

## **Pendekatan Intradisipliner Dalam Sosialisasi Bahaya Dan Strategi Penanganan Kecanduan Gadget Pada Anak Di Garut**

**Andhini Fauziyah Pramesti<sup>1</sup>, Irianti Usman<sup>2</sup>, Elsy Nurvita Romdona<sup>3</sup>, Irsyad Nabaluh Yudiantara Putra<sup>4</sup>, Raihan Mubarak<sup>5</sup>, Nida Aulia Rahma<sup>6</sup>, Arini Setya Pratiwi<sup>7</sup>, Hilwa Ulwiyah<sup>8</sup>, R Al Fathan Fatahna<sup>9</sup>, Naufal Faadhilah<sup>10</sup>, Rosyada Nugraha<sup>11</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11</sup> Universitas Muhammadiyah Bandung, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Andhini Fauziyah Pramesti

**E-mail:** [fauziyahpa@gmail.com](mailto:fauziyahpa@gmail.com)

### **Abstrak**

*Peningkatan penggunaan gadget, khususnya smartphone, meningkat pesat di Indonesia, mencakup hampir semua lapisan masyarakat, termasuk anak-anak. Berdasarkan survei APJII 2017, terdapat 143,26 juta pengguna internet di Indonesia, dengan jenis perangkat yang paling sering digunakan adalah smartphone. Survei menunjukkan bahwa 98% anak sudah mengetahui tentang internet, dan 79,5% di antaranya adalah pengguna internet. Penggunaan gadget di kalangan anak-anak dapat memberikan dampak positif dan juga dampak negatif terhadap perkembangan mereka. Pada masa golden age, anak-anak mengalami perkembangan fisik dan psikologis yang signifikan, sehingga intervensi yang tepat sangat penting untuk mendukung pertumbuhan mereka. Orang tua berperan penting dalam mendampingi anak dalam penggunaan gadget. Dalam hal ini, KKN kelompok 71 Universitas Muhammadiyah Bandung merespons permasalahan di Kampung Tegallega ini dengan mengadakan program sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan edukasi terkait bahaya dan strategi penanganan kecanduan gadget pada anak. Dengan pendekatan interdisipliner dari berbagai latar belakang program studi mahasiswa KKN, masyarakat Tegallega mendapatkan informasi yang komprehensif mengenai dampak dan solusi dari kecanduan gadget, baik dari segi kesehatan fisik, mental, sosial, keagamaan, dan keuangan. Program ini berfungsi sebagai forum diskusi sekaligus katalisator perubahan sosial positif bagi masyarakat Kampung Tegallega. Dengan metode sharing session yang terdiri dari berbagai tahapan. Yaitu, koordinasi dan persiapan kegiatan yang meliputi penentuan tempat dan waktu pelaksanaan serta pembuatan materi, penyampaian informasi kepada peserta sosialisasi secara langsung maupun dengan pamflet, dan pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang diadakan di dua tempat berbeda dengan peserta yang berbeda pula agar informasi dan diskusi yang kami adakan lebih menyebar luas kepada warga Kampung Tegallega, Desa Langensari. Kegiatan yang berlangsung selama satu hari ini melibatkan sesi diskusi interaktif dan penyampaian materi melalui presentasi, dengan penerimaan positif dari masyarakat setempat. Masyarakat pun menyambut baik dengan turut aktif dalam kegiatan serta dengan respon positif bahwasannya sangat terbantu dengan apa yang disampaikan.*

**Kata kunci** - Pengawasan orang tua, pendekatan multidisipliner, pendidikan digital, kecanduan gadget

### **Abstract**

*The use of gadgets, especially smartphones, is increasing rapidly in Indonesia, covering almost all levels of society, including children. Based on a 2017 APJII survey, there are 143.26 million internet users in Indonesia, with the most commonly used device type being smartphones. The survey shows that 98% of children already know about the internet, and 79.5% of them are internet users. The use of gadgets among children can have both positive and negative impacts on their development. During the golden age, children experience significant physical and psychological development, so appropriate intervention is essential to support their growth. Parents play an important role in assisting children in the use of gadgets. In this case, KKN group 71 of Universitas Muhammadiyah Bandung responded to this problem in Tegallega Village by holding a socialization program that aims to provide education related to the dangers and strategies for handling gadget addiction in children. With a*

