

Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar

Kili Astarani¹, Dian Taviyanda², Amelia Tabita³, Ananda Crisstella⁴, Andrian Kurnianto⁵,
Chaterina Zeofanny⁶, Cut Nasya Obillia⁷, Dessy Agusta⁸, Devantyas Mey Pawestri⁹,
Dyah Ayu Puspitasari¹⁰, Dyah Ayu Roro Anteng¹¹, Eunike Dwi Retno¹²

¹⁻¹²STIKES RS Baptis Kediri

Artikel Info

Genesis Artikel:

Diterima, 1 November 2023
Direvisi, 29 November 2023
Diterbitkan, 1 Desember 2023

Kata Kunci:

Edukasi Kesehatan
Penggunaan Gadget
Anak Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penggunaan gadget memiliki efek terhadap perkembangan emosional anak. Perhatian dan konsentrasi anak akan berkurang, serta merasa bosan dengan teman-temannya. Penggunaan gadget oleh siswa kelas 3 SD Negeri Bangsal 3 lebih dari 1 jam sehari. Pengabdian dilakukan mulai pengurusan ijin, pembuatan proposal tentang dampak penggunaan gadget di SD Negeri Bangsal 3, pemberian edukasi, serta evaluasi. Metode yang digunakan yaitu dengan ceramah menggunakan media powerpoint serta video animasi dalam upaya mengurangi penggunaan gadget sebagai upaya pencegahan penurunan perkembangan emosional pada anak. Pada saat edukasi, peserta dan tim pengabdian melakukan tanya jawab secara langsung mengenai materi yang telah disampaikan. Setelah diberikan edukasi, siswa mampu menjawab pertanyaan terkait pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget baik lisan maupun tertulis, yaitu sebesar 88%. Pemberian edukasi dengan media powerpoint dan video dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas 3 di SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri tentang dampak penggunaan gadget.

ABSTRACT

The use of gadgets has an effect on children's emotional development. Children's attention and concentration will decrease, and they will feel bored with their friends. The use of gadgets by grade 3 students at Bangsal 3 Elementary School is more than 1 hour a day. The service was carried out starting by obtaining permits, making proposals regarding the impact of using gadgets at Bangsal 3 Public Elementary School, providing education, and evaluation. The method used is lectures using PowerPoint media and animated videos in an effort to reduce the use of gadgets as an effort to prevent decreased emotional development in children. During education, participants and the service team conduct questions and answers directly regarding the material that has been presented. After being given education, students were able to answer questions related to knowledge about the impact of using gadgets, both verbally and in writing, which was 88%. Providing education using PowerPoint and video media can increase the knowledge of grade 3 students at Bangsal 3 Elementary School, Kediri City about the impact of using gadgets.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Kili Astarani,
Program Studi Keperawatan,
STIKES RS Baptis Kediri,
Email: astaranikili79@gmail.com

1 PENDAHULUAN

Manusia memiliki kemampuan untuk melihat jauh kedepan terutama mengenai bidang teknologi yang tentunya akan mempermudah manusia melakukan aktivitasnya. Dewasa ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesatnya (Ramadhan, 2021). Perkembangan dan kemajuan IPTEK disatu sisi bersifat positif karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memprihatinkan karena kemajuan IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi generasi muda khususnya para siswa (Sisbintari & Setiawati, 2021), yang masih duduk di usia sekolah (6 sampai 12 tahun) (Ajilaksana et al., 2023; Astarani & Richard, 2020). Sebagai contoh; dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang canggih muncul satu alat komunikasi berupa gadget. Gadget merupakan sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Setianingsih, 2018). Pada zaman dulu, gadget hanya digunakan oleh orang dewasa sebagai alat komunikasi serta sarana untuk bekerja, tetapi saat ini hampir semua usia menggunakannya, mulai dari lansia, dewasa, remaja bahkan anak-anak (Sunita & Mayasari, 2018). Anak-anak 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 (Ardiansyah et al., 2023; Febrinita et al., 2022; Marpaung, 2018). Menurut (Sianturi, 2021) gadget sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi social, selain itu juga memiliki efek terhadap perkembangan emosional anak, dimana kemampuan perhatian anak seperti peningkatan hiperaktivitas dan kesulitan dalam berkonsentrasi serta mereka juga lebih banyak merasa sedih atau bosan dengan teman-temannya (Iswidharmanjaya & Agency, 2014).

