak yang masih berusia dini pun sudah mampu memahami dan mengoperasikan perangkat kecil yang canggih tersebut.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Suciyana Rahmawati di Taman Kanak-Kanak Abdi Bangsa 2 mengkaji: 1) anak usia dini yang menggunakan gadget secara berlebihan, 2) anak usia dini yang menggunakan gadget dengan pembatasan waktu tertentu, dan 3) anak usia dini yang menggunakan gadget dengan batasan tertentu serta didampingi oleh orang tua. Ketiga kategori tersebut tentu menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan satu sama lain. Dalam hal ini, peran orang tua kembali menjadi faktor yang sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan dan gambaran, khususnya kepada orang tua yang memiliki peran besar dalam perkembangan anak, agar lebih memahami dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan melalui wawancara dengan orang tua dan guru yang berada di lingkungan TK Abdi Bangsa 2.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat anak usia dini yang mengalami kecanduan gadget, yaitu anak yang tidak dapat terlepas dari perangkat tersebut dan cenderung tidak memperhatikan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Selain itu, tayangan yang ditonton anak tersebut juga tidak sesuai dengan usianya. Tayangan yang mengandung kata-kata kasar memberikan dampak negatif yang signifikan, khususnya terhadap perkembangan bahasa anak. Salah satu ibu wali murid dari TK ABDI BANGSA 2 pernah mengungkapkan keluhannya mengenai anaknya yang mengalami kecanduan gadget dan merasakan berbagai dampak negatif yang timbul. Ibu tersebut telah melakukan berbagai upaya agar anaknya berhenti menggunakan gadget. Dalam beberapa percobaan ia sempat berhasil, namun ketika anak berada bersama nenek dan bibinya, ia kembali bebas bermain gadget tanpa sepengetahuan ibunya. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bukan hanya orang tua, tetapi juga setiap orang yang berada di lingkungan anak usia dini perlu memiliki kepedulian terhadap penggunaan gadget pada anak.

Di sisi lain, anak yang menggunakan gadget dengan batasan tertentu terkadang menangis ketika perangkat yang sedang dipakainya diambil oleh orang tuanya karena ia masih asyik bermain. Namun, perhatian anak tersebut biasanya dapat dialihkan ke aktivitas lain agar ia tidak lagi memikirkan gadget yang baru saja diambil. Berbeda dengan kondisi anak yang menggunakan gadget dengan pendampingan orang tua, salah satu wali murid di TK ABDI BANGSA 2 menyatakan, "Saya memberikan gadget kepada anak saya, tetapi tidak membiarkannya tanpa pengawasan; saya memilihkan tontonan dan permainan yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir dan bahasanya." Sebuah eksperimen yang pernah dilakukan oleh salah satu guru di TK ABDI

BANGSA 2 adalah tidak sama sekali memberikan akses gadget kepada anak usia dini. Dampaknya tentu sangat berbeda dibandingkan dengan anak-anak yang bermain gadget, baik dari segi bahasa, emosi, moral, maupun perilaku. Salah satu guru di TK tersebut juga berpendapat, "Kemampuan kognitif, sosial-emosional, dan moral anak yang sudah baik dapat mengalami penurunan apabila orang tua tidak bijaksana dalam memberikan penggunaan gadget pada anak."

Pemanfaatan gadget yang berlebihan sebagai dampak kemajuan teknologi dapat menghambat perkembangan sosial dan kognitif anak. Akses yang semakin mudah terhadap perangkat digital dewasa ini menimbulkan tantangan besar dalam mengontrol durasi penggunaan layar sekaligus mendorong anak untuk tetap aktif secara fisik. Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh yang sangat luas terhadap kesehatan anak, mulai dari persoalan fisik seperti obesitas dan gangguan penglihatan hingga gangguan mental seperti menurunnya konsentrasi dan kecanduan gadget. Dari permasalahan fisik sampai gangguan psikologis seperti gangguan tidur dan depresi ringan, intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dapat menghambat perkembangan anak secara menyeluruh. Selain berdampak pada kesehatan jasmani dan rohani, anak-anak yang kerap berinteraksi di dunia maya juga berisiko menghadapi berbagai ancaman siber, seperti perundungan daring, penipuan, dan eksploitasi seksual. Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam mengawasi serta mengatur penggunaan gadget agar pertumbuhan dan perkembangan anak tetap optimal (Milana, 2019). Saat ini sebagian besar anak usia dini sudah mampu menggunakan telepon genggam dan dapat mengaksesnya dengan leluasa. Mereka memanfaatkannya untuk bermain gim atau menonton tayangan di YouTube, TikTok, maupun aplikasi lainnya (Hermawan, Dewi, & Ardiansyah, 2024; Shabrina et al., 2024). Tidak jarang anak-anak menyaksikan konten yang sebenarnya belum layak untuk mereka lihat, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi diri mereka. Dampak tersebut dapat memengaruhi aspek bahasa, perilaku, maupun moral anak.

