



## Program SEJENAK (Sigedang Edukasi Jelajah Anak) untuk Mengurangi Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Desa Sigedang Kejajar Wonosobo

Maesaroh<sup>1✉</sup>, Muhammad Nur Huda<sup>2</sup>, Mir'atun Azizah<sup>3</sup>, Rizkiyana Rofiqoh<sup>4</sup>, Irma Nur Khasanah<sup>5</sup>, & Imam Ahmad Ihsanuddin<sup>6</sup>

<sup>1✉</sup> Universitas Sains Al-Qur'an, maesarohsanto3@gmail.com, Orcid ID: [0009-0007-9073-2043](https://orcid.org/0009-0007-9073-2043)

<sup>2</sup> Universitas Sains Al-Qur'an, kurniapawitri447@gmail.com, Orcid ID: [0009-0008-4044-3371](https://orcid.org/0009-0008-4044-3371)

<sup>3</sup> Universitas Sains Al-Qur'an, miratunazizah0106@gmail.com, Orcid ID: [0009-0004-0461-236X](https://orcid.org/0009-0004-0461-236X)

<sup>4</sup> Universitas Sains Al-Qur'an, rizkiyanarofiqoh55@gmail.com, Orcid ID: [0009-0002-3999-5853](https://orcid.org/0009-0002-3999-5853)

<sup>5</sup> Universitas Sains Al-Qur'an, irmakhasanah9@gmail.com, Orcid ID: [0009-0008-3441-1998](https://orcid.org/0009-0008-3441-1998)

<sup>6</sup> Universitas Sains Al-Qur'an, ahmadihsan@unsiq.ac.id, Orcid ID: [0000-0001-8482-1823](https://orcid.org/0000-0001-8482-1823)

### Article Info

#### History Article

Received:

Feb 2023

Accepted:

Feb 2023

Published:

Feb 2023

### Abstract

The use of gadgets among children makes it difficult to control the intensity of gadget use. This is what parents in Sigedang Village, Kejajar District, Wonosobo Regency, Central Java. Apart from that, the potential of Sigedang Village has not been properly explored. The community service aimed to determine the effectiveness of a SEJENAK Program in reducing the use of gadgets among children in Sigedang Village, Kejajar sub-district, Wonosobo Regency. The service is to find out the percentage of decreased time for playing with gadgets by children in Sigedang Village and to find out children's responses to Generation Z-based playgrounds in the village of Sigedang Kejajar Wonosobo through the program. The community service methods used are counseling and education programs in the form of surveys, interviews, distribution of questionnaires to parents to find out the intensity of gadget use in children, and literature studies from various sources such as journals, theses, books, and theses both nationally and internationally regarding similar research that supports arguments and result of the program. The results of the SEJENAK program show that there is a decrease in the level of Gadget use after a moment. The intensity of the decrease in gadget use is from 3 hours per day to 0.5 hours per day. The SEJENAK Program can reduce the level of anxiety of parents in Sigedang Village about the side effects of using gadgets on children.

### Keywords:

Children, Gadget Use, Education Program, Sigedang

### How to Cite:

Maesaroh, M., Huda, M. N., Azizah, M., Rofiqoh, R., Khasanah, I. N., & Ihsanuddin, I. A. (2023). Program SEJENAK (Sigedang Edukasi Jelajah Anak) untuk mengurangi penggunaan gadget di kalangan anak desa Sigedang Kejajar Wonosobo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 3(1), 26-33.