Permasalahan yang di dapat adalah siswa kelas 3 di SD Negeri Bangsal 3 banyak yang menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam sehari. Penelitian dari (Oktafia et al., 2021), anak menggunakan *gadget* setiap harinya dalam durasi waktu lebih dari 1 jam, didapatkan dari 33 responden terdapat 24 anak yang bermain *gadget* lebih dari 1 jam. Padahal menurut badan kesehatan dunia (WHO) waktu ideal pemakaian gadget pada anak-anak adalah kurang dari satu jam karena dapat mengganggu kesehatan anak. Menurut (Boiliu, 2020) kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Anak menjadi malas untuk beraktivitas sehingga kondisi pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi terganggu (Harmain et al., 2022).

Gadget dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan emosional siswa. Akibat terlalu sering bermain gadget, emosi pada anak akan meningkat, yang mengakibatkan anak menjadi

lebih mudah marah, selain itu anak cenderung meniru tingkah laku yang ia lihat ketika bermain gadget (Wulandari et al., 2021). Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak (Iswidharmanjaya & Agency, 2014). Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya & Agency, 2014). Selain hal tersebut, ketika anak sudah mengalami ketergantungan terhadap gadget maka membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert (Hidayati, 2020), anak akan mengalami penarikan diri dengan sosialnya sehingga membuat perkembangan emosional anak terganggu (Kuss, 2013)

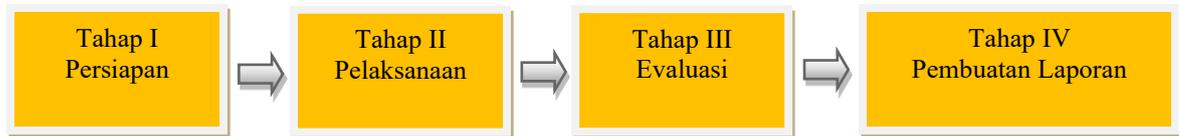
Berdasarkan latar belakang diatas perlu dilakukan pemberian edukasi kepada siswa melalui pengabdian masyarakat, sehingga diharapkan siswa kelas 3 SD Negeri Bangsal 3 dapat mengurangi penggunaan gadget dan guru dapat mengingatkan siswa untuk mengurangi penggunaan gadget. Hal ini sejalan dengan dengan (Sholeh et al., 2022) yang mengatakan bahwa perlunya pemberian gambaran dan pemahaman kepada masyarakat untuk mengurangi dampak negative penggunaan gadget. Pemberian edukasi kepada siswa melalui pengabdian masyarakat dengan menggunakan media powerpoint serta video yang menarik untuk siswa. Pembelajaran menggunakan powerpoint merupakan media yang paling populer saat ini (Kemdikbud, 2020). Sedangkan dengan video dapat menampilkan gambar yang dikombinasikan dengan suara, gerakan animasi serta teks yang dapat menarik siswa yang masih duduk dibangku Sekolah Dasar (Febriani, 2019).

2 METODE PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian dilaksanakan bulan Mei – Juli 2023, yang berlokasi di SD Negeri Bangsal 3 Kediri. Sasaran pelaksanaan adalah semua anak siswa Sekolah Dasar sejumlah 25 anak. Ceramah merupakan aktivitas yang interaktif dan praktis dalam pemberian edukasi guna meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan seseorang (Damayanti et al., 2021). Selain itu dalam pengabdian ini dilakukan Pemberian video animasi. Video animasi dipilih menjadi salah satu media pengabdian karena dapat membarikan suasana edukasi yang lebih menyenangkan (Astarani et al., 2023; Purwaningtyas et al., 2023).