*interdisciplinary approach from various study program backgrounds of KKN students, the Tegallega community received comprehensive information on the impact and solutions of gadget addiction, in terms of physical, mental, social, religious, and financial health. This program served as a discussion forum as well as a catalyst for positive social change for the Tegallega Village community. With the sharing session method consisting of various stages. Namely, coordination and preparation of activities which include determining the place and time of implementation as well as making materials, delivering information to socialization participants directly or with pamphlets, and the implementation of socialization activities held in two different places with different participants so that the information and discussions we hold are more widely spread to the residents of Tegallega Village, Langensari Village. The one-day program involved interactive discussion sessions and presentation of materials, with positive reception from the local community. The community also welcomed it by actively participating in the activity and with a positive response that it was very helpful with what was conveyed.*

**Keywords** - Parental supervision, multidisciplinary approach, digital education, gadget addiction

## PENDAHULUAN

Jumlah pengguna gadget pada terkhususnya *smartphone* meningkat pesat di Indonesia, dan hampir semua lapisan masyarakat, termasuk anak-anak, menggunakannya. Berdasarkan hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2017 mengenai prevalensi gadget di seluruh dunia khususnya di Indonesia, jumlah pengguna internet di Indonesia kurang lebih 143,26 juta dari total penduduk Indonesia sebanyak 262 juta jiwa.

Hasil ini kira-kira dua kali lipat di dibandingkan temuan APJII pada tahun 2015, ketika jumlah pengguna internet hanya 110,2 juta. Tentu saja perangkat yang paling sering digunakan pengguna untuk mengakses Internet adalah *smartphone*-nya dibanding laptop ataupun komputer.

Hal ini dapat dilihat dari diagram kepemilikan ponsel pintar mencapai 70,96% di perkotaan, 45,42% di perdesaan, dan 42,06% semi-urban (area pemukiman dengan karakteristik perkotaan dan perdesaan). Pengguna komputer cenderung stagnan. Dengan kata lain, di perkotaan sebesar 31,55%, di perdesaan sebesar 22,42%, dan di semi-urban sebesar 23,83%. Sedangkan data survei KOMINFO menunjukkan 98% anak mengetahui tentang internet dan 79,5% merupakan pengguna internet (Kompas online 2016).

Osland (Sunita, Mayasari. 2017) mengartikan gadget sebagai sesuatu yang dapat diartikan sebagai suatu alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai berbagai fungsi khusus, sedangkan Ma'ruf (Al-Ayouby, 2017) mengartikan gadget sebagai suatu keadaan bahwa suatu barang elektronik adalah suatu benda atau alat, suatu teknologi kecil yang mempunyai fungsi khusus, tetapi sering disebut sebagai suatu inovasi atau barang baru.

Tidak menutup kemungkinan banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui perangkatnya masing-masing dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi mereka (Hadiwidjodjo, 2014). Dengan kata lain, perangkat sebagai sebuah teknologi canggih berperan dalam meningkatkan kreativitas anak dan memfasilitasi komunikasi antar manusia dan alasan lainnya. Dengan adanya berbagai program dan aplikasi yang ada pada gadget, anak dapat belajar menggunakan gadget dan belajar sambil bermain.

Terutama Anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*). Karena pada masa inilah terjadi perkembangan yang paling menakjubkan dan terbaik. Perkembangan Luar Biasa Ini Termasuk Perkembangan Fisik dan Psikologis (Masganti Sit, 2017) adalah intervensi perkembangan pada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang membantu anak mengembangkan kesehatan fisik dan mentalnya melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangannya dipersiapkan untuk pelatihan lebih lanjut (Yenti, 2021). Pendidikan anak usia dini merupakan investasi masa depan, karena generasi penerus inilah yang akan memberikan manfaat besar bagi keluarga dan negara (Khadijah et al., 2020).

