



PENGGUNAAN GADGET SEHAT TERHADAP ANAK-ANAK PADA YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI

Suhardoyo^{1*}, Ajat Sudrajat², Roydawary Bunga³, Faizal Roni⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bina Sarana Informatika

*Email: suhardoyo.syo@bsi.ac.id

ABSTRAK

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak-anak terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Bukan rahasia lagi bahwa anak-anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai macam gadget dan teknologi di usia yang sangat muda. Namun risiko bermain gadget pada anak-anak menjadi terlalu bergantung pada gadget dan teknologi. Mereka mungkin tidak dapat bersosialisasi dengan baik dengan orang lain dan mereka dapat menjadi kecanduan *screen time*. Inilah sebabnya mengapa penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan gadget anak-anak dan memastikan bahwa anak-anak menggunakannya dalam jumlah yang tidak berlebih. Berdasarkan uraian diatas maka dosen dan mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bina Sarana Informatika mengadakan kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan tema Sosialisasi Penggunaan Gadget Sehat bagi Anak-Anak. Sehingga dengan diadakannya kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diharapkan akan mampu memberikan bekal pengetahuan yang positif tentang penggunaan gadget sehat bagi anak-anak. Kegiatan ini akan dilaksanakan di ruang kantor Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri Bekasi dengan alamat Perum Alamanda Regency BC 09 No. 18 RT. 12 RW. 21 Kel. Karangsatria kec. Tambun Utara Kabupaten Bekasi Jawa Barat. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini akan diadakan secara tatap muka.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Sehat bagi Anak-anak, Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri

USE OF HEALTHY GADGETS IN CHILDREN IN THE HIKMAT BERKARYA MANDIRI FOUNDATION

ABSTRACT

The impact of using gadgets on children's social development has positive and negative impacts. Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social and emotional development. The negative effects of using gadgets on children include children becoming closed personalities, sleep disturbances, being alone, violent behavior, fading creativity, and threats of cyberbullying. It's no secret that today's children are exposed to various kinds of gadgets and technology at a very young age. However, the risk of playing with gadgets in children becomes too dependent on gadgets and technology. They may not be able to socialize well with others and they may become addicted to screen time. This is why it is important for parents to monitor children's use of gadgets and ensure that children use them in moderation. with the theme Socialization of Use of Healthy Gadgets for Children. So that by holding this Community Service activity it is hoped that it will be able to provide positive knowledge about the use of healthy gadgets for children. This activity will be carried out in the office space of the Hikmat Berkarya Mandiri Foundation Bekasi with the address Perum Alamanda Regency BC 09 No. 18 RT. 12 RWs. 21 Ex. Karangsatria district. Tambun Utara, Bekasi Regency, West Java. Community Service Activities will be held face to face.

Keywords: Use of Gadgets, Health for Children, Hikmat Berkarya Mandiri Foundation

PENDAHULUAN

Berkat perkembangan dari kemajuan IPTEK, manusia dapat menciptakan alat-alat serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya tersedia berbagai kemudahan yang memungkinkan kegiatannya lebih efektif serta efisien.

Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memperhatikan karena kemajuan IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh; dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya *gadget*. Dengan



gadget yang melalui fitur-fitur lengkap membuat pelajar mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang relatif murah sehingga dapat membantu siswa dalam mengakses informasi yang berhubungan dengan materi-materi pembelajaran yang diberikan di sekolah alhasil prestasi belajar siswa dapat meningkat. Namun di lain pihak, *gadget* pun dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Siswa atau anak adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang itu anak membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain.(Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019)

Perkembangan anak menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulang. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Perkembangan juga menghasilkan karakteristik baru yang berlangsung melalui tahap aktivitas yang sederhana ke tahap yang lebih tinggi. Perkembangan bergerak perlahan namun pasti, yang kian hari bertambah maju mulai dari masa pemuahan dan berakhir dengan kematian(Elfiadi, 2018).

Begitu pula dengan masa anak-anak. (Hurlock, 2017) Masa anak-anak dimulai dari bayi, yakni usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual. Selama periode usia 11 tahun bagi perempuan dan 12 tahun bagi laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal dimulai sejak usia 2-6 tahun, sedangkan masa anak-anak akhir dimulai sejak usia 6 tahun sampai saat anak matang secara seksual.

Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya.

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget* (Fathoni, 2017). Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget*. Sedangkan menurut(Chusna, 2017) *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan(Akmaludin, Cahyadi and Suhardoyo, 2021). Gadget sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, gadget sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran(Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, 2017)

Ketika anak telah terlalu asik dengan dunia gadget nya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan. Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati gadget yang dimilikinya. Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif.(Miranti and Putri, 2021).

Selain itu penggunaan gadget juga dapat berpengaruh pada perkembangan emosi anak. Sisi positifnya, gadget dapat membantu anak merasa terhubung dengan teman dan anggota keluarganya. Mereka juga dapat memberikan rasa aman bagi anak. Sisi negatifnya, gadget dapat menimbulkan perasaan terisolasi dan kesepian. Sekali lagi, penting bagi orang tua untuk menyadari efek emosional positif dan negatif dari gadget modern pada perkembangan anak.

Tidak dapat disangkal bahwa gadget telah merevolusi menjadi cara kita hidup. Mereka telah membuat hidup kita lebih mudah dan nyaman dalam banyak hal. Namun, ada juga beberapa potensi kerugian dari meningkatnya penggunaan gadget oleh anak-anak.Salah satu yang menjadi perhatian utama adalah pengaruh gadget terhadap perkembangan mental anak-anak. Beberapa ahli percaya bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk menatap layar dapat memengaruhi kemampuan



anak untuk berkonsentrasi dan memperhatikan. Selain itu, ini juga dapat menyebabkan masalah dengan memori jangka pendek. (Wulan Patria Saroinsong, 2016)

Kekhawatiran lainnya adalah gadget dapat membuat anak sulit bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan lebih banyak anak menghabiskan waktu bermain dengan ponsel atau tablet mereka, mereka mungkin memiliki lebih sedikit kesempatan untuk terlibat dalam interaksi tatap muka dengan teman sebayanya. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan keterampilan sosial mereka.

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika sering digunakan (Marpaung, 2018). Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan gadget daripada harus belajar (Wulan Patria Saroinsong, 2016)

Untuk memaksimalkan pengawasan anak saat bermain dengan gadget nya, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan (Setianingsih, 2019), yaitu: 1) menjadikan akun email pribadi orang tua sebagai akun utama anak-anak, sehingga semua kegiatan internet anak langsung terintegrasi dan terpantau di akun email orang tua, 2) untuk aplikasi sosial media, hanya ijin anak berteman dan mem-follow teman yang sebaya, 3) membuat peraturan No Gadget mulai bakda maghrib sampai jam sembilan malam. Ini adalah prime-time efektif anak untuk belajar, 4) untuk anak usia SD atau TK sebaiknya dibatasi anak bermain gadget tidak lebih dari dua jam per hari, 5) orang tua harus menjadi teladan dengan tidak menunjukkan intensitas tinggi dalam memakai gadget, 6) Jangan memarahi anak-anak membabi buta saat mengetahui mereka terpapar konten negatif di dunia maya. Sebaiknya beri pendampingan, pengarahan, dan penjelasan yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap monitoring serta evaluasi. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan cara mengadakan komunikasi dengan pengurus yayasan untuk melakukan koordinasi beberapa hal, antara lain :

- a. Untuk mendapatkan informasi mengenai detail permasalahan penggunaan gadget oleh anak-anak.
- b. Menyampaikan rencana sosialisasi yang meliputi waktu pelaksanaan dan materi sosialisasi yang akan dilaksanakan secara tatap muka langsung (luring)
- c. Untuk mendapatkan kepastian mengenai kesediaan dari Mitra dengan melibatkan anak-anak untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat dijalankan secara tatap muka langsung (luring) dengan peserta anak-anak di lingkungan Yayasan dengan tetap menjalankan protocol kesehatan. Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat yaitu di kantor Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri di Perum Alamanda Regency Cluster Barcelona BC 09 No 18 RT 12 RW 21 Kel. Karangsatria Kec. Tambun Utara Kab. Bekasi, Jawa Barat. Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, ada 3 metode yang akan dilakukan diantaranya adalah :

- a. Tahap pertama adalah Peserta diberikan wawasan pemahaman dengan sosialisasi mengenai pentingnya penggunaan gadget sehat.
- b. Tahap kedua, peserta diberikan materi tentang penggunaan gadget sehat, materi disampaikan dalam bentuk tutorial disertai dengan latihan studi kasus situs-situs yang boleh dan tidak boleh diakses oleh anak-anak