Walaupun memberikan banyak manfaat, perangkat elektronik seperti ponsel dan tablet juga membawa dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa radiasi, terutama sinar biru yang dipancarkan oleh layar gadget, berpotensi menghambat perkembangan otak anak-anak. Penggunaan gadget yang terlalu sering dapat mengganggu perkembangan otak anak, baik dari segi kemampuan kognitif maupun

keterampilan motorik. Hal ini merupakan peringatan serius yang perlu menjadi perhatian bersama. Oleh karena itu, kita harus mengambil langkah tegas untuk membatasi paparan gadget pada anak-anak. Namun, sering kali kita meremehkan pengaruh buruk gadget terhadap mereka. Radiasi yang dihasilkan perangkat elektronik tersebut dapat menghambat pertumbuhan sel-sel otak anak. Agar anak-anak dapat tumbuh dengan sehat, penggunaan gadget perlu dibatasi dan mereka harus didorong untuk melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat (Detania dkk., 2023). Penggunaan gadget secara berlebihan dan berkelanjutan pada anak sangat berisiko terhadap perkembangan mereka, khususnya bagi kesehatan mata dan fungsi otak.

John Locke mengemukakan gagasan "*tabula rasa*" yang memandang anak sebagai pribadi dengan pikiran yang masih kosong dan siap menerima berbagai pengaruh dari lingkungannya. Anak-anak memperoleh pembelajaran melalui proses meniru. Segala perilaku orang tua, baik yang bersifat positif maupun negatif, akan diserap oleh anak dan turut membentuk karakter serta kepribadiannya (Sodik, 2014). Peran orang tua memiliki arti yang sangat penting dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget. Selain melakukan pengawasan, orang tua perlu berpartisipasi secara aktif, menyeleksi konten yang tepat, serta memanfaatkan gadget sebagai sarana pembelajaran. Dalam konteks digital, orang tua tidak hanya berperan sebagai pendamping, tetapi juga sebagai pendidik bagi anak. Berbagai fitur yang tersedia dapat dimanfaatkan orang tua untuk mengajak anak belajar sekaligus berkreasi. Dengan demikian, anak tidak sekadar memperoleh hiburan, tetapi juga dapat belajar, berinteraksi dengan lingkungan nyata, serta menggunakan gadget secara bijaksana (Fadilah & Ahmad, 2011). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak sangatlah krusial.

2. METHODS

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Survei dilakukan pada jum'at, 06 Maret 2026. Teknik pengambilan sampel disini menggunakan *random sampling* 25 responden termasuk sampel yang diambil adalah beberapa murid, orang tua dan guru dari TK ABDI BANGSA 2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan study kasus.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Abad ke 21 merupakan masa dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dibidang alat komunikasi. Berawal dari surat dan telepon kabel, kini telah berkembang