Maka dari itu, Orang tua merupakan aktor yang sangat penting dalam perkembangan kehidupan anak. Dengan menunjukkan kasih sayang kepada anak, selalu mendengarkan keluhan kesahnya, serta memberikan rasa aman dan tenang. Pentingnya orang tua terhadap pendidikan anak-anaknya bukanlah hal yang sepele, karena pendidikan merupakan modal terpenting yang harus

dimiliki oleh setiap manusia yang hidup agar dapat bertahan dalam perkembangan zaman. Para orang tua semakin menyadari pentingnya memberikan anak mereka pendidikan terbaik sejak usia dini. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak terbukti memberikan banyak dampak positif bagi anak. Peran aktif orang tua tentunya harus didukung dengan komunikasi yang baik dengan orang tua (Pratiwi, N 2018).

Dalam konteks ini, Kampung Tegallega ialah tempat berkembang dengan mayoritas penduduk merupakan keluarga yang dikaruniai anak usia dini (*golden age*). Dengan usia pernikahan yang masih tergolong muda serta faktor geografis perdesaan yang jauh dari teknologi terkini, membuat penanganan dan pola asuh di terpaan dunia serba digital ini membuat orang tua di Kampung Tegallega terkendala.

Dari hasil riset yang kami lakukan di Kampung Tegallega, Desa Langensari dan di validasi juga oleh perangkat desa, kami menemukan bahwa terdapat angka kecanduan gadget yang besar untuk anak dibawah umur. Yang menyebabkan banyak dampak negatif seperti ketergantungan dalam segala kegiatan, menurunnya konsentrasi sehingga berpengaruh terhadap pada aktivitas pembelajaran, serta terhambatnya perkembangan sosialnya.

Sebagai respon atas kendala yang dialami mayoritas penduduk Kampung Tegallega, KKN kelompok 71 Universitas Muhammadiyah Bandung mengadakan Sosialisasi Bahaya dan Strategi Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak yang bertujuan memberikan edukasi mendalam akan potensi serta bahayanya penggunaan gadget di masa sekarang, serta penanganan dari orang tua terhadap anaknya dari kacamata latar belakang program studi 10 mahasiswa KKN kelompok 71 Universitas Muhammadiyah Bandung.

Dengan pendekatan yang edukatif dan topik yang dekat dengan apa yang terjadi di masyarakat melalui *sharing session* dan bahasa semi formal membuat materi yang disampaikan mudah dipahami oleh pendengar. Secara keseluruhan, program Sosialisasi Bahaya dan Strategi Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak tidak hanya berfungsi sebagai forum diskusi tetapi juga sebagai wadah untuk membangun pemahaman untuk menjadi katalisator perubahan sosial yang positif bagi Kampung Tegallega.

## METODE

Pengabdian masyarakat mengedukasi kepada orangtua khususnya ibu untuk meningkatkan kesadaran tentang apa saja bahaya dan cara penanganan ketika anak sudah mulai kecanduan gadget dengan integrasi berbagai perspektif dan disiplin ilmu. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim Kelompok KKN Reguler 71 Universitas Muhammadiyah Bandung yang terdiri 10 anggota. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari dengan dibagi menjadi dua sesi. Kegiatan ini diawali dengan tahap koordianasi dan persiapan kegiatan, penyampaian informasi dan sosialisasi bahaya dan strategi penanganan. Alur kegiatan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat secara rinci dan detail pada Gambar 1.



**Gambar 1.**

Alur Kegiatan Sosialisasi Bahaya dan Strategi Penanganan di Kampung Tegallega Desa Langensari

### A. Koordinasi dan Persiapan Kegiatan

Tahapan koordinasi dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan, ketua RW 02 dan ketua RT setempat, ibu PKK dan Mahasiswa KKN. Kegiatan ini dilakukan untuk persiapan materi, peserta, lokasi, dan waktu pelaksanaan.

## **B. Penyampaian Informasi**

Penyampaian informasi dilakukan melalui ibu PKK yang mengundang ibu – ibu secara langsung dan melalui pamflet undangan untuk tiap RT yang ada di Kampung Tegallega Desa Langensari.

