

Edukasi Bijak Menggunakan Gadget, Media Sosial, Dan Internet Aman Bagi Anak

Yani Sri Mulyani^{1*}, Rivana Pebriyanti², Aditia³, Devita Izhal Shafira⁴, Rizki Akbar Firdaus Rustiman⁵, Izma Milien⁶, Olipia⁷

¹⁻⁷Universitas Bina Sarana Informatika PSDKU Tasikmalaya

* Corresponding author: yani.ymn@bsi.ac.id

Dikirim: 9 September 2026 Diterima: 15 September 2026 Dipublikasikan: 30 September 2026

Abstrak

Penggunaan gadget memberi manfaat bagi komunikasi, pembelajaran, kreativitas, akses informasi, hiburan, dan penguasaan teknologi, tetapi penggunaan berlebihan juga berisiko mengganggu kesehatan, belajar, interaksi sosial, dan keamanan digital. Tujuan. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman praktis kepada siswa mengenai penggunaan gadget yang sesuai kebutuhan, pengaturan waktu layar, perlindungan data pribadi, etika bermedia sosial, serta pencegahan cyberbullying. Sampel/objek. Peserta kegiatan berjumlah 42 siswa SDN Karamatjaya yang berlokasi di Kp. Cikiray, Desa Salawu, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia. Metode. Kegiatan dilaksanakan melalui pendidikan masyarakat menggunakan bahan presentasi “Bijak Menggunakan Gadget” yang memuat pengenalan gadget, dampak positif dan negatif, tips kesehatan mata dan tubuh, media sosial, dan cyberbullying. Hasil. Kegiatan menghasilkan penyampaian materi edukasi yang terstruktur dalam pesan-pesan perilaku sederhana, termasuk aturan 20-20-20, pembatasan waktu hiburan, penggunaan internet secara sopan, pemeriksaan informasi, serta langkah menghadapi perundungan digital. Simpulan. Edukasi terlaksana dengan sasaran 42 siswa dan menggunakan media presentasi yang sesuai untuk memperkenalkan perilaku penggunaan gadget, media sosial, dan internet secara aman, sehat, seimbang, dan bertanggung jawab.

Kata kunci: anak; cyberbullying; gadget; literasi digital; media sosial

PENDAHULUAN

Gadget telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak. Perangkat digital digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi, mendukung kegiatan belajar, bermain, serta memperoleh hiburan. Berbagai perangkat yang digunakan anak meliputi smartphone, tablet, laptop atau komputer, jam pintar, headset atau earphone, konsol permainan, kamera digital, dan perangkat digital lainnya. Perkembangan teknologi tersebut menunjukkan bahwa gadget tidak dapat dipandang semata-mata sebagai perangkat yang harus dihindari, melainkan sebagai bagian dari lingkungan kehidupan anak yang perlu digunakan secara tepat, sehat, aman, dan bertanggung jawab.

Penggunaan teknologi digital memiliki berbagai manfaat bagi anak apabila dimanfaatkan sesuai kebutuhan dan konteksnya. Gadget dapat membantu komunikasi dengan keluarga, memberikan akses terhadap sumber belajar, mendukung kreativitas melalui gambar, video, dan musik, serta meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Intervensi yang menggabungkan penggunaan media digital secara sehat dengan aktivitas fisik juga menunjukkan bahwa pola dan konteks penggunaan teknologi merupakan faktor penting dalam perkembangan anak (Oh et al., 2022). Selain itu, telaah literatur menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki peran ganda, yaitu dapat mendukung proses pendidikan sekaligus menimbulkan risiko apabila penggunaannya tidak disertai literasi dan pendampingan yang memadai (Caballero-julia et al., 2024).

Permasalahan dapat muncul ketika penggunaan gadget dilakukan secara berlebihan atau tanpa kemampuan pengendalian diri. Penggunaan perangkat digital yang tidak seimbang dapat

berkaitan dengan berkurangnya aktivitas fisik, gangguan tidur, masalah perhatian, serta perubahan pola aktivitas sehari-hari anak. (Santos et al., 2022) Melalui tinjauan sistematis, ditemukan adanya hubungan antara screen time dan perhatian pada anak. Sementara itu, (Bacil, E. D. A., da Silva, M. P., Martins, R. V., da Costa, C. G., & de Campos, W., 2024) menunjukkan bahwa paparan smartphone dan tablet pada anak usia 5–10 tahun berkaitan dengan aktivitas fisik dan pola tidur. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diarahkan pada keseimbangan antara kegiatan belajar, hiburan, aktivitas fisik, istirahat, dan interaksi sosial.

Selain durasi penggunaan, konteks penggunaan layar juga perlu diperhatikan. Penggunaan teknologi tidak selalu menghasilkan dampak yang sama karena manfaat dan risiko dapat dipengaruhi oleh tujuan penggunaan, jenis konten, pendampingan, serta lingkungan anak. Telaah sistematis menunjukkan bahwa penggunaan layar pada masa anak-anak perlu dipahami secara lebih kontekstual dan tidak hanya berdasarkan jumlah waktu yang dihabiskan di depan layar (Mallawaarachchi et al., 2024). Dengan demikian, edukasi kepada anak tidak cukup hanya menekankan pembatasan penggunaan gadget, tetapi juga perlu membangun kemampuan untuk memilih, memahami, dan menggunakan teknologi secara tepat.

Keamanan digital merupakan aspek penting dalam penggunaan internet oleh anak. Anak perlu diberikan pemahaman untuk tidak sembarangan mengeklik tautan, menjaga data pribadi seperti alamat, nomor telepon, dan kata sandi, serta memeriksa kebenaran informasi sebelum menyebarkannya. Studi yang dilakukan pada siswa di Indonesia menunjukkan bahwa literasi digital, mediasi orang tua, dan kontrol diri berkaitan dengan risiko yang dihadapi siswa dalam aktivitas daring (Purnama et al., 2021). Oleh sebab itu, penguatan literasi digital menjadi salah satu upaya penting untuk membantu anak membangun perilaku yang lebih aman dalam menggunakan internet.

Penguatan literasi sejak usia dini perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui kegiatan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak. Lingkungan sekolah dan keluarga memiliki peran penting dalam mendukung pembentukan kebiasaan belajar dan literasi yang positif (Nadya Susanti, Anggi Resina Putri, Alfiani Vivi Sutanto, 2025).

Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, penguatan literasi digital pada lingkungan sekolah menjadi bagian penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi digital (Ilomäki et al., 2023).

Media sosial juga memberikan manfaat sebagai sarana komunikasi dan berbagi informasi, tetapi penggunaannya dapat membawa risiko apabila dilakukan secara tidak terkendali. (Shannon et al., 2022) Menemukan adanya hubungan antara penggunaan media sosial yang bermasalah dengan gejala depresi, kecemasan, dan stres pada remaja serta dewasa muda. Namun, penggunaan media sosial tidak dapat dinilai hanya berdasarkan frekuensi atau durasinya. (Fassi et al., 2024) Menunjukkan bahwa pola penggunaan yang bermasalah memiliki hubungan yang lebih konsisten dengan dampak internalisasi dibandingkan dengan penggunaan media sosial secara umum. Oleh karena itu, anak perlu diperkenalkan pada perilaku sederhana seperti berpikir sebelum mengunggah informasi, menggunakan bahasa yang sopan, menjaga data pribadi, dan memilih konten yang positif.

Aspek lain yang penting dalam penggunaan teknologi digital adalah cyberbullying. Cyberbullying merupakan bentuk perundungan yang dilakukan melalui teknologi digital atau internet dengan tujuan menyakiti, mempermalukan, mengancam, atau mengganggu orang lain. (Hu et al., 2021) Menunjukkan adanya hubungan antara pengalaman menjadi korban cyberbullying dan depresi pada remaja. Kajian mengenai siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama juga menunjukkan bahwa cyberbullying dapat muncul sejak usia sekolah ketika anak mulai menggunakan perangkat digital dan media sosial (Evangelio et al., 2022). Oleh karena itu, pencegahan perlu dilakukan sejak dini melalui pendidikan yang membantu

anak mengenali perilaku perundungan digital dan mengetahui langkah yang tepat ketika menjadi korban maupun saksi.

Program pencegahan cyberbullying di lingkungan pendidikan perlu melibatkan pembentukan keterampilan sosial, kemampuan menghadapi risiko, serta dukungan dari guru, keluarga, dan teman sebaya. Tinjauan sistematis mengenai program intervensi dan pencegahan cyberbullying pada pendidikan dasar menunjukkan pentingnya pelatihan keterampilan sosial dan daring, dukungan keluarga, serta strategi yang membantu siswa menghadapi situasi perundungan digital (Chicote-Beato et al, 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Karamatjaya dilaksanakan sebagai upaya memberikan edukasi kepada siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak, sehat, aman, dan bertanggung jawab. Materi kegiatan mencakup pengenalan gadget, manfaat dan risiko penggunaan perangkat digital, kebiasaan sehat saat menggunakan layar, etika bermedia sosial, perlindungan data pribadi, pemeriksaan informasi, serta pengenalan dan pencegahan cyberbullying.

Kegiatan edukasi pada anak usia sekolah memiliki peran penting dalam membangun pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Program penguatan literasi melalui pendekatan edukatif juga menunjukkan pentingnya penyampaian materi yang disesuaikan dengan karakteristik sasaran serta melibatkan lingkungan pendukung anak (Mutia et al., 2025).

Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai fungsi gadget dan cara menggunakannya sesuai kebutuhan, mengenali risiko penggunaan yang berlebihan, menjaga kesehatan saat menggunakan perangkat digital, menerapkan perilaku aman dalam bermedia sosial dan internet, serta memahami langkah yang dapat dilakukan ketika menghadapi perundungan digital. Edukasi disampaikan menggunakan bahasa sederhana, contoh perilaku sehari-hari, dan pesan-pesan praktis yang dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan menggunakan metode pendidikan masyarakat, yaitu penyuluhan yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan kesadaran sasaran. Kegiatan ini bertempat di SDN Karamatjaya, Kp. Cikiray, Desa Salawu, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia, dengan jumlah peserta 42 siswa. Bahan utama berupa presentasi “Bijak Menggunakan Gadget” yang dilaksanakan pada 24 Agustus 2026 dan memuat materi inti tentang pengenalan gadget, manfaat dan risiko, kesehatan mata dan tubuh, media sosial, keamanan digital, dan cyberbullying.

Pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan, meliputi penyesuaian bahasa materi dengan karakteristik siswa, penyiapan media presentasi, dan dokumentasi kegiatan. Tahap kedua adalah penyampaian materi kepada 42 siswa yang mencakup pengenalan gadget, manfaat dan risiko, kesehatan mata dan tubuh, etika penggunaan media sosial, keamanan data pribadi, serta cyberbullying. Tahap ketiga adalah penguatan pesan melalui tanya jawab atau diskusi dan penegasan kembali perilaku yang perlu diterapkan siswa ketika menggunakan gadget dan berinteraksi di ruang digital.

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti pelaksanaan. Evaluasi perubahan pengetahuan atau perilaku secara kuantitatif tidak dicantumkan karena instrumen dan hasil pengukuran tersebut tidak tersedia dalam dokumen kegiatan yang menjadi dasar penulisan. Oleh karena itu, hasil kegiatan difokuskan pada pelaksanaan edukasi, struktur materi, dan luaran pesan perilaku yang disampaikan kepada peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Struktur Materi dan Luaran Edukasi

Kegiatan edukasi “Bijak Menggunakan Gadget” dilaksanakan di SDN Karamatjaya dengan melibatkan 42 siswa sebagai peserta. Kegiatan menggunakan media presentasi yang memuat materi mengenai pengenalan gadget, manfaat dan risiko penggunaan perangkat digital, kesehatan mata dan tubuh, penggunaan media sosial, keamanan data pribadi, serta cyberbullying. Materi disampaikan dengan bahasa sederhana dan disertai contoh perilaku yang dekat dengan aktivitas sehari-hari siswa.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa materi edukasi telah disusun secara bertahap dari pengenalan konsep dasar menuju penguatan perilaku. Bagian awal memperkenalkan pengertian dan berbagai jenis gadget yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tahap ini penting untuk memberikan pemahaman dasar bahwa perangkat digital memiliki fungsi yang berbeda-beda dan dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan.

Selanjutnya, materi membahas manfaat dan risiko penggunaan gadget. Gadget diperkenalkan sebagai alat yang dapat mendukung komunikasi, pembelajaran, kreativitas, pencarian informasi, dan hiburan. Namun, penggunaan yang berlebihan juga diperkenalkan sebagai kondisi yang perlu dihindari karena dapat mengganggu keseimbangan aktivitas anak. Pendekatan ini penting karena teknologi digital memiliki manfaat dan risiko yang perlu dipahami secara bersamaan (Caballero-julia et al., 2024).

Materi edukasi tidak menempatkan gadget sebagai sesuatu yang sepenuhnya negatif. Pesan utama yang disampaikan adalah bahwa gadget perlu digunakan sesuai kebutuhan dan tidak menggantikan seluruh aktivitas anak. Pendekatan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dampak penggunaan media digital dipengaruhi oleh pola, konteks, dan tujuan penggunaannya (Oh et al., 2022) (Mallawaarachchi et al., 2024). Dengan demikian, edukasi diarahkan untuk membangun kemampuan siswa dalam mengendalikan penggunaan perangkat digital.

Edukasi Penggunaan Gadget dan Kesehatan

Pada aspek kesehatan, materi memberikan pesan praktis agar siswa tidak menggunakan layar secara terus-menerus. Salah satu pesan yang disampaikan adalah penerapan aturan 20-20-20, yaitu mengistirahatkan mata secara berkala setelah menatap layar. Selain itu, siswa diarahkan untuk menyeimbangkan penggunaan gadget dengan aktivitas fisik, membaca, bermain di luar ruangan, dan berinteraksi secara langsung dengan keluarga maupun teman.

Pesan mengenai keseimbangan aktivitas tersebut relevan dengan berbagai penelitian mengenai penggunaan perangkat digital pada anak. (Santos et al., 2022) Menunjukkan adanya hubungan antara screen time dan perhatian anak. Sementara itu, (Bacil, E. D. A., da Silva, M. P., Martins, R. V., da Costa, C. G., & de Campos, W, 2024) menemukan bahwa paparan smartphone dan tablet pada anak usia 5–10 tahun berkaitan dengan aktivitas fisik dan tidur. Oleh karena itu, pesan edukasi mengenai pembatasan penggunaan gadget untuk hiburan dan peningkatan aktivitas nonlayar menjadi bagian penting dalam pembentukan kebiasaan yang lebih sehat.

Edukasi Media Sosial dan Keamanan Digital

Bagian berikutnya membahas penggunaan media sosial dan internet secara aman. Materi menekankan beberapa perilaku utama, yaitu berpikir sebelum mengunggah atau membagikan sesuatu, tidak menyebarkan data pribadi, menggunakan bahasa yang sopan, tidak mudah mempercayai informasi yang diterima, meminta izin sebelum membagikan foto atau video orang lain, serta memilih konten yang positif.

Pesan tersebut berkaitan dengan penguatan literasi digital pada anak ,(Purnama et al., 2021) menunjukkan bahwa literasi digital, kontrol diri, dan pendampingan memiliki hubungan dengan risiko daring yang dihadapi siswa. Oleh karena itu, edukasi keamanan digital perlu membantu anak memahami bahwa aktivitas di internet tetap memerlukan tanggung jawab sebagaimana interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat. Anak perlu memahami cara memilih informasi, menjaga privasi, serta mengenali risiko yang mungkin muncul ketika berinteraksi secara daring. Pendidikan mengenai etika digital juga dapat mendukung peningkatan literasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Zheng et al., 2024).

Edukasi Pencegahan Cyberbullying

Cyberbullying menjadi salah satu bagian penting dalam kegiatan edukasi karena anak semakin memiliki akses terhadap perangkat digital dan ruang komunikasi daring. Materi memperkenalkan cyberbullying sebagai perilaku perundungan yang dilakukan melalui media digital dengan tujuan menyakiti, mempermalukan, mengancam, atau mengganggu orang lain.

Siswa diberikan pemahaman bahwa perilaku perundungan tidak boleh dilakukan maupun didukung. Ketika menghadapi atau menyaksikan cyberbullying, siswa diarahkan untuk tidak ikut menyebarkan konten yang merugikan korban dan mencari bantuan kepada orang dewasa yang dipercaya. Pesan tersebut bertujuan membangun kesadaran bahwa setiap pengguna teknologi memiliki tanggung jawab terhadap perilakunya di ruang digital.

Pentingnya edukasi cyberbullying sejak usia sekolah didukung oleh berbagai penelitian. (Krafft et al., 2023) Menunjukkan hubungan antara pengalaman menjadi korban cyberbullying dan depresi pada remaja. Sementara itu, (Evangelio et al., 2022) Tinjauan sistematis menunjukkan bahwa cyberbullying telah menjadi perhatian pada siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama (Chicote-Beato et al, 2024)Juga menunjukkan bahwa program pencegahan cyberbullying pada pendidikan dasar dapat melibatkan pengembangan keterampilan sosial dan keterampilan daring, dukungan keluarga, serta strategi menghadapi perilaku agresif.

Implikasi dan Keterbatasan Kegiatan

Secara substantif, kegiatan ini menghasilkan paket pesan edukasi sederhana yang dapat digunakan sebagai pengingat bagi siswa dalam menggunakan teknologi sehari-hari. Materi dapat menjadi pemantik diskusi di sekolah maupun keluarga mengenai kapan gadget digunakan, bagaimana mengatur waktu layar, informasi apa yang tidak boleh dibagikan, serta bagaimana bersikap ketika menghadapi perundungan digital.

Pendekatan edukasi tersebut sejalan dengan pandangan bahwa penggunaan media digital yang sehat membutuhkan kombinasi antara keterampilan anak dan dukungan lingkungan pengasuhan (Modecki et al., 2022). Keterlibatan keluarga dan sekolah menjadi penting karena penggunaan teknologi oleh anak tidak hanya terjadi dalam lingkungan pendidikan, tetapi juga berlangsung dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ini telah dilaksanakan dengan sasaran yang jelas, yaitu 42 siswa SDN Karamatjaya. Namun, terdapat keterbatasan dalam pelaporan hasil kegiatan. Naskah belum memiliki data pretest dan posttest, instrumen evaluasi terukur, maupun hasil pengukuran perubahan perilaku siswa. Oleh karena itu, artikel ini tidak menyatakan adanya peningkatan pengetahuan atau perubahan perilaku secara statistik.

Hasil yang dapat dilaporkan dalam artikel ini adalah terlaksananya kegiatan edukasi dan tersampainya materi mengenai penggunaan gadget, kesehatan penggunaan layar, keamanan digital, media sosial, dan cyberbullying kepada siswa. Literatur ilmiah digunakan untuk memperkuat pembahasan mengenai relevansi materi, sedangkan efektivitas kegiatan secara

kuantitatif perlu dibuktikan melalui kegiatan evaluasi yang terdokumentasi pada pelaksanaan berikutnya.

SIMPULAN

Kegiatan edukasi “Bijak Menggunakan Gadget” di SDN Karamatjaya, Kp. Cikiray, Desa Salawu, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia, diikuti oleh 42 siswa. Kegiatan menekankan penggunaan gadget secara bermanfaat, sehat, aman, dan bertanggung jawab melalui materi tentang pengenalan perangkat, manfaat dan risiko, kesehatan mata dan tubuh, pengelolaan waktu layar, etika media sosial, perlindungan data pribadi, pemeriksaan informasi, serta pencegahan dan respons terhadap cyberbullying.

Pelaksanaan kegiatan memberikan dasar pengetahuan dan pesan perilaku yang dapat diterapkan oleh siswa dalam penggunaan teknologi sehari-hari. Namun, perubahan pengetahuan dan perilaku secara kuantitatif belum dapat dinyatakan karena instrumen evaluasi terukur tidak terdokumentasi dalam kegiatan. Pelaksanaan berikutnya disarankan menggunakan instrumen evaluasi yang sesuai dengan karakteristik siswa agar hasil edukasi dapat diukur secara lebih sistematis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SDN Karamatjaya, Kp. Cikiray, Desa Salawu, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia, atas dukungan dan kesempatan pelaksanaan kegiatan edukasi “Bijak Menggunakan Gadget”.

DAFTAR PUSTAKA

- Bacil, E. D. A., da Silva, M. P., Martins, R. V., da Costa, C. G., & de Campos, W. (2024). Exposure to smartphones and tablets, physical activity and sleep in children from 5 to 10 years old: A systematic review and meta-analysis. *American Journal of Health Promotion*, 38(7), 1033–1047. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/08901171241242556>
- Caballero-julia, D., Martín-lucas, J., & Andrade-silva, L. E. (2024). Computers & Education Unpacking the relationship between screen use and educational outcomes in childhood : A systematic literature review. *Computers & Education*, 215(February), 105049. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105049>
- Chicote-Beato et al. (2024). *Aggression and Violent Behavior Cyberbullying intervention and prevention programmes in Primary Education (6 to 12 years)*: A systematic review. 77(March). <https://doi.org/10.1016/j.avb.2024.101938>
- Evangelio, C., Rodríguez-González, P., Fernández-Río, J., & Gonzalez-Villora, S. (2022). Cyberbullying in elementary and middle school students: A systematic review. *Computers & Education*, 176, 104356. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104356>
- Fassi, L., Thomas, K., Parry, D. A., Leyland-Craggs, A., Ford, T. J., & Orben, A. (2024). Social Media Use and Internalizing Symptoms in Clinical and Community Adolescent Samples: A Systematic Review and Meta-Analysis. *JAMA Pediatrics*, 178(8), 814–822. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2078>
- Hu, Y., Bai, Y., Pan, Y., & Li, S. (2021). Cyberbullying victimization and depression among adolescents: A meta-analysis. *Psychiatry Research*, 305, 114198. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.psychres.2021.114198>
- Ilomäki, L., Lakkala, M., Kallunki, V., Mundy, D., Romero, M., Romeu, T., & Gouseti, A.

- (2023). *Critical digital literacies at school level : A systematic review*. November 2022, 1–28. <https://doi.org/10.1002/rev3.3425>
- Krafft, H., Boehm, K., Schwarz, S., Eichinger, M., Büssing, A., & Martin, D. (2023). Media Awareness and Screen Time Reduction in Children , Youth or Families : A Systematic Literature Review. *Child Psychiatry & Human Development*, 54(3), 815–825. <https://doi.org/10.1007/s10578-021-01281-9>
- Mallawaarachchi, S., Burley, J., Mavilidi, M., Howard, S. J., Straker, L., Kervin, L., Staton, S., Hayes, N., Machell, A., Torjinski, M., Brady, B., Thomas, G., Horwood, S., White, S. L. J., Zabatiero, J., Rivera, C., & Cliff, D. (2024). Early Childhood Screen Use Contexts and Cognitive and Psychosocial Outcomes: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 178(10), 1017–1026. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2620>
- Modecki, K. L., Goldberg, R. E., Wisniewski, P., & Orben, A. (2022). *What Is Digital Parenting? A Systematic Review of Past Measurement and Blueprint for the Future*. <https://doi.org/10.1177/17456916211072458>
- Mutia, V., Stannia, Z., & Suci, C. (2025). *Investasi Modal Manusia : Penguatan Literasi Melalui Program Edukasi Literasi Anak di TBM Tunas Harapan Desa Curug Agung Serang*. 2(1), 23–33.
- Nadya Susanti, Anggi Resina Putri, Alfiani Vivi Sutanto. (2025). *Gerakan Sadar Literasi Sejak Dini di TK Kristen Bibis Luhur: Penyuluhan Partisipatif Berbasis Keluarga dengan Desain Pretest – Posttest*. 2(1), 34–44.
- Oh, C., Carducci, B., Vaivada, T., & Bhutta, Z. A. (2022). *Interventions to Promote Physical Activity and Healthy Digital Media Use in Children and Adolescents : A Systematic Review*. 149(May).
- Purnama, S., Ulfah, M., Machali, I., Wibowo, A., & Shandy, B. (2021). Heliyon Does digital literacy in fl uence students ’ online risk? Evidence from. *Heliyon*, 7(6), e07406. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>
- Santos, R. M. S., Mendes, C. G., Marques Miranda, D., & Romano-Silva, M. A. (2022). The Association between Screen Time and Attention in Children: A Systematic Review. *Developmental Neuropsychology*, 47(4), 175–192. <https://doi.org/10.1080/87565641.2022.2064863>
- Shannon, H., Bush, K., Villeneuve, P. J., Hellemans, K. G. C., & Guimond, S. (2022). *Problematic Social Media Use in Adolescents and Young Adults : Systematic Review and Meta-analysis Corresponding Author* : 9, 1–12. <https://doi.org/10.2196/33450>
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Heliyon Effects of digital game-based learning on students ’ digital etiquette literacy , learning motivations , and engagement. *Heliyon*, 10(1), e23490. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>