---

## Artikel Info

### *Riwayat Artikel*

Dikirim:

Feb 2023

Diterima:

Feb 2023

Diterbitkan:

Feb 2023

## Abstrak

Penggunaan gadget dikalangan anak menyebabkan sulitnya mengontrol intensitas penggunaan gadget. Hal inilah yang dirasakan para orang tua di Desa Sigedang, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah. Selain itu, potensi Desa Sigedang belum tergarap dengan baik. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Program SEJENAK dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak di Desa Sigedang, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo. Pengabdian ini untuk mengetahui persentase berkurangnya waktu bermain gadget oleh anak-anak di Desa Sigedang dan untuk mengetahui respon anak terhadap taman bermain berbasis Generasi Z di Desa Sigedang Kejajar Wonosobo melalui program SEJENAK. Metode pengabdian kepada masyarakat yang digunakan adalah program penyuluhan dan edukasi berupa survei, wawancara, penyebaran kuisioner kepada orang tua untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget pada anak, dan studi literatur dari berbagai sumber seperti jurnal, skripsi, buku, dan skripsi baik nasional dan internasional mengenai penelitian serupa yang mendukung argumentasi dan hasil program. Hasil dari program SEJENAK menunjukkan adanya penurunan tingkat penggunaan Gadget setelah beberapa saat. Intensitas penurunan penggunaan gadget dari 3 jam per hari menjadi 0,5 jam per hari. Program SEJENAK dapat mengurangi tingkat kecemasan orang tua di Desa Sigedang terhadap dampak samping penggunaan gadget pada anak.

## Kata Kunci:

Anak-anak, Penggunaan Gadget, Program Pendidikan, Sigedang

## Cara mensitasi:

Maesaroh, M., Huda, M. N., Azizah, M., Rofiqoh, R., Khasanah, I. N., & Ihsanuddin, I. A. (2023). Program SEJENAK (Sigedang Edukasi Jelajah Anak) untuk mengurangi penggunaan gadget di kalangan anak desa Sigedang Kejajar Wonosobo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 3(1), 26-33.

## PENDAHULUAN

Literasi Digital Indonesia telah mengenai kenaikan sejak tahun 2022. Indeks literasi digital terindikasi mengalami kenaikan dari 3,49 menjadi 3,54. Pilar yang mengalami kenaikan yakni *Digital Skill*, *Digital Ethics*, dan *Digital Safety*. Sedangkan yang mengalami penurunan adalah *Digital Culture*. Selain itu, penggunaan sosial media berbasis video pendek mengalami kenaikan yang signifikan sejak tahun 2022. Tik-Tok merupakan satu-satunya sosial media yang mengalami peningkatan dua kali lipat. Tik-Tok merupakan aplikasi dengan intensitas pengguna terbanyak di Indonesia (Saleh, 2022). Masifnya penggunaan *gadget* di masyarakat juga merebah di kalangan anak. Kebanyakan anak (usia 7-12 tahun) telah memiliki dan mahir mengoperasikan *gadget* baik untuk mengakses informasi, game maupun hiburan lainnya. Perangkat internet yang digunakan oleh kalangan usia 16- 64 tahun didominasi oleh *mobile phone* yakni sebesar 98,3 %. Sedangkan posisi kedua dan ketiga berturut-turut yakni perangkat smart phone sebesar 98,2 % dan laptop sebesar 74,7 %. Rata-rata penggunaan internet menghabiskan waktu 8 jam 52 menit untuk internet, streaming 2 jam 50 menit dan media sosial selama 3 jam 14 menit (Basri et al., 2022).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak menyebabkan intensitas penggunaan *gadget* menjadi sulit terkontrol, baik dari segi penggunaan maupun tempatnya (Azkia, 2022). Kondisi ini harus mendapatkan perhatian khusus, mengingat dampak negatif penggunaan *gadget* dalam jangka panjang sangat berbahaya bagi perkembangan psikologi anak (Prakoso et al., 2020). Penggunaan *gadget* juga berdampak bagi kesehatan fisik anak seperti gangguan penglihatan, radiasi sinar *gadget*, serta insomnia (Jufri et al., 2021). Selain masalah kesehatan, maraknya penggunaan *gadget* khususnya di kalangan anak menyebabkan intensitas penggunaan *gadget* sebagai media *games* lebih tinggi dibandingkan untuk belajar (Jarmi & Rahayuningsih, 2017). Kondisi ini menjadi masalah dikalangan orang tua. Orang tua mengaku resah terkait penggunaan *gadget* yang merajalela dikalangan anak. Anak lebih sulit diatur dan kurang mendengarkan nasihat orang tua karena terlalu fokus dengan *gadget* mereka (Ermilasari, 2019). Hal ini yang dirasakan oleh para orang tua di Desa Sigidang, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah. Selain itu, potensi yang ada di Desa Sigidang belum tereksplore dengan baik. Anak-anak perlu dikenalkan dengan potensi wisata di desa mereka sendiri. Karena merekalah yang akan mengolah potensi desa mereka sendiri, maka diperlukan bekal untuk mengetahui dan mengeksklore potensi alam desa Sigidang.