## **C. Sosialisasi Bahaya dan Strategi Penanganan**

Sosialisasi Bahaya dan Mengatasi dilakukan di dua tempat, yang pertama di Masjid Al – Mukaromah dengan tamu undangan dari RT 02 dan 03 yang kedua di Masjid Al – Muhajirin dengan tamu undangan dari RT 01 dan 04 dengan materi tentang wawasan mengenai apa saja bahaya ketika anak sudah kecanduan pada gadget dan bagaimana cara mengatasinya. Materi yang disampaikan itu dengan menggabungkan berbagai aspek sesuai dengan jurusan para anggota kelompok KKN Reguler 71. Sosialisasi dihadiri oleh sekretaris Desa Langensari, Mahasiswa KKN dan ibu – ibu dengan total keseluruhan 30 orang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan berlangsung di dua tempat, Pertama di Masjid Al – Mukaromah dengan tamu undangan dari RT 02 dan 03 yang kedua di Masjid Al – Muhajirin dengan tamu undangan dari RT 01 dan 04 dihadiri oleh ibu – ibu PPK, sekretaris Desa Langensari, Mahasiswa KKN, dan ibu – ibu dengan total keseluruhan 30 orang. Sosialisasi dengan tema “Bahaya dan Strategi Penanganan Kecanduan Gadget” dilaksanakan secara offline pada tanggal 09 September 2024 pukul 10.00 – 12.00 untuk sesi satu dan sesi dua pada pukul 16.30 – 17.30.



**Gambar 1.**  
Sosialisasi Sesi 1



**Gambar 2.**  
Sosialisasi Sesi 2

Penerimaan masyarakat & pendekatan multidisipliner melalui presentasi sosialisasi ini dilakukan dengan pendekatan *interdisipliner* dengan metode presentasi menggunakan power point yang berisi materi dari berbagai jurusan yang berbeda seperti dari akutansi, agribisnis, teknologi pangan, ilmu komunikasi, teknik informatika, pendidikan agama islam, psikologi, dan manajemen.

Masyarakat Kampung Tegallega menyambut baik sosialisasi ini dengan berpartisipasi aktif dan masyarakat merasa terbantu dengan sosialisasi ini karena mengetahui informasi bahaya mengenai gadget bagi anak secara mental, sosial, fisik, keagamaan, komunikasi, dan lainnya.

Pendekatan interdisipliner sangat efektif dilakukan karena pemahaman yang diberikan sangat *eksploratif*. Akutansi memberikan solusi pada Sosialisasi Bahaya dan Strategi Penanganan ini dengan proses pencatatan dan pembukuan keluar masuknya seluruh transaksi, solusi ini diberikan ketika pembelian kuota yang tidak disadari akibat pemakaian yang tidak terbatas membuat anggaran untuk kuota melebihi biaya seharusnya. Pencatatan ini penting dilakukan karena akutansi basis adalah menentukan dugaan yang digunakan dalam pelaporan serta pencatatan, dengan kata lain dalam akutansi akan dilakukan suatu transaksi pada pelaporan atau pencatatan apabila diterimanya dan dikeluarkannya uang secara tunai (Pramita & Atmadja, 2021).

Agribisnis memberikan wawasan mengenai pengaruh buruk kecanduan gadget pada kesehatan dan hubungan anak dengan alam, anak yang kecanduan gadget akan menjadi kurang bergerak karena sering bermain gadget, anak juga akan kurang berinteraksi dengan alam yang membuat anak – anak jarang bermain di luar dan kurang mengenal alam maka dari itu solusinya mengajak anak bermain di alam yang bisa menambah pengetahuan dan membuat mereka lebih tertarik pada kegiatan di luar rumah, berjalan – jalan di alam juga berarti anak – anak bergerak aktif yang bermanfaat untuk kesehatan fisik yang akan meningkatkan sistem kekebalan tubuh.

Teknologi Pangan memberikan solusi pada anak yang kecanduan bermain gadget dengan 3 M yaitu membatasi artinya harus menerapkan aturan tidak ada gadget atau alat elektronik lain yang menyala saat makan, mengajari maksudnya yaitu melakukan apa yang diajarkan kepada anak artinya jangan membuat anak tidak menonton gadget saat makan sedangkan orang tuanya tidak memberikan contoh yang benar, dan melibatkan maksudnya yaitu buat anak menikmati setiap makanan yang dihidangkan seperti melibatkan saat anak pergi belanja untuk membeli bahan – bahan masakan. Anak yang makan sambil main gadget cenderung lebih kecanduan gadget karena kebiasaan buruknya sehingga memberikan pengaruh pada perilaku makannya yaitu seringkali melewati atau menunda jam makannya dan bahkan makan dengan cepat agar bisa menggunakan gadget (Wijaya, 2019).