- c. Tahap ketiga adalah, mendiskusikan permasalahan yang berkaitan dengan kendala yang dihadapi oleh anak-anak Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri mengenai penggunaan gadget sehat.
3. Tahap Monitoring dan Evaluasi.
Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan di evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta pada proses penggunaan gadget sehat sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian diadakan. Tahap ini dilakukan dengan memberikan peserta pengabdian beberapa pertanyaan kuesioner melalui untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta pengabdian masyarakat dan apakah sebagian peserta dapat memahami materi yang telah disampaikan. Serta dilakukan diskusi agar mendapatkan masukan ats kegiatan yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Pada bagian pertama, tim dan panitia pengabdian masyarakat melakukan observasi ke lokasi Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dengan melakukan wawancara dengan pengurus yayasan. Dari hasil observasi ini, kami mendapatkan informasi bahwa banyak peserta didik di yayasan ini yang telah memiliki smartphone (gawe) dengan akun media sosial yang belum dioptimalkan penggunaannya masih hanya sekedar untuk chatting dan komunikasi saja, serta belum memahami sisi negative dari penggunaannya. Serta belum memahami tentang penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dan media publikasi yang dapat digunakan untuk menunjang proses kegiatan mereka.

Namun dari pengurus Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri, kami juga menyampaikan adanya semacam kekhawatiran bahwa jika menggunakan media sosial untuk media publikasi dan belajar bagi kegiatan sosial, maka akan menambah durasi pengomsumsian media sosial dan menimbulkan efek negative bagi anak didiknya. Kekhawatiran ini sesuai dengan pendapat Baixue dimana dalam penggunaan media sosial terlalu lama bisa membuat manusia menjadi merasa kesepian (Baixue, 2013)

Berdasarkan temuan yang didapatkan tersebut, kami membuat analisis dan menyusun rancangan materi untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kami menyusun materi tentang media sosial facebook, instagram, youtube dan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk media publikasi kegiatan sosial pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri. Selanjutnya juga pada tahap ini kami melakukan kegiatan proses perijinan dan dokumen pendukung lainnya yang harus dipersiapkan untuk mendukung kelancaran kegiatan ini.



Gambar 1. Gambar Persiapan PM

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pertemuan kedua, kami melakukan sosialisasi,. Pertemuan kedua ini bertempat di pengurus Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan anak asuh. Pada pertemuan kedua ini, menyosialisasikan tentang konsep konsep media sosial yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan publikasi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab (Baixue, 2013)

Setelah menyampaikan konsep-konsep media sosial, kami memperkenalkan secara lebih mendalam tentang konsep dasar penggunaan media sosial dan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran dan publikasi kegiatan sehari-hari. Untuk dapat memberikan pengalaman

langsung, kami memberikan simulasi membuat fitur-fitur di Facebook, Instagram, dan YouTube yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran dan publikasi dengan menggunakan modul yang telah kami susun,. Selama proses sosialisai tim yang berada dilokasi memberikan pendampingan kepada peserta dan memberikan bantuan jika ada hal-hal yang perlu ditanyaka. Antusiasme yang sangat besar dari para peserta dalam memanfaatkan media sosial untuk media pembelajaran dan publikasi dirasakan saat berlangsung kegiatan terbukti dengan banyaknya peserta yang bertanya dan merespon setiap penjelasan dari pemateri.



Gambar 2. Pelaksana PM dan Peserta

Tahap Monitoring dan Evaluasi

Pada tahap akhir kegiatan yang dilakukan melakukan evaluasi dan monitoring kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan untu mengetahui umpan balik atau respon dari peserta dan tanggapan tentang kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan. Serta melakukan monitoring untuk mengetahui kesesuaian hasil yang dicapai dengan permasalahan yang dihadapi oleh peserta apakah sudah mampu memberikan solusi atau belum. Bentuk evaluasi dan monitoring ini dilakukan dengan cara penyebaran kuisisioner yang harus diisi oleh peserta sebagai masukkan bagi pelaksana dan serta melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan dari hasil Tanya jawab dan kuisisioner yang diberikan peserta pengabdian masyarakat memberikan respon dari 11 peserta adalah 10 peserta dengan respon 91.3% peserta menyatakan sangat puas serta 1 peserta atau 8.7 % menyatakan puas terhadap kegiatan masyarakat ini sesuai gambar diagram 1. Sedangkan saran yang disampaikan peserta, peserta meminta untuk kegiatan pengabdian seperti ini ihendaknya dilakukan kelanjutan secara rutin dengan materi-materi yang lebih mendalam dan meminta untuk dilakukan pendampingan sampai kegiatan mereka berhasil.



Diagram 1. Pendapat Peserta



SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman dan menguasai materi bagi para peserta. Hal ini dapat dilihat dari respon yang baik serta tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Dimana peserta memberikan respon puas yang disampaikan oleh 10 peserta atau 91,3 % menyatakan sangat puas atas kegiatan pengabdian masyarakat ini sedangkan 1 atau 8,7 % menyatakan puas. Sehingga diharapkan akan mampu mendorong pemahaman dan penguasaan teknologi informasi terutama media sosial dalam kesehariannya secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bina Sarana Informatika atas dukungan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh pihak yang ikut terlibat dalam mendukung kegiatan yaitu Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan stafnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmaludin, Cahyadi, C. and Suhardoyo (2021) 'Pelatihan Pembuatan Design Digital Marketing bagi UMKM untuk Meningkatkan Wawasan dan Pendapatan Masyarakat Desa Cikarageman, Setu, Bekasi', *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), pp. 372–380. doi: <https://doi.org/10.30653/002.202062.797>.
- Chusna, P. A. (2017) 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), pp. 315–330. Available at: <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>.
- Elfiadi (2018) 'Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini', *ITQAN*, 9(2), pp. 97–110.
- Fathoni, A. R. (2017) 'Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.' Available at: <http://www.artikelcakep.top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-Perkembangan-anak-Artikelcakep.Html>.
- Hurlock, E. B. (2017) 'Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan) (5th Ed)', *Erlangga*.
- Luluk Nadiyah Nadziroh (2018) *Peran Keluarga Dalam Mengatasi Anak Kecanduan Pornografi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Marpaung, J. (2018) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan', *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), pp. 55–65. Available at: <https://doi.org/10.33373/Kop.V5i2.1521>.
- Miranti, P. and Putri, L. D. (2021) 'Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), pp. 58–66.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 Fkip Untad Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran', *E-Jip Biol*, 5(1), pp. 35–40.
- Setianingsih, E. S. (2019) 'Gadget "Pisau Bermata Dua" Bagi Anak?', *Seminar Pendidikan Nasional Universitas Pgris Semarang*.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan', *Jurnal Ilmiah Sekolah dasar*, 3(4), pp. 527–533.
- Wulan Patria Saroinsong (2016) 'Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old', *Publications, Scientific Technology, Educational*, pp. 775–781. Available at: <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial-anak>.
- Akmaludin, Cahyadi, C. and Suhardoyo (2021) 'Pelatihan Pembuatan Design Digital Marketing bagi UMKM untuk Meningkatkan Wawasan dan Pendapatan Masyarakat Desa Cikarageman, Setu, Bekasi', *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), pp. 372–380. doi: <https://doi.org/10.30653/002.202062.797>.
- Chusna, P. A. (2017) 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), pp. 315–330. Available at: <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>.
- Elfiadi (2018) 'DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI', *ITQAN*,



9(2), pp. 97–110.

- Fathoni, A. R. (2017) 'Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.' Available at: <http://www.artikelcakep.top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-Perkembangananak-Artikelcakep.Html>.
- Hurlock, E. B. (2017) 'Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan) (5th Ed)', *Erlangga*.
- Luluk Nadiyah Nadziroh (2018) *Peran Keluarga Dalam Mengatasi Anak Kecanduan Pornografi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Marpaung, J. (2018) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan', *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), pp. 55–65. Available at: <https://doi.org/10.33373/Kop.V5i2.1521> .
- Miranti, P. and Putri, L. D. (2021) 'Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), pp. 58–66.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 Fkip Untad Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran', *E-Jip Biol*, 5(1), pp. 35–40.
- Setianingsih, E. S. (2019) 'Gadget "Pisau Bermata Dua" Bagi Anak?', *Seminar Pendidikan Nasional. Universitas Pgris Semarang*.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan', *Jurnal Ilmiah Sekolah dasar*, 3(4), pp. 527–533.
- Wulan Patria Saroinsong (2016) 'Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old', *Publications, Scientific Technology, Educational*, pp. 775–781. Available at: <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial-anak>.