Berdasarkan paparan di atas, maka diperlukan suatu program penurunan tingkat penggunaan *gadget* dikalangan anak. Program tersebut berupa *outdoor learning* berbasis kearifan lokal. Selain intensitas penggunaan *gadget* yang terminimalisir, anak juga dapat mengenal kearifan dan potensi alam lokal, serta belajar untuk melestarikan kekayaan alam dan budaya setempat. Salah satu solusi yang diterapkan di Desa Sigidang dalam rangka menurunkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak yakni melalui program SEJENAK “Sigidang Edukasi Jelajah Anak”. SEJENAK merupakan program dicanangkan oleh mahasiswa KPM (Kuliah Pengabdian Masyarakat) Universitas Sains Al-Qur’an (UNSIQ) Wonosobo berkolaborasi dengan pemerintah desa Sigidang.

SEJENAK merupakan program jelajah alam berbasis edukasi. Hal ini didasarkan karena Desa Sigidang memiliki potensi alam berupa sendang, bukit, ladang pertanian yang berpotensi untuk dijadikan tempat wisata. Mayoritas penduduk Sigidang yang bermatapencaharian sebagai petani hortikultura mendukung program SEJENAK sebagai ajang edukasi pertanian hortikultura untuk kalangan anak. Sigidang juga memiliki *icon* unggulan berupa Dombos (Domba Wonosobo) yang perlu dikenalkan kepada anak Sigidang bahwa mereka mempunyai hewan unggulan yang harus dilestarikan. Sasaran SEJENAK yakni anak usia 6-18 tahun, dimana mereka masih mendapatkan pembiayaan dari orang tua. Jadi mereka dapat mengunjungi wisata SEJENAK hanya dengan memberi tahu orang tua mereka. Dengan adanya program wisata SEJENAK, diharapkan intensitas penggunaan *gadget* per hari dapat diminimalisir.

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni:

### Survey

Survey dilakukan kepada orang tua yang memiliki anak usia 6-18 tahun. Survey dilakukan untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* setiap harinya.

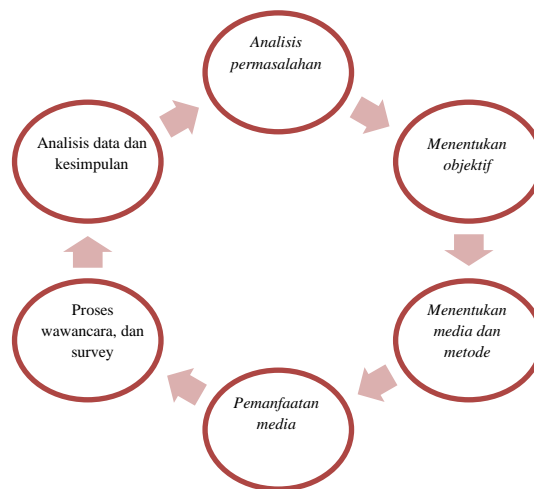
### Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan melalui review berbagai hasil penelitian seperti jurnal, tesis, skripsi, dan buku yang sejalan dengan penelitian.

### Wawancara

Wawancara dilakukan dengan orang tua anak untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak, mengetahui keinginan orang tua terhadap fenomena penggunaan *gadget* pada anak mereka. Serta mengetahui respon orang tua terhadap program SEJENAK.