Manajemen memberikan solusi untuk pengelolaan waktu dalam penggunaan gadget untuk anak caranya dengan menetapkan batas waktu penggunaan gadget terutama pada anak usia 6-12 tahun direkomendasikan penggunaannya tidak lebih dari 1-2 jam perhari dan membuat jadwal penggunaan gadget yang jelas dan konsisten. Manajemen waktu dan kecanduan gadget hubungannya rendah, yang artinya jika manajemen waktu seseorang meningkat maka perilaku kecanduan gadget pun akan menurun. Sehingga individu yang memiliki manajemen waktu yang tinggi akan mampu mengarahkan dirinya pada hal – hal yang bermanfaat (Listianingtyas, 2019).

Ilmu komunikasi memberikan solusi dalam komunikasi verbal mencakup menjaga bahasa yang baik dan mudah dimengerti, berbicara dengan suara yang jelas dan intonasi yang cukup, dan menjaga kontak mata. Solusi tersebut diberikan ditengah kesibukan orang tua yang perannya tergantinya dalam mengasuh buah hati, dengan memegang ponsel anak – anak mudah diam dan tak bertingkah macam – macam lalu orang tua memberikan gadget sebagai satu – satunya solusi di kala buah hati tantrum sehingga anak – anak menjadi ketergantungan gadget. Maka, komunikasi verbal kepada buah hati dijadikan salah satu agar terjalinnya hubungan yang makin erat.

Pendidikan agama islam memberikan solusi pada anak yang ketergantungan gadget yaitu mengenalkan huruf hijaiyyah, menyediakan CD interaktif agar anak – anak bisa mempelajari hal yang baru untuk masa tumbuhnya agar lebih terawasi dari pada menggunakan gadget, dan sedari dini anak – anak dikenalkan beberapa kisah – saah rasul, doa – doa harian, dan lagu – lagu islami. Solusi tersebut dilakukan dari dampak beribadah pada anak yang kecanduan gadget seperti jauh dari agama yang kemungkinan tidak akan mengenal agamanya sendiri, enggan untuk belajar baik untuk belajar mengaji di rumah, sekolah, atau di masjid yang akan dapat menghambat perkembangan akademis dan spiritual anak.

Teknik informatika memberikan solusi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk perkembangan anak dalam menggunakan aplikasi pengawasan orang tua seperti google family link,

aplikasi ini dirancang untuk membantu orang tua memantau dan mengelola penggunaan perangkat digital anak – anak. Dengan family link, orang tua dapat mengawasi aktivitas online, membatasi waktu layar, serta memastikan anak – anak hanya mengakses konten yang sesuai. Beberapa fitur utama dari google family link yaitu pengelolaan app, pengaturan waktu layar, lokasi perangkat dan lain – lain. Fungsi *parental control* dalam menggunakan gadget adalah sebagai *filtering* yang digunakan untuk menyeleksi situs yang aman dengan membuat black list, atau white list, sebagai pemantauan yang bisa dipantau oleh orang tua seperti situs yang diakses, lama waktu akses, dan aplikasi yang dijalankan, dan sebagai penjadwalan untuk penggunaan gadget hanya pada waktu yang disepakati misalnya pada sore hari (Supriyanti & Maryam, 2021).

Psikologi memberikan solusi kepada anak yang kecanduan gadget yaitu dengan adanya peranan orang tua untuk membatasi penggunaan gadget dan memastikan anak menggunakannya secara sehat, tidak hanya itu orang tua juga perlu membuat aturan yang jelas untuk penggunaan gadget, orang tua juga perlu untuk memantau aktivitas anak di dunia maya dan memastikan anak berinteraksi dengan orang – orang yang mereka percaya, serta orang tua juga perlu mendorong aktivitas lain yang dapat melibatkan anak dalam berbagai aktivitas yang bermanfaat.