Metode yang digunakan dalam penyuluhan dampak gadget bagi Anak di SD Negeri Bangsal 3 Kediri dengan metode Pemberian Edukasi kepada semua siswa SD Negeri Bangsal 3 Kediri mengenai dampak gadget pada perkembangan emosional anak yaitu dengan ceramah menggunakan *powerpoint* dan video animasi. Metode ceramah dan video sangat efektif digunakan karena selain memudahkan siswa menerima materi edukasi, juga menyenangkan karena terdapat gambar-gambar animasi yang

disenangi oleh siswa (Salbiah et al., 2023). Pada pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari beberapa langkah yaitu



Gambar 1. Alur Kegiatan PKM

Sesuai dengan alur kegiatan PKM pada gambar 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

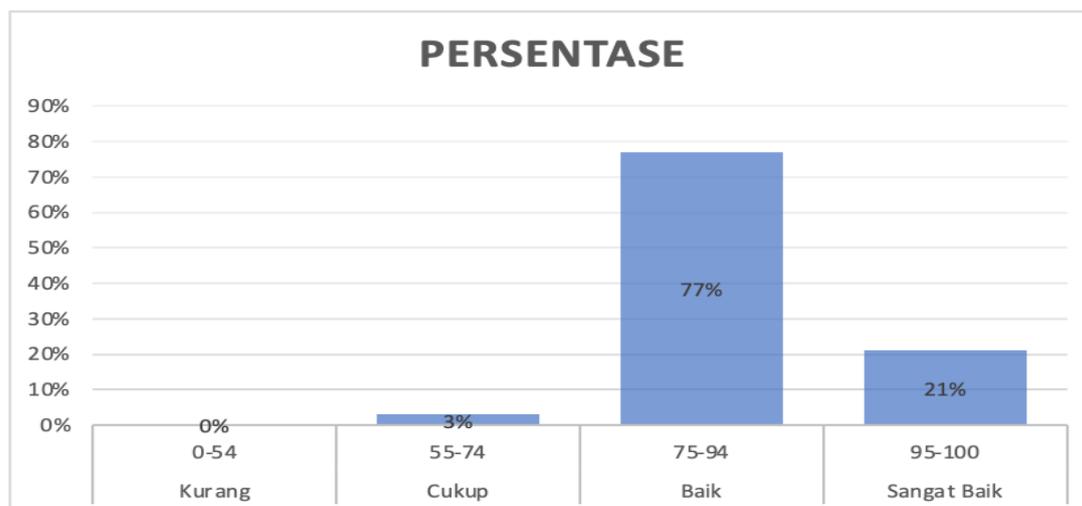
1. Langkah pertama, tim Pengabdian kepada Masyarakat STIKES RS. Baptis Kediri melakukan pengurusan izin melakukan tindakan pengabdian masyarakat serta pembuatan proposal pengabdian kepada masyarakat tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak.
2. Pada bulan Mei 2023 memberikan edukasi dan bimbingan dalam rangka upaya peningkatan pengetahuan anak atau siswa-siswi mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak. Semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan.
3. Kemudian pada minggu ke-3 (tiga) bulan Juli 2023 dilakukan evaluasi terhadap pengetahuan siswa/i tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak setelah mengikuti pelatihan dan bimbingan pada pertemuan pertama.

Selanjutnya, dalam tahap terakhir tim pengabdian melakukan pembuatan laporan dan merencanakan publikasi luaran yang telah ditargetkan

3 HASIL DAN ANALISIS

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Bangsal 3 dengan tema edukasi dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak pada siswa kelas 3 SD Negeri Bangsal 3 dalam Menerapkan Cara Mengurangi Kecanduan Gadget dilaksanakan pada bulan Mei 2023 dan bulan Juli 2023. Pada bulan Mei 2023, pengabdian bersama dengan tim melakukan survei awal terkait pengetahuan anak terhadap dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosional anak, dan pada bulan Juli 2023 tim pengabdian memberikan Edukasi serta melakukan evaluasi mengenai cara mengurangi kecanduan *gadget*. Pemberian edukasi melalui *powerpoint* dan video menggunakan animasi, serta bahasa yang dapat dipahami oleh siswa. Pengabdian bekerjasama dengan Guru SD Negeri Bangsal 3 Kediri serta mahasiswa dalam edukasi tersebut.