Berikut diagram metode dan strategi yang digunakan pada penelitian:



**Gambar 1.** Diagram Metode dan Strategi oada Pengabdian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Program SEJENAK (Sigedang Edukasi Jelajah Anak)

Pelaksanaan pemberdayaan program SEJENAK ini dilakukan oleh mahasiswa dengan program penyuluhan dan juga pendidikan secara langsung dengan *door-to-door*. Program dilaksanakan dalam jangka waktu 1 bulan dengan bantuan personil dari desa. Program ini disebut SEJENAK karena program ini berjangka waktu singkat dan bermakna edukasi. Sigedang Edukasi Jelajah Anak ini berisi aktifitas yang mendorong anak untuk menjelajah desa melalui kegiatan fisik dna permainan. Selain itu isinya ada pengenalan program dan potensi wisata di desa Sigedang dengan membuat taman bermain untuk anak generasi Z yang interaktif dan menarik.

### Hasil Implementasi Program

**Tabel 1.** Hasil Analisis Regresi Sederhana

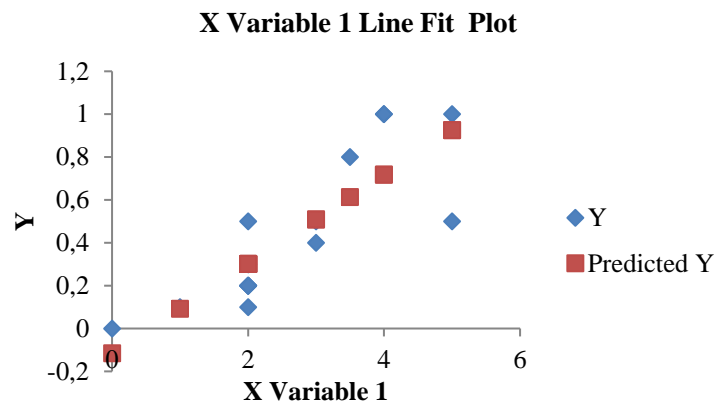
| <i>Regression Statistics</i> |             |
|------------------------------|-------------|
| Multiple R                   | 0,686893648 |
| R Square                     | 0,471822884 |
| Adjusted R Square            | 0,436611076 |
| Standard Error               | 0,25575596  |
| Observations                 | 17          |

**Tabel 2.** Hasil Analisis ANOVA

|            | <i>df</i> | <i>SS</i>   | <i>MS</i> | <i>F</i> | <i>Significance F</i> |
|------------|-----------|-------------|-----------|----------|-----------------------|
| Regression | 1         | 0,876480392 | 0,87648   | 13,39956 | 0,002319195           |
| Residual   | 15        | 0,981166667 | 0,065411  |          |                       |
| Total      | 16        | 1,857647059 |           |          |                       |

|              | <i>Coefficients</i> | <i>Standard Error</i> | <i>t Stat</i> | <i>P-value</i> | <i>Lower 95%</i> | <i>Upper 95%</i> |
|--------------|---------------------|-----------------------|---------------|----------------|------------------|------------------|
| Intercept    | -0,057              | 0,161349379           | -0,35327      | 0,728801       | -0,400908061     | 0,286908061      |
| X Variable 1 | 0,199333333         | 0,054454602           | 3,660542      | 0,002319       | 0,083266096      | 0,315400571      |



**Gambar 2.** Plot Garis Hasil Analisis Regresi

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana pada tabel 1 didapatkan hasil berikut:

1. Nilai koefisien regresi adalah 0,19 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari alpha 0,005. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa variabel *Service Quality* (*I*) berpengaruh terhadap penurunan tingkat penggunaan *gadget* di kalangan anak Desa Sigidang.
2. Nilai *F* yang dihasilkan sebesar 13,399 dengan taraf signifikansi sebesar 0,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel moderating (*Service Quality*) secara stimulan dapat berpengaruh terhadap penurunan tingkat penggunaan *gadget* di kalangan anak Desa Sigidang.
3. Nilai *R Square* ditemukan sebesar 0,471 dapat diartikan bahwa variabel intervening yaitu *Service Quality* mempengaruhi tingkat penggunaan *gadget* di kalangan anak Desa Sigidang.

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap penurunan intensitas penggunaan *gadget* dikalangan anak Desa Sigidang.

## Pembahasan

### Gadget

*Gadget* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi dan tujuan khusus terutama dalam membantu manusia menjalankan kegiatan sehari-hari (Ariston & Frahasini, 2018). Menurut Pebriana (2017) menyatakan *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *Smartphone* dan *net book* (Sejati & Nurlaili, 2020)). Fungsi dan manfaat *gadget* diantaranya: (a) Komunikasi.

Perkembangan pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, surat, dan isyarat kemudian berkembang melalui media tulisan. (b) Sosial. *Gadget* mempunyai berbagai fitur yang bermanfaat sebagai media penyampaian berita, berbagi kabar, dan komunikasi dengan pengguna lain. Pemanfaatan *gadget* tersebut mampu menambah relasi, teman, dan persaudaraan yang jauh tanpa menghabiskan banyak waktu. (c) Pendidikan. Perkembangan teknologi termasuk terciptanya berbagai jenis *gadget* sangat mendukung dunia pendidikan. Melalui *gadget*, kita dapat mengakses berbagai pengetahuan yang dibutuhkan tanpa harus pergi ke perpustakaan secara langsung.

#### ***Penggunaan gadget bagi perkembangan sosial dan pengetahuan anak***

*Gadget* memiliki pengaruh positif dan negatif pada perkembangan sosial, emosional, dan pengetahuan anak (Jufrida et al., 2021). Dampak positif yang didapatkan anak berupa: menambah pengetahuan anak, melatih kreativitas anak, meningkatkan rasa ingin tahu anak, serta memperluas jejaring persahabatan anak. Penggunaan *gadget* sesuai dengan porsinya akan sangat menguntungkan bagi anak terutama dalam mencari ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan tugas sekolah. Selain itu, fitur-fitur permainan yang melatih ketelitian, pengetahuan, dan kekreativitasan anak juga telah tersedia (Fitri, 2022). Jadi, kecerdasan, perkembangan sosial dan pengetahuan anak dapat berkembang dengan baik. Namun pada kenyataannya, tidak semua anak dapat memanfaatkan *gadget* sesuai dengan porsinya (Ariston & Frahasini, 2018). Penggunaan *gadget* yang tidak tepat dapat menimbulkan dampak negatif diantaranya: anak menjadi tergantung dengan *gadget*, penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi juga membahayakan kesehatan mata, anak lebih betah bermain dengan *gadget* dari pada bermain di luar bersama teman sebayanya sehingga kepedulian anak terhadap teman sebayanya berkurang (Agustina et al., 2022). Anak juga menjadi malas bergerak dan beraktivitas yang memicu obesitas.

Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan membuat anak kecanduan (Bahari & Anwar, 2023). Hal ini harus mendapatkan perhatian mengingat dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terutama bagi anak-anak yang menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua agar selalu mengontrol intensitas penggunaan *gadget* di kalangan anak (Basri et al., 2022). Kegiatan yang dapat ditawarkan oleh orang tua seperti: mengajak bermain di luar rumah, menemani anak belajar, mengajak anak berolahraga, bermain musik, dan bermain dengan teman sebayanya (Adib, 2021). Namun pada kenyataannya, tidak semua orang tua mempunyai waktu yang cukup untuk meminimalisir penggunaan *gadget* bagi anak mereka (Handayani et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan suatu program sebagai solusi untuk meminimalisir penggunaan *gadget* di kalangan anak tanpa orang tua harus ikut terjun di dalamnya. Program tersebut dinamakan SEJENAK (Sigidang Edukasi Jelajah Anak). SEJENAK merupakan program jelajah alam berbasis edukasi, dimana untuk meminimalisir intensitas penggunaan *gadget*, anak-anak akan diajak menjelajahi desa untuk mengeksplorasi potensi alam dan wisata Desa Sigidang yang harus dilestarikan.

#### ***SEJENAK dalam meminimalisir penggunaan gadget di kalangan anak Desa Sigidang***

Perkembangan teknologi saat ini telah sangat masif hingga merambah sampai ke masyarakat (Prakoso et al., 2020). Bukan hanya di daerah perkotaan, masyarakat pedesaan sudah banyak yang menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi dan akses informasi. Penggunaan *gadget* oleh orang tua juga merambah ke kalangan anak-anak. Berdasarkan hasil survey intensitas penggunaan *gadget* pada kalangan anak Desa Sigidang, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo, di dapatkan hasil bahwa rata-rata waktu penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun dalam satu hari sebesar 3 jam. Para anak menggunakan *gadget* untuk bermain game selama 2,5 jam dan 0,5 jam untuk berkomunikasi dan belajar. Jadi, intensitas penggunaan *gadget* untuk *games* lebih tinggi dibandingkan untuk belajar. Program SEJENAK tepat digunakan untuk meminimalisir penggunaan *gadget* di kalangan anak. SEJENAK yang dibalut dalam *outdoor education* mengajak anak untuk bermain, menjelajahi desa, mengeksplorasi potensi desa, dan belajar langsung di alam bebas. Harapan kedepannya, potensi alam desa Sigidang dapat dijadikan wisata edukasi anak berbasis petualangan.

Sasaran program wisata SEJENAK adalah anak-anak, karena para anak dapat dengan mudah mengunjungi wisata SEJENAK hanya dengan memberitahu orang tuanya. Wisata SEJENAK yang dibuat di Desa Sigedang didasarkan pada letak geografisnya yang cocok sebagai tempat wisata. Desa Sigedang dikelilingi beberapa bukit di kiri dan kanan desa. Karena letaknya yang berada di dataran tinggi, maka mata pencaharian masyarakatnya adalah petani hortikultura. Wisata SEJENAK menyuguhkan informasi dan praktek mengolah tanah, menanam, merawat, dan memanen hasil pertanian. Sehingga anak-anak dapat belajar membudidayakan tanaman langsung di ladang. Desa Sigedang juga mempunyai *icon* unggulan berupa dombos (domba wonosobo). Kotoran dombos digunakan sebagai bahan pembuatan pupuk kompos yang akan digunakan menanam tanaman hortikultura.

Wisata SEJENAK dimulai dari SD Negeri 1 Sigedang dan akan berakhir di kandang Dombos. Secara detail, SEJENAK terkonsep menjadi 5 pos. Pos pertama memberi makan Dombos. Anak-anak akan diajak bermain dan belajar mencari rumput yang akan diberikan ke Dombos. Pos kedua pembuatan pupuk kompos. Kohe (kotoran hewan) dari Dombos akan diolah menjadi pupuk kompos. Pupuk kompos yang telah difermentasi akan digunakan untuk menanam sayur-sayuran. Pupuk kompos termasuk pupuk organik yang aman digunakan untuk memupuk tanaman. Sehingga sayuran yang dihasilkan jauh lebih sehat dibandingkan penggunaan pupuk kimia. Pos ketiga permainan tradisional. Jadi, setelah membuat pupuk kompos, anak akan diajak bermain tali, egrang, congklak, dan petak umpet (Jufriada et al., 2021). Pos keempat permainan edukasi dan pengenalan sejarah. Anak akan diajak bermain tebak kata yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam. Mereka harus mencari kata yang tersembunyi di balik semak-semak dan menjawab pertanyaan dengan benar melalui kegiatan diskusi dengan kelompoknya. Pos kelima penanaman bibit sayur. Bibit yang disediakan akan ditanam di ladang agar anak-anak mengetahui bagaimana cara membudidayakan tanaman hortikultura. Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan segala rangkaian wisata SEJENAK berkisar antara 2-3 jam. Dengan demikian, intensitas penggunaan *gadget* di kalangan anak akan terminimalisir.

Berdasarkan hasil survey dengan orang tua di Desa Sigedang, didapatkan hasilnya yakni sebelum adanya program wisata SEJENAK, rata-rata intensitas penggunaan *gadget* 2 jam per hari. Setelah adanya wisata SEJENAK, rata-rata intensitas waktu penggunaan *gadget* pada anak menurun hingga 0,5 jam. Jadi, anak-anak di Desa Sigedang hanya menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan temannya dan mengerjakan tugas sekolah. Respon orang tua juga sangat positif dengan adanya program SEJENAK. Anak menjadi terkontrol dalam menggunakan *gadget* dibandingkan sebelum adanya program SEJENAK.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil survey intensitas penggunaan *gadget* pada kalangan anak Desa Sigedang, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo, di dapatkan hasil bahwa rata-rata waktu penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun dalam satu hari sebesar 3 jam. Para anak menggunakan *gadget* untuk bermain game selama 2,5 jam dan 0,5 jam untuk berkomunikasi dan belajar. Jadi, intensitas penggunaan *gadget* untuk *games* lebih tinggi dibandingkan untuk belajar. Program SEJENAK (Sigedang edukasi jelajah anak) tepat digunakan untuk meminimalisir penggunaan *gadget* dikalangan anak. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa program SEJENAK berpengaruh terhadap penurunan intensitas penggunaan *gadget* dikalangan anak Desa Sigedang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. (2021). Problematika penggunaan gadget dalam pembelajaran masa pandemi covid-19 (Dampak dan solusi bagi kesehatan siswa). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 170–179. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i3.391>
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap karakter peduli sosial anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555.



<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>

- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. <http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Azkie, N. (2022). *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan pada Anak*. Jombang: Detak Pustaka.
- Bahari, S. A., & Anwar, A. S. (2023). Sosialisasi penggunaan gadget sejak dini terhadap siswa kelas 4 sekolah dasar. *Abdima: Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 2479–2487. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/AJPM/article/view/3943>
- Basri, A. I., Aulia, A., & Tisya, V. A. (2022). Pendekatan dialogis & edukasi e-safety parenting untuk mereduksi kecanduan gadget di Kalimantan Barat. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 60–68. <https://doi.org/10.24036/abdi.v4i1.1684>
- Ermilasari, D. (2019). *Problematika Anak SD/MI dan Solusinya*. Semarang: Forum Muda Cendekia.
- Fitri, S. M. (2022). Komunikasi orang tua dan anak dalam mencegah kecanduan gadget. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, 5(2), 78–93. <http://dx.doi.org/10.22373/jp.v5i2.14422>
- Handayani, L., Wijaya, C. S., & Dewi, M. K. (2020). Edukasi pola asuh dan bahaya penggunaan gadget. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.33019/jpu.v7i1.1963>
- Jarmi, A., & Rahayuningsih, S. I. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 2(3), 1–7. <https://jim.usk.ac.id/FKep/article/view/3872>
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen penggerak permainan tradisional : solusi mengurangi kecanduan gadget pada anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Pebriana, P. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Prakoso, A., Pranoto, M. H., Putri, D. P. C., Maslachah, N., Artiwi, L. H., Susanti, I. N., Anggriawan, T., & Fauziyah, I. (2020). Pelestarian dolanan tradisional kurangi kecanduan gadget pada anak Dusun Bendomungal Krian Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.51804/ajpm.v2i2.745>
- Saleh, M. (2022). Hubungan retorika dan komunikasi islam dalam proses interaksi sosial. *AT-TABAYYUN: Journal Islamic studies*, 1(2), 1–8. <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/attabayyun>
- Sejati, Y., & Nurlaili, U. (2020). Meminimalisir penggunaan gadget yang menghambat perkembangan motorik anak usia dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 38–44. <http://dx.doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1597>