Strategi penanganan dari sosialisasi ini menunjukkan bahwa kecanduan gadget pada anak memerlukan penanganan kerja sama dari berbagai pihak. Guru berperan dalam mengedukasi anak selama di sekolah, pemerintah setempat dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas umum yang digunakan untuk mendukung aktivitas – aktivitas yang berhubungan dalam mengedukasi anak, dan khususnya orang tua berperan dengan cara mendampingi anak saat bermain gadget tidak membiarkannya bermain tanpa pengawasan serta ikut mengontrol permainan apa saja yang anak buka untuk mencegah hal yang tidak diinginkan, orang tua juga berhak membatasi waktu anak bermain gadget dengan memberi batasan atau menentukan durasi anak bermain gadget dengan rata – rata penggunaan 30 menit sampai 1 jam sehingga anak tidak berfokus pada gadget terus tetapi jika anak sudah terlalu lama menggunakan gadget maka orang tua langsung mengambil gadget ditangan anak, orang tua berhak menasehati anak ketika menggunakan gadget dengan memberitahu cara yang baik dan benar serta memberi contoh yang baik seperti mengatur kecerahan layar maupun tidak menonton dengan jarak yang terlalu dekat, dan orang tua berhak untuk memberikan peluang bagi anak untuk bermain dengan teman sebayanya diluar rumah guna untuk menghindari gadget dan anak juga bisa teralihkan dari gadget (Adwiah & Diana, 2023).

Tantangan dan Hambatan Sosialisasi ini mendapat sambutan yang baik, akan tetapi ada sedikit tantangan yang ditemui di lapangan yaitu seperti anak – anak dan bahkan orang tuanya yang masih kesusahan dalam menggunakan gadget karena dalam kehidupan sehari – hari mereka bergantung pada penggunaan gadget, adapun hambatan yang ditemuinya yaitu di lingkungan Kampung Tegallega fasilitas untuk bermain di luar ruangan masih sangat terbatas sehingga menjadi hambatan untuk anak – anak kecanduan dalam bermain gadget.

Pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan Sebagian orang tua di Kampung Tegallega mengetahui dampak negatif secara umum dari penggunaan gadget jika terlalu sering, akan tetapi setelah sosialisasi berlangsung orang tua menjadi mengetahui dampak negatif dari kecanduan gadget secara sosial, fisik, mental, keagamaan dan lainnya juga mengetahui batasan waktu untuk penggunaan gadget, pencegahannya seperti apa dan alternatif jika anaknya kecanduan gadget.

## **KESIMPULAN**

Sosialisasi yang dilakukan oleh KKN kelompok 71 Universitas Muhammadiyah Bandung memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran orang tua di Kampung Tegallega mengenai bahaya kecanduan gadget pada anak. Pendekatan multidisipliner yang melibatkan berbagai bidang ilmu terbukti efektif dalam memberikan solusi komprehensif untuk penanganan kecanduan gadget. Para orang tua menjadi lebih paham akan pentingnya manajemen waktu, pembatasan penggunaan gadget, serta alternatif kegiatan yang lebih produktif bagi anak-anak. Meskipun sosialisasi ini berhasil diterima dengan baik, tantangan terkait fasilitas bermain di luar ruangan serta ketergantungan masyarakat pada gadget masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Kegiatan ini

menunjukkan bahwa penanganan kecanduan gadget pada anak memerlukan kolaborasi antara orang tua, guru, dan pemerintah setempat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Jalal, N. M., Syam, R., Irdianti, I., & Piara, M. (2022). Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 420-426.
- Kholil, M., Rozi, F., & Azizah, E. S. (2023). Role Of Parenting Dalam Menanggulangi Digresi Gadget Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2).
- Listianingtyas. (2019). HUBUNGAN MANAJEMEN WAKTU DAN POLA ASUH OTORITATIF DENGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL (Studi Korelasi di SMP Negeri 6 Yogyakarta). *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 54–70. [---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license](https://inet.detik.com/cyberlife/d-putri, A., & Khadijah, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Aulad: Journal on Early Childhood, 7(2), 364-373.</a></p><p>Pramita, A. P., & Atmadja, S. S. (2021). Analisis Penerapan Metode Pencatatan Akuntansi Berbasis Cