

PEMBIMBINGAN PENGGUNAAN GADGET SECARA SEHAT PADA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH ATAS PGRI 4 PADANG

Elfa Febriyoli*¹, Martin Kustanti², Rezki Amelia³, Gusmirawati⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

*e-mail: elfafebri79@gmail.com

Abstrak

Gadget sudah menjadi kebutuhan dasar manusia modern saat ini yakni saat di mana pertukaran informasi sangat cepat sehingga manusia membutuhkan alat yang bisa menjawab kebutuhannya tersebut. Namun, kurangnya kesadaran akan penggunaan gadget yang sehat menyebabkan tidak dapat dihindarinya dampak negatif dari gadget. Begitu pula halnya dengan peserta didik yang berada di Sekolah Menengah Atas PGRI 4 Padang. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini yaitu untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik agar tidak hanya mengetahui kecanggihan teknologi pada gadget saja, namun juga memahami adanya dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi belajar peserta didik. Metode pembimbingan ini dengan menggunakan PAR (*Participatory Action Research*) yaitu pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan. Dengan tahapan awal pendampingan ini yaitu mengidentifikasi masalah dengan observasi. Kemudian mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Tahapan akhirnya yaitu dengan memberikan sesi tanya jawab untuk melihat pemahaman peserta didik mengenai gadget. Tahapan tersebut tidak berhenti pada tahap tindakan/aksi, namun berlanjut ketahap evaluasi yang kemudian nantinya akan kembali ke refleksi, perencanaan program lanjutan dan pelaksanaan program hingga terjadi perubahan sosial sebagai tujuan Bersama. Adapun hasil dari pembimbingan ini adalah pertama, meningkatkan pengetahuan ataupun pemahaman peserta didik di Sekolah Menengah Atas PGRI 4 Padang tentang norma - norma dan dampak yang ditimbulkan dalam menggunakan gadget, sehingga peserta didik lebih bijaksana di dalam menggunakan gadget. Kedua, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya pendampingan penggunaan internet sehat di lingkungan sekolah menengah atas atau yang setara.

Kata kunci: Pembimbingan; gadget; sehat

Abstract

Gadgets have become a basic need for modern humans today, namely when the exchange of information is swift, so humans need tools to answer these needs. However, the lack of awareness of the healthy use of gadgets means that the negative impacts of gadgets cannot be avoided, likewise, with students at PGRI 4 Padang High School. The aim of carrying out this activity is to provide understanding to students so that they not only know the sophistication of technology in gadgets but also understand the impact of excessive use of gadgets, which can disrupt students' learning concentration. This mentoring method uses PAR (*Participatory Action Research*), an approach whose process aims at learning to overcome problems and meeting the practical needs of society, as well as the production of knowledge. The initial stage of this assistance is identifying problems through observation. Then, prepare things related to the material that will be presented. The final stage is a question-and-answer session to see how students understand gadgets. This stage does not stop at the action/action stage. Still, it continues to the evaluation stage, which will then return to reflection, further program planning, and program implementation until social change occurs as a common goal. The results of this guidance are, first, increasing the knowledge or understanding of students at PGRI 4 Padang High School regarding the norms and impacts of using gadgets so that students are wiser. Second, it is hoped that this service activity can be an effort to assist healthy internet use in high school environments or equivalent.

Keywords: Mentoring; gadgets; Healthy

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi, yang berlangsung dengan kecepatan yang luar biasa, telah menjadi kekuatan dominan yang melibatkan setiap aspek kehidupan. Sejak era munculnya internet hingga implementasi sistem kecerdasan buatan, evolusi ini bukan sekadar menghasilkan inovasi, tetapi juga membentuk suatu realitas baru yang mengubah cara seseorang dalam bekerja, berkomunikasi dan menjalani kehidupan sehari-hari (1,2)

Setiap manusia di era sekarang tidak pernah terlepas dari gadget. Gadget pada awalnya hanya dipahami sebagai perangkat elektronik yang berbentuk kecil dan bisa dibawa kemana-mana atau mobile. Saat ini pengertiannya sudah bergeser bukan saja bentuknya yang kecil, namun memiliki fungsi yang lebih baik,

praktis, komplis dan didesign lebih bergaya dan modern (3). Kecanggihan teknologi gadget seperti smartphone, komputer, laptop, dan juga tablet terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang praktis dan modern. Namun seharusnya gadget hanya dipergunakan untuk hal-hal yang berbaur positif dan mendatangkan manfaat. Namun yang sebenarnya terjadi gadget banyak dipergunakan untuk hal-hal yang berbaur negatif. Gadget menyediakan beragam aplikasi di dalamnya seperti berita, media sosial, hiburan, dan juga fitur-fitur lainnya (4).

Penggunaan smartphone, khususnya di Indonesia sudah meningkat dari tahun ke tahun. Jumlah pengguna internet di Indonesia Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia tahun 2024 menembus angka 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Hasil ini menunjukkan bahwa 79,5 persen jumlah penduduk Indonesia sudah terkoneksi ke internet. Meningkat 1,4 persen dibanding tahun sebelumnya yang berada di angka 78,19 persen. Jumlah pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan terhitung sejak 2018, penetrasi internet Indonesia mencapai 64,8%. Kemudian secara berurutan, 73,7% di 2020, 77,01% di 2022, dan 78,19% di 2023. Di Indonesia sendiri penggunaan gadget didominasi oleh remaja. Badan Pusat Statistik (BPS) bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat angka pertumbuhan pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, meningkat pada tahun 2014 mencapai 83,7 juta orang (Diarti and Sutriningsih, 2017)

Berdasarkan hasil studi kasus Adiksi Media Sosial Dan Gadget Bagi Pengguna Internet Di Indonesia diperoleh hasil bahwa Kecanduan Internet & Gadget sangat sering ditemukan pada remaja [12-25] tahun dibandingkan kelompok usia lainnya. Tingkat kecanduan internet pada remaja 41,7%, dan kecanduan gadget 34% untuk semua responden remaja. Kecanduan gadget / media sosial itu nyata dan berhubungan dengan rata-rata penggunaan yang lama per hari (5).

Penggunaan gadget yang tidak sesuai dengan kebutuhan dikhawatirkan akan mengganggu konsentrasi belajar pada remaja sehingga berpengaruh terhadap pemahaman konsep. Rangsangan yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget tidak selamanya membawa pengaruh positif, gadget pada anak bisa memberikan dampak positif dan negatif tergantung pada cara menggunakannya. Penggunaan gadget harus dengan batasan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik tersebut, mengatur waktu antara bermain, belajar dan mengetahui dampak negatif gadget. Sehingga diharapkan gadget dapat dimanfaatkan kepada hal-hal yang positif bagi anak (6). Adapun dampak positif dari penggunaan gadget bagi peserta didik yaitu menambah pengetahuan, mempermudah komunikasi, memperluas jaringan pertemanan, mudah mencari buku-buku terbaru bahkan buku yang sudah tidak ada di perpustakaan (7). Selain itu dampak negatif penggunaan gadget bagi peserta didik yaitu, (1) konten yang tidak sesuai usia sehingga berdampak pada perkembangan dan merusak nilai-nilai moral peserta didik; (2) gangguan pada kesehatan mental dan emosional; (3) kecanduan, peserta didik akan kesulitan membatasi waktu penggunaan gadget, mengabaikan tugas sekolah, dan mengalami penurunan aktivitas sosial peserta didik lebih asyik bermain dengan gadget dibandingkan bersosialisasi dengan teman-teman seusianya; (4) Gangguan pada perkembangan fisik perilaku malas ini akan menyebabkan masalah Kesehatan seperti obesitas dan ketidak seimbangan otot (8).

Ditemukan bahwa peserta didik banyak yang tertidur didalam kelas, hal ini terjadi karena peserta didik menggunakan gadget dalam waktu yang lama seperti bermain gim online/ menjelajahi instagram, dan tiktok, sehingga tidur mereka menjadi semakin larut. Akibatnya keesokan harinya mereka merasa masih mengantuk dan lelah. Kelelahan ini berlanjut saat mereka harus mengikuti jam pelajaran, yang mengakibatkan tidak fokus dalam aktivitas belajar di sekolah. Selain itu, peserta didik mengatakan bahwa mereka menjadi kurang fokus selama belajar baik di rumah maupun di sekolah, karena keinginan untuk menggunakan gadget yang lebih tinggi dan peserta didik merasa bahwa gadget lebih menarik dibandingkan mata pelajaran atau tugas-tugas yang harus mereka kerjakan.

Pembimbingan ini dilakukan dengan tujuan memberikan pemahaman akan risiko dan bahaya yang terkait dengan penggunaan gadget yang terlalu lama pada peserta didik di SMA PGRI 4 Padang dan untuk memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget secara sehat, dengan membatasi akses peserta didik, mengajarkan penggunaan yang bertanggung jawab, dan memantau aktivitas online peserta didik, sehingga dapat meminimalkan risiko dan bahaya yang mungkin terjadi.

2. METODE

Kegiatan pembimbingan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yaitu pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan (9) . Data dan informasi yang dihasilkan

melalui program pengabdian gadget secara sehat tergolong primer dan sekunder. Strategi pengumpulan data primer dilakukan melalui metode survai penjajakan (*baseline survey*) dan melalui upaya pemahaman situasi peserta didik di sekolah secara partisipatif (PAR). Survai penjajakan dilakukan melalui interview atau wawancara langsung kepada masyarakat dan melakukan observasi lapangan secara langsung pula (*direct observation*). Selain itu, penerapan pengabdian dengan metode PAR dilakukan sesuai spesifikasi kaidah dan prinsip PAR, dengan melibatkan peran serta dan aspirasi (partisipasi) pihak sekolah (10).

Guna mencapai tujuan dari pembimbingan ini, maka kegiatan dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu tahapan *pertama*, mengetahui permasalahan yang terjadi melalui pengamatan secara langsung (observasi). Tahap *kedua*, dilakukan perencanaan kegiatan pembimbingan, melakukan diskusi dengan pihak sekolah terkait tempat pelaksanaan, waktu pelaksanaan program dan menyiapkan berbagai perangkat pendukung seperti materi yang digunakan selama kegiatan pembimbingan. Tahap *ketiga*, dilanjutkan dengan melakukan aksi pemecahan masalah, pada tahap ini peserta dibekali pengetahuan tentang gadget. Mulai dari pengertian gadget, penggunaan gadget yang disarankan dan dampak kecanduan gadget. Tahap *keempat*, dilakukan dalam kegiatan ini dengan melakukan wawancara terbuka dengan peserta didik untuk memeriksa pemahaman peserta didik dengan memberikan tanya jawab terkait pemahaman penggunaan gadget secara sehat. Dalam tahap ini waktu yang diperlukan yaitu 10 menit (11).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal dalam melaksanakan pembimbingan ini dilakukan wawancara dan observasi di Sekolah Menengah Atas PGRI 4 Padang, dengan tujuan untuk melihat dan mengetahui pemahaman peserta didik tentang penggunaan gadget. Hasil yang didapatkan bahwa peserta didik sulit untuk membagi waktu antara belajar dan bermain gadget sehingga peserta didik kurang konsentrasi ketika pembelajaran di sekolah. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan depresi pada siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tekanan untuk terus terkoneksi dengan dunia digital, tekanan untuk mempertahankan citra online, dan tekanan untuk terus memperbaharui informasi yang diterima dari gadget (12).

Adapun pembimbingan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman pada peserta didik yang aktif dalam menggunakan gadget, sehingga dapat memberikan bekal pengaplikasian gadget secara sehat dan mengurangi dampak negatif yang ada seperti menggunakan gadget untuk memainkan gim online.

Tahapan Perencanaan



Gambar 1. Koordinasi Kegiatan Pembimbingan dengan Kepala Sekolah

Pada tahap kedua yaitu perencanaan dilakukan dengan pembimbing menemui kepala sekolah untuk berdiskusi terkait tempat pelaksanaan, dan waktu pelaksanaan pembimbingan. Untuk tempat pelaksanaannya dilakukan pada 2 kelas, pembimbing masuk kedalam kelas setelah waktu istirahat. Kemudian mempersiapkan berbagai perangkat pendukung seperti mempersiapkan beberapa bahan materi terkait penggunaan gadget yang digunakan selama kegiatan pembimbingan. Kemudian mempersiapkan alat bantu

untuk menampilkan materi tersebut agar peserta didik lebih mudah dalam memahami isi dari materi. Sejalan pula dengan pendapat Soekidjo bahwa alat bantu memiliki peran sangat penting untuk menimbulkan minat peserta didik, mencapai sasaran yang lebih banyak, membantu mengatasi hambatan bahasa, merangsang peserta didik untuk melaksanakan pesan-pesan terkait pelaksanaan pembimbingan, mempermudah penyampaian bahan informasi oleh pembimbing, dan mempermudah penerimaan informasi oleh peserta didik, seperti diuraikan di atas bahwa pengetahuan yang ada pada seseorang diterima melalui indera (13).

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan Pembimbingan penggunaan gadget secara sehat di SMA PGRI 4 Padang dilaksanakan di 2 kelas selama satu hari yaitu pada tanggal 12 september 2024. Kegiatan ini diawali dengan pembimbing memasuki kelas lalu memperkenalkan diri, dan menyampaikan tujuan dari kegiatan. Kemudian memberikan pengenalan ke peserta didik mengenai gadget, fungsi gadget, serta dampak positif dan negatif penggunaan gadget bagi peserta didik. Di samping mengupas dampak negatif dan positif dalam penggunaan gadget, materi yang disampaikan juga mengupas solusi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembimbingan pada peserta didik. Pembimbingan pada peserta didik dalam penggunaan gadget dapat dilakukan dengan membatasi jam penggunaan gadget, membatasi aplikasi yang boleh dibuka bagi peserta didik, upaya ini harus dilakukan agar peserta didik tidak mudah terpapar konten negative dari internet.

Penggunaan gadget di era sekarang tidak hanya sebagai alat komunikasi saja namun juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, jejaring sosial bahkan sebagai penghibur pada saat peserta didik jenuh belajar, dalam gadget terdapat fitur –fitur MP3 atau game yang dapat memberi hiburan pada peserta didik sehingga apabila peserta didik mengalami kejenuhan dalam belajar siswa dapat mendengarkan musik atau sekedar main game. Beberapa pemanfaatan gadget selain untuk komunikasi dan bermain, gadget dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar (14,15).

Pembimbing menyampaikan materi dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami peserta didik. Terlihat antusias peserta didik yang menghadiri kegiatan tersebut, yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Pembimbingan kegiatan penggunaan gadget kelas ke 1

Dengan adanya berbagai macam aktivitas yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan gadget, maka terdapat suatu dampak yang akan ditimbulkan baik dampak positif ataupun dampak negatif sehingga diperlukan adanya pembimbingan penggunaan gadget terutama di kalangan anak sekolah. Penggunaan gadget perlu diperhatikan, karena jika berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif bagi peserta didik, yaitu dapat berakibat fatal pada perkembangannya, seperti terganggu kesehatan mata dan gangguan jiwa. Dampak lainnya yaitu akan membuat peserta didik malas untuk belajar, semangat belajar berkurang,

konsentrasi belajar menjadi menurun yang akan menyebabkan prestasi siswa menurun. Oleh sebab itu peran orang tua sangat diperlukan untuk memberikan pengawasan kepada siswa dalam penggunaan gadget. Hal ini sejalan dengan Priatno & Marantika yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap prestasi anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua (16).



Gambar 3. Pembimbingan kegiatan penggunaan gadget kelas ke 2

Pengawasan orang tua sebagai bentuk pembimbingan sangat diperlukan. Salah satu tantangan orang tua di jaman modern ini adalah, besarnya eksistensi teknologi dalam kehidupan anak, sehingga hampir tidak dapat dipisahkan dari aktivitas hidup sehari-hari, dan salah satunya adalah gadget sebagai bentuk modernitas (17). Dampak negatif dari penggunaan teknologi atau gadget pada anak ini dapat diminimalisir, apabila orang tua dapat berperan optimal dalam pengasuhan. Orang tua perlu memahami karakteristik anaknya, dan memberikan pembimbingan di saat anak-anak menggunakan gadget. Hal yang masih banyak ditemui adalah orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak, namun kurang paham mengenai gadget yang digunakan anaknya tersebut. Orang tua kurang memahami fasilitas-fasilitas apa yang ada di dalamnya, fitur-fitur apa yang bisa diakses oleh anak, bagaimana menghindarkan anak dari tayangan kekerasan dan pornografi yang ada di gadget, bahaya atau risiko apa yang mungkin bisa terjadi pada anak jika penggunaannya tidak dibatasi.

Upaya yang dilakukan orangtua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget sebagai berikut: Orang tua harus selektif dalam membatasi penggunaan gadget yang berlebihan agar tidak berdampak buruk pada anak. Sebagai orang tua, kita harus berani tegas dalam menetapkan aturan terkait memberikan gadget pada anak, Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain, Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu dilakukan. Mengontrol setiap konten yang dimainkan oleh anak merupakan salah satunya sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dan bermain bersama dengan anak akan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas (18).

Selain orang tua para pendidik di sekolah memiliki tanggung jawab yang sama dengan orang tua di rumah dalam hal melindungi anak didik dari dampak negatif yang sewaktu-waktu dapat ditimbulkan oleh gadget. pendidik harus aktif dan berkesinambungan memberi pemahaman terkait keselamatan penggunaan media gadget apabila berada di remaja pada umumnya. Peran pendidik di lingkungan sekolah turut andil memperkokoh benteng pertahanan dalam diri generasi bangsa untuk menghadapi pengaruh konten gadget yang terkadang tidak diharapkan (19).

Tahap Evaluasi

Kemudian pada tahapan keempat yaitu melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pembimbingan gadget dilakukan. Hasil sesudah pembimbingan didapatkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman dan sikap peserta didik terkait dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Hasil evaluasi dari kegiatan ini yaitu perlu dilakukan pemantauan lebih lanjut kepada peserta didik terkait penggunaan gadget yang baik dan benar sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.



Gambar 4. Tahapan Evaluasi

4. KESIMPULAN

Kegiatan pembimbingan penggunaan gadget secara sehat dilaksanakan secara terstruktur dan terkoordinir dengan baik di SMA PGRI 4 Padang. Kegiatan pembimbingan dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu tahapan pertama, mengetahui permasalahan yang terjadi melalui pengamatan secara langsung (observasi). Tahap kedua, dilakukan perencanaan kegiatan pembimbingan, melakukan diskusi dengan pihak sekolah terkait tempat pelaksanaan, waktu pelaksanaan program dan menyiapkan berbagai perangkat pendukung seperti materi yang digunakan selama kegiatan pembimbingan. Tahap ketiga, dilanjutkan dengan melakukan aksi pemecahan masalah, pada tahap ini peserta dibekali pengetahuan tentang gadget. Mulai dari pengertian gadget, penggunaan gadget yang disarankan dan dampak kecanduan gadget. Tahap keempat, dilakukan dalam kegiatan ini dengan melakukan wawancara terbuka dengan peserta didik untuk memeriksa pemahaman peserta didik dengan memberikan tanya jawab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing dan kepada kepala sekolah serta kepada guru yang telah bersedia meluangkan waktu dan tempat untuk kegiatan pembimbingan ini. Pembimbing menyadari bahwa keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan yang diberikan oleh universitas dan pihak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Lubis NS, Nasution MIP. Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Kohesi J Sains Dan Teknol.* 2023;1(12):41–50.
2. Putri M, Lestari RD, Matondang S, Sunardi N. Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Islam di Era Remaja Milenial. *J Inform Dan Teknol Pendidik.* 2022;2(2):49–55.
3. Azkia SN. 7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak. Jawa Timur: Detak Pustaka; 2022.
4. Nurmawati. Sehat itu indah. Jakarta Pusat: PT Metaforma Thadan; 2021.
5. Gunawan R, Aulia S, Supeno H, Wijanarko A, Uwiringiyimana JP, Mahayana D. Adiksi Media Sosial dan Gadget bagi Pengguna Internet di Indonesia. *TECHNO-SOCIO Ekon.* 2021 Apr 30;14(1):1–14.

6. Lubis SPW, Muzanna SR, Yulinar Y, Samsuar S, Zaki A, Fitriani F, et al. EDUKASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK-ANAK GAMPONG LAMBUNOT KABUPATEN ACEH BESAR. *SELAPARANG J Pengabdi Masy Berkemajuan*. 2022 Sep 23;6(3):1540.
7. Pudyastuti RR, Kariyadi. *Penggunaan Gadget bagi Anak*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia; 2021.
8. Michael W. *Menggenggam Gadget dengan Bijak: Memahami Bahaya Media Sosial bagi Anak-anak dan Cara Melindungi Mereka*. Yogyakarta: Cahaya Harapan; 2024.
9. Afandi A, Laily N, Wahyudi N, Umam, MH, Kambau RA. *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI; 2022.
10. Noviana I. Participatory action research: peningkatan kesadaran masyarakat untuk menjadikan lingkungan yang bebas narkoba (Studi Kasus Di Kompleks Permata, Jakarta Barat) [Internet]. *Social Welfare Research and Development Agency, Indonesian Ministry of ...*; 2010 [cited 2024 Oct 4]. Available from: <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1607709>
11. Putri SSE, Syarli ZA, Aswad H, Sukri SA. PELATIHAN PENYUSUNAN PELAPORAN KEUANGAN JASA KESEHATAN DAN UMKM. *BERNAS J Pengabdi Kpd Masy*. 2023;Vol. 4.
12. Syifa L, Setianingsih ES, Sulianto J. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *J Ilm Sekol Dasar* [Internet]. 2019 [cited 2024 Oct 10];3(4). Available from: <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2792848>
13. Basri B. *Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Tinggi Gaya Straddle pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar* [Internet] [PhD Thesis]. State University of Malang; 2019 [cited 2024 Oct 11]. Available from: <https://www.neliti.com/publications/488775/penggunaan-alat-bantu-pembelajaran-untuk-meningkatkan-gerak-dasar-lompat-tinggi>
14. Rosiyanti H, Muthmainnah RN. Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *Fibonacci J Pendidik Mat Dan Mat*. 2018;4(1):25–36.
15. Widya R. Dampak Negatif Kecanduan Gadget terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya di PAUD Ummul Habibah. *J Abdi Ilmu*. 2020;13(1):29–34.
16. Kurniawati D. Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif J Ilmu Pendidik*. 2020;2(1):78–84.
17. Hertinjung WS, Septianingrum ARD, Putri YPS. Peningkatan kompetensi orang tua dalam mendampingi anak dalam mengakses gadget. *War Lpm*. 2021;24(2):187–95.
18. Khairunisa N, Kustati M, Gusmirawati G. Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar di Pesisir. *J Pemberdaya Masy*. 2023;2(2):68–79.
19. Aviva L, Muhammad DH, Halili HR. Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan. *J Pendidik Dan Konseling JPDK*. 2022;4(1):478–89.