menjadi handphone, laptop, tablet, ipad, android dan lain sebagainya atau yang lebih dikenal dengan gadget (Sunita & Mayasari, 2018). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip dari UIN SMH Banten, gadget diartikan sebagai perangkat yang menggunakan teknologi elektronik atau mekanik untuk menjalankan fungsi tertentu. Gadget dapat didefinisikan sebagai sebuah perangkat. Dalam penelitiannya, Jarot dan Ester menyatakan bahwa gadget memegang peranan yang sangat signifikan dalam kehidupan modern (Fahrudin & Khoirul Malik, 2025; Mukhlis, Rasyidi, & Husna, 2024; Purwowidodo & Zaini, 2024). Gadget tidak hanya mempermudah pencarian informasi, tetapi juga memberikan kemudahan dalam berbelanja, berkomunikasi, memperluas relasi, hingga mengelola usaha secara efektif. Menurut Beauty Manumpil dan rekan-rekannya, gadget merupakan alat serbaguna yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari membaca berita, mengakses media sosial, hingga menonton film. Pada awalnya, fungsi gadget hanya terbatas sebagai sarana komunikasi suara. Namun saat ini, gadget telah berkembang menjadi perangkat multifungsi yang memungkinkan penggunaannya melakukan beragam aktivitas digital, seperti berkirim pesan teks, berbagi foto, dan aktivitas lainnya. Di samping manfaat tersebut, penggunaan gadget juga dapat memengaruhi perkembangan emosi dan moral, terutama pada anak. Akan tetapi, jika dimanfaatkan secara tepat, gadget justru dapat membantu serta mempermudah berbagai aktivitas anak (Susanto & Kiftiyah, 2025; Yahuda, Susanto, Widodo, Kolis, & Abdillah, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan perangkat elektronik modern yang dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia, baik dalam berkomunikasi, bekerja, menonton, maupun sebagai sarana hiburan. Pada awalnya, gadget hanya dimanfaatkan untuk melakukan panggilan telepon dan mengirim pesan, namun seiring dengan perkembangan zaman, teknologi gadget semakin maju sehingga fungsinya tidak lagi terbatas pada komunikasi semata. Perkembangan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget kini tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, tetapi anak-anak usia dini pun telah memahami dan mampu menggunakannya.

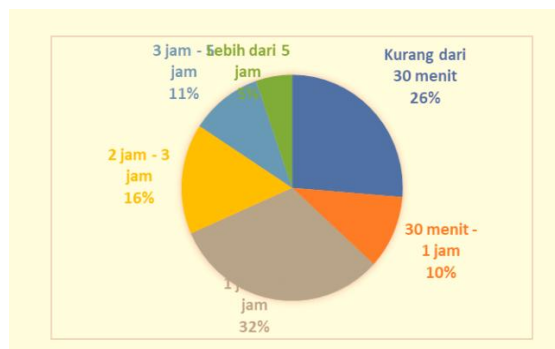
Gadget dapat diartikan sebagai perangkat elektronik portabel yang dibuat untuk fungsi tertentu. Menurut Erwanto Dkk, smartpone, tablet, dan netbook termasuk contoh gadget yang berkembang sangat cepat dari waktu ke waktu (Erwanto, Wahyudi, & Fatkhur Rizal, 2023). Perangkat-perangkat tersebut dilengkapi dengan beragam fitur modern guna memberikan

pengalaman penggunaan yang maksimal. Pada tahun 2018, hampir 178 juta masyarakat Indonesia menggunakan gadget setiap hari. Anak-anak dan remaja merupakan kelompok dengan jumlah pengguna terbanyak. Sebagian besar orang tua berharap pemanfaatan smartphome oleh anak dapat diarahkan pada kegiatan yang bersifat edukatif (Ma'ruufah, Gestardi, & Chumdari, 2021). Generasi anak masa kini telah mengenal teknologi digital sejak usia dini. Komputer dan gadget pun menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas harian mereka (Susanto & Syahrudin, 2025). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil dan canggih dengan berbagai jenis serta fungsi, yang salah satu kelompok pengguna terbesarnya adalah anak-anak dan remaja.

Lebih dari seperempat anak di seluruh dunia telah mampu menggunakan gadget sebelum mencapai usia delapan tahun. Berdasarkan hasil penelitian, banyak anak sudah mulai bermain gadget sejak usia dua hingga tiga tahun. Survei yang dilakukan oleh Common Sense Media di Philadelphia juga memperlihatkan temuan yang cukup memprihatinkan (Amin, 2018; Koch et al., 2021). Anak merupakan karunia dari Allah kepada orang tua sekaligus amanah yang menuntut mereka untuk memberikan pendidikan dan pengasuhan terbaik demi tumbuh kembang anak. Di tengah pesatnya perkembangan zaman, khususnya dalam bidang teknologi, tantangan dalam mendidik anak pun menjadi semakin kompleks. Namun demikian, prinsip bahwa mendidik anak adalah kewajiban yang diperintahkan oleh Allah tetap tidak berubah. Hal ini sebagaimana termaktub dalam firman-Nya pada Q.S. Al-Anfal ayat 28 yang menyatakan bahwa harta dan anak-anak hanyalah ujian, dan di sisi Allah terdapat pahala yang besar (Eka dkk., 2020). Ayat tersebut menegaskan bahwa anak adalah titipan yang harus dipelihara dengan sebaik-baiknya, baik dari segi jasmani maupun rohani, serta dalam aspek pertumbuhan dan perkembangannya.

Figures, Tables and Schemes

Penggunaan gadget pada anak-anak setiap hari tidak boleh melebihi tiga puluh menit. Jika lebih lama, bahkan hingga beberapa jam, berpotensi berdampak negatif pada anak-anak.



Gambar diatas menunjukkan lama penggunaan gadget. Dengan melihat presentase disetiap irisan, kita bisa memahami seberapa besar proporsi data yang berada setiap rentang waktu.

Tabel 1. Durasi dan intensitas penggunaan *gadget*

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali perhari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Table 2. indicator penggunaan *gadget*

Variabel	Sub indikator	Indicator
Efek negatif dari penggunaan perangkat gadget	Perkembangan emosi	Enggan berusaha
		Menentang
		Mencontoh perilaku yang ada di dalam gadget.
		Berkomunikasi dengan diri sendiri melalui gadget.
		Tidak memperhatikan lingkungan sekitar.
		Ucapan yang vulgar dan brutal.
	Kemajuan dalam aspek moral.	Tingkat kepatuhan terhadap aturan.
		Enggan berusaha.
		Mengabaikan tanggung jawabnya, seperti dalam hal

		ibadah.
		Waktu belajar yang berkurang, bahkan seringkali disertai rasa malas.

Tabel 2 di atas menjelaskan berapa lama anak usia dini seharusnya menggunakan perangkat elektronik, dan tabel 2 menjelaskan efek negatif perangkat elektronik pada anak.

Perilaku Dampak *Gadget* pada Aspek Bahasa dan Seni

Opsi	Jumlah Anak						
	Keterlambatan Berbicara	Isolatif	Ekspresi yang Tidak Tepat	Menghambat Bahasa Ibu	Tidak Bisa Kontak Mata	Per-kembangan seni sebatas Imajinatif	Ide tidak Rasional
Sangat Tidak Sesuai	15	14	12	15	15	13	15
Tidak Sesuai	1	2	4	1	1	3	1
Ragu	2	2	1	1	1	3	2
Sesuai	1	1	2	2	2	0	1
Sangat Sesuai	0	0	0	0	0	0	0
Total	19	19	19	19	19	19	19

Hasil penelitian Yulsyofriend menunjukkan bahwa perangkat memiliki banyak efek negatif terhadap perkembangan bahasa anak. Anak-anak yang terlalu banyak bermain perangkat elektronik cenderung mengalami kesulitan memahami bahasa yang diucapkan (reseptif), kesulitan menyampaikan pikiran dan perasaan (ekspresif), dan kurang fasih menggunakan Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan perangkat elektronik menghambat perkembangan bahasa ibu anak dan mengurangi kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara nonverbal, seperti kontak mata (Eka et al., 2020). Dari penjelasan diatas lagi-lagi penggunaan gadget pada anak yang tidak ada batasan dan pendampingan orang tua sangat berdampak negative pada perkembangan anak.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya gadget adalah perangkat elektronik yang canggih. Dimana seiring perkembangan zaman gadget semakin bervariasi dan canggih baik dalam penggunaannya maupun jenis-jenisnya. Yang dapat memudahkan para penggunanya apabila digunakan dengan baik. Contoh saja berbelanja, bekerja juga hiburan. Namun kebanyakan salah dalam penggunaan dan penempatannya sehingga berdampak negatif pada penggunanya, terlebih apabila digunakan oleh anak-anak usia dini yang tanpa adanya pengawasan dan pendampingan dari orang tua. Peran orang tua sangat penting terhadap

penggunaan gadget sangatlah penting agar memberikan dampak positif terhadap anak. Pada dasarnya dari semua penjelasan diatas, gadget juga memiliki dampak positif yang dapat berpengaruh pada anak.

REFERENCES

- Grenadi, K. M. (2019). Artikel Psikologi. In *Jurnal Psikologi* (Vol. 2, Issue April, p. 15).
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27–39. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13851>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778–789. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>
- Idayati, R. (2011). Volume 11 Nomor 2 Agustus 2011 Pengaruh Radiasi Handphone Terhadap Kesehatan Ratna Idayati. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 11(2), 115–120.
- Mashrah, H. T. (2017). The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11 i1.5588>
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan*, 3(2), 1–6.
- Amin, A. (2018). Sinergisitas Pendidikan Keluarga, Sekolah dan Masyarakat; Analisis Tripusat Pendidikan. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 16(1), 106–125.
- Erwanto, D., Wahyudi, D., & Fatkhur Rizal, R. (2023). Sistem Electronic Nose Untuk Deteksi Aroma Pada Fasilitas Kamar Mandi Berbasis IoT. *Journal Zetroem*, 5(1), 43–50. <https://doi.org/10.36526/ztr.v5i1.2620>
- Fahrudin, A., & Khoirul Malik, M. (2025). A Pesantren Cultural Value-Based Learning Model: Integrating Islamic Values and 21st-Century Skills. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 23(1), 89–105. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v23i1.10646>
- Hermawan, N., Dewi, D. A., & Ardiansyah, M. I. (2024). Budaya di Era Digital: Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.110>
- Koch, I., Fransham, M., Cant, S., Ebrey, J., Glucksberg, L., & Savage, M. (2021). Social Polarisation at the Local Level: A Four-Town Comparative Study on the Challenges of Politicising Inequality in Britain. *Sociology*, 55(1), 3–29.

<https://doi.org/10.1177/0038038520975593>

- Ma'ruufah, M. A., Gestardi, R., & Chumdari, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Daring Era Covid-19 pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 36. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20299>
- Mukhlis, M., Rasyidi, A., & Husna, H. (2024). Tujuan Pendidikan Islam: Dunia, Akhirat dan Pembentukan Karakter Muslim dalam Membentuk Individu yang Berakhlak dan Berkontribusi Positif. *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.69900/ag.v4i1.189>
- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2024). Developing a Value-Based Moderate Islamic Education Model: A Case Study of Pesantren Sidogiri Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 12(1), 43–62. <https://doi.org/10.15642/jpai.2024.12.1.43-62>
- Shabrina, A., Prasmono, P., Kartikasari, M. D., Shabrina, A., Prasmono, P., & Kartikasari, M. D. (2024). The Childfree Phenomenon in Indonesia : An Analysis of Sentiments on YouTube Video Comments. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS*, 6(1), 29–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/jjom.v6i1.23591>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Susanto, R., & Kiftiyah, M. (2025). Preserving Local Culture in the Midst of Globalization : An Anthropological Study of Community Identity. *Al-Ufuq : Jurnal Humaniora Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 161–175. <https://doi.org/10.64320/al-ufuq.xxxx>
- Susanto, R., & Syahrudin, S. (2025). Transformation of Social Relations in Rural Communities in the Digital Era : A Contemporary Sociological Perspective. *Al-Ufuq : Jurnal Humaniora Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 192–208. <https://doi.org/10.64320/al-ufuq.xxxx>
- Syahrudin, & Roni, S. (2025). The Role of Digital Technology in Preserving Local Culture: A Case Study of Indigenous Communities in Kalimantan. *Al-Ufuq : Jurnal Humaniora Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 1–15. Retrieved from <https://jurnalpasca.staiibnurusyd.ac.id/index.php/al-ufuq/article/view/31>
- Yahuda, R. D., Susanto, R., Widodo, W., Kolis, N., & Abdillah, B. (2023). Musafahah Method Transformation on Learning Qiraat Sab'ah in PPTQ Al-Hasan Ponorogo. *Mashdar: Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Hadis*, 5(2), 133–146. <https://doi.org/10.15548/mashdar.v5i2.7293>