Berikut presentase pengetahuan siswa yang mengikuti Edukasi dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak pada siswa kelas 3 SD Negeri Bangsal 3 dalam Menerapkan Cara Mengurangi Kecanduan Gadget dilaksanakan pada bulan Mei 2023 dan bulan Juli 2023 :

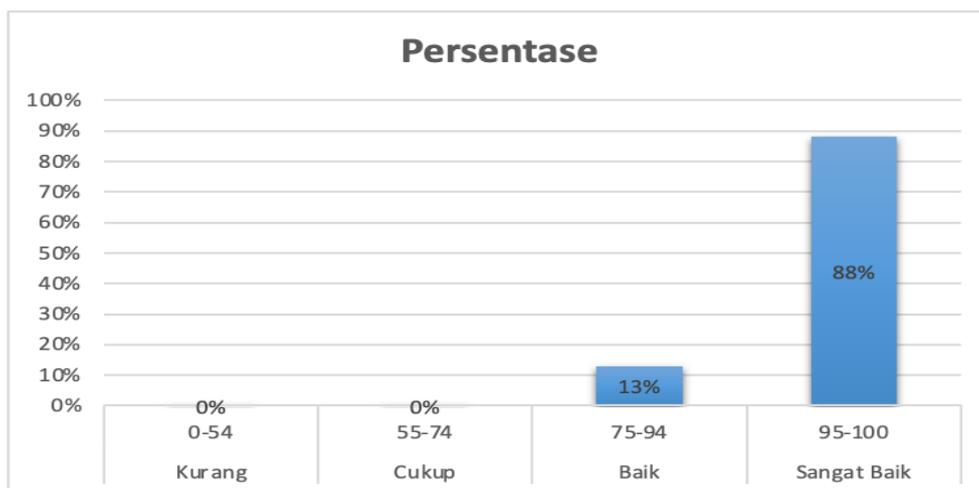


Gambar 2. Hasil Pengetahuan tentang Dampak *Gadget* bagi Perkembangan Emosional Anak Sebelum Edukasi dan Bimbingan

Jumlah siswa kelas tiga Sekolah Dasar Negeri Bangsal 3 yang mengikuti Edukasi sebanyak 25 siswa. Sesuai dengan gambar 2, Interpretasi hasil kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Bangsal 3 yang dilakukan kegiatan *screening* adalah sebagai berikut; Kurang 0 (0%), Cukup 1 (3%), Baik 20 (77%), Sangat Baik 4 (21%). Interpretasi terbanyak yang memiliki keterampilan dengan penilaian ‘Baik’ adalah 20 siswa (21%).

Sebelum diberikan Edukasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak, tim pengabdian meminta siswa mengisi kuisioner pengetahuan mengenai dampak gadget sesuai pemahaman siswa. Kemudian pengabdian memberikan edukasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak berupa *powerpoint* dan video animasi mengenai dampak seseorang yang kecanduan gadget dan cara mengatasi kecanduan gadget dan mampu mengatasi kecanduan tersebut. Pengabdian dibantu tim untuk mendampingi masing-masing siswa agar siswa dapat mengerti, memahami mengenai materi yang disampaikan.

Setelah diberikan edukasi, tim pengabdian melakukan evaluasi (post test) pada Juli 2023 untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.



Gambar 3 Hasil Pengetahuan tentang Dampak *Gadget* bagi Perkembangan Emosional Anak Sesudah Edukasi dan Bimbingan

Setelah dilakukan Edukasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak dengan benar, terdapat pada gambar 3, nilai rata-rata *posttest* meningkat sebesar 100%. Terjadi peningkatan sebesar 67% untuk anak dengan nilai *posttest* “sangat baik”. Dimana hal ini sesuai dengan harapan tim pengabdian yaitu terjadi peningkatan pengetahuan siswa mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak. Hal ini juga di dukung dari penelitian (Imron, 2017) yang menyatakan ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah

Edukasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak, dengan menggunakan media *powerpoint* dan video animasi (gambar 4) dipilih karena dirasa cukup menarik dan praktis untuk diberikan kepada anak-anak. Dimana dalam video tersebut menampilkan gambaran seorang anak yang kecanduan bermain gadget yang membuat dirinya ketergantungan terhadap gadget tetapi ia dapat menanggulangnya dengan bermain bersama teman-temannya. Hal ini sesuai dengan materi yang telah disampaikan salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak gadget.



Gambar 4. Materi Pengabdian kepada Masyarakat

Edukasi atau pendidikan kesehatan (gambar 5) dengan media video memiliki pengaruh pada kegiatan pengabdian ini, terbukti dengan terjadinya peningkatan pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak. Pemberian Edukasi atau pendidikan Kesehatan menggunakan media *powerpoint* dan video sangat baik diberikan pada anak usia sekolah karena menarik bagi anak-anak untuk dapat memahami pesan yang disampaikan dengan mudah serta sedikit banyak dapat merubah perilaku ketergantungan siswa terhadap gadget. Selain itu, dapat menambah pengetahuan anak mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak, juga mengingat kembali dengan baik langkah yang sebelumnya telah mereka terima dari beragam sumber tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sisbintari & Setiawati, 2021) yaitu menayangkan video animasi mengenai pengaruh gadget terhadap kehidupan, lebih mempermudah bagi seluruh siswa untuk memahami isi keseluruhan dari materi yang telah dipaparkan sebelumnya. Selain hal tersebut, anak usia sekolah menyenangi sesuatu yang menarik untuk dilihat seperti melihat gambar dan video (Iswara, 2020). Pada saat edukasi, siswa dan tim pengabdian melakukan tanya jawab secara langsung, sehingga terjadi proses transfer ilmu yang sangat efektif (gambar 6). Tim pengabdian juga membuka ruang diskusi dengan siswa (gambar 7) sehingga memudahkan siswa untuk konsultasi terkait dampak yang negative dari penggunaan gadget.

Sehubungan dengan peningkatan jumlah kecanduan gadget pada anak, maka sangat penting melakukan pencegahan, yang salah satunya adalah dengan meningkatkan pengetahuan anak mengenai dampak negatif penggunaan gadget (Subarkah, 2019). Tingkat pemahaman serta pengetahuan siswa Sekolah Dasar Negeri Bangsal 3 Kediri terjadi peningkatan setelah diberikan pemahaman mengenai dampak gadget serta berapa lama penggunaan gadget baiknya digunakan. Kecanduan dalam

penggunaan gadget dapat mengaruhi fungsi otak bagian PFC (*pre-frontal corteks*) yang berfungsi untuk mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, *problem solving*, *responsible* dan nilai-nilai etika moral lainnya.

Minat Siswa Sekolah Dasar Negeri Bangsal 3 Kediri untuk memahami isi materi juga sangat besar, sehingga edukasi tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak dapat dipahami oleh siswa. Pemberian Edukasi atau pendidikan Kesehatan menggunakan media *powerpoint* dan video merupakan suatu proses yang bermanfaat untuk menciptakan suasana belajar bagi siswa Sekolah Dasar Negeri Bangsal 3 Kediri yang dapat mempengaruhi perilaku siswa. Perilaku yang diharapkan tidak terbatas pada peningkatan pemahaman, namun menciptakan sikap yang positif terhadap pesan yang disampaikan (Induniasih & Ratna, 2017). Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan oleh pengabdian pada anak siswa Sekolah Dasar Negeri Bangsal 3 Kediri, 25 anak memiliki pengetahuan yang sangat baik dalam pemanfaatan penggunaan gadget.

Tujuan akhir dari semua kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini (gambar 8) adalah sebagai bentuk usaha untuk mencegah terjadinya kerusakan mata dan otak akibat radiasi dari sinar pada gadget serta terhambatnya perkembangan emosional terhadap siswa Sekolah Dasar Negeri Bangsal 3 Kediri.



Gambar 5. Penjelasan Materi PKM



Gambar 6. Siswa Aktif dalam Sesi Tanya jawab



Gambar 7. Diskusi Materi PKM



Gambar 8. Kebersamaan Bersama Siswa

Kegiatan Evaluasi Dan Monitoring

Kegiatan Evaluasi dan monitoring dalam program ini dilakukan oleh Tim pelaksana. Adapun tujuan kegiatan ini adalah untuk melihat apakah siswa dapat memahami apa dampak dari penggunaan gadget. Dalam kegiatan ini siswa dapat memahami dan mengerjakan posttest dengan baik.

Tabel 1. Perbandingan Sebelum dilakukan Edukasi Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Emosional Siswa

No	Keterangan	Hasil
1	Sebelum Pemberian Edukasi	Semua siswa dan siswi sebelumnya masih belum memahami dampak penggunaan Gadget
2	Setelah Pemberian Edukasi	Setelah diberikan edukasi siswa dan siswi dapat memahami dan mampu menjawab pertanyaan baik lisan maupun tertulis terkait gadget

Berdasarkan tabel 1, adapun manfaat yang akan diperoleh kelompok mitra dalam kegiatan PKM ini. Pada saat kegiatan program PKM berlangsung yaitu: (a) Menambah pengetahuan dan wawasan siswa tentang Dampak Gadget bagi Perkembangan Emosional (b) Meningkatkan pengetahuan mengenai dampak dan cara mengurangi kecanduan gadget. Setelah pelaksanaan kegiatan program PKM, yaitu: (a) siswa sekolah dasar negeri bangsal 3 dapat menerapkan cara-cara mengurangi kecanduan gadget di rumah, (b) Untuk keberlanjutan program, siswa secara sadar dan mandiri dapat menerapkan cara-cara mengurangi kecanduan gadget.

4 KESIMPULAN

Edukasi tentang pengaruh penggunaan gadget memberikan dampak positif bagi siswa. Dimana siswa dapat memahami mengenai dampak negatif gadget bagi perkembangan emosional sekaligus siswa/i dapat memahami cara membatasi penggunaan gadget setiap harinya. Selain itu, edukasi yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuan siswa apa yang terjadi jika kecanduan gadget, misalnya menjadi susah mengatur emosi, mata sakit dan kepala menjadi pusing, serta meningkatkan kesadaran siswa untuk melakukan kegiatan selain menggunakan gadget, misal, belajar, bermain layangan, boneka atau bermain bersama teman

REFERENSI

Ajilaksana, B., Josi, A., Andrianto, S., Manufaktur Negeri Bangka Belitung, P., & Rekayasa Perangkat Lunak, T. (2023). Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa Kelas SD Berbasis Android. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.53624/JSITIK.V1I2.165>

- Ardiansyah, F., Sari Wardani, A., & Sucipto, S. (2023). Rancang Bangun Company Profile Pusat Pelayanan Terpadu Perlindungan Perempuan dan Anak Berbasis Website. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 1(2), 124–136. <https://doi.org/10.53624/JSITIK.V1I2.176>
- Astarani, K., & Richard, S. D. (2020). Bibliotherapy Strategy: Experimental Study To Reduce Hospitalization Stress In Pre-School Children. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), 917–925. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.412>
- Boiliu, F. M. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 1(1), 25–38. <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Nurhasanah, N. (2021). Meningkatkan Kesadaran Pengasuhan Anak di Era Digital Melalui Ceramah Berbasis Multimedia. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 5(1), 36–59. <https://doi.org/10.21274/martabat.2021.5.1.36-59>
- Febriani, S. (2019). Video Tutorial Dapat Meningkatkan Keterampilan. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 991–997.
- Febrinita, F., Puspitasari, W. D., & Artikel, G. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Sumber Informasi dalam Pendampingan Belajar Anak. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–74. <https://doi.org/10.55506/ARCH.V2I1.48>
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 3(1), 20–35. <https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.35308/source.v5i2.1396>
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan emosional. *Jurnal Keperawatan*, XIII(2), 148–154.
- Induniasih, & Ratna, W. (2017). *Promosi Kesehatan Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan* (Cetakan I). Yogyakarta; Pustaka Baru Press.
- Iswara, P. D. (2020). *Kumpulan metode pembelajaran/ pendampingan*. 126.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. EGC.
- Kemdikbud. (2020). Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Kemendikbud, 2019*, 1–58.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125–137. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>

- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah: literatur review. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47.
- Astarani, K., Yentus, A., Regita, A., Henny, C., Nelli, D., Irawanda, D., Sanjaya, D. A., Dwiseptyani, E., & Anggara, F. (2023). Upaya Peningkatan Ketrampilan Gosok Gigi Pada Anak di SD YBPK Kediri. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 139–149. <https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V3I2.198>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Ramadhan, A. S. (2021). Pengembangan Aplikasi Monitoring Status Gizi Remaja (Montuza) Berbasis Smartphone Pada Siswa Menengah Atas. *Journal Education and Development*, 9(3), 301–305.
- Salbiah, S., Amelia, R., & Pangestu, R. A. (2023). Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6579>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Sholeh, M., Rachmawati, Rr. Y., & Andayati, D. (2022). Edukasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Internet Yang Berlebihan Bagi Anak-Anak. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 69–77. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i1.670>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- 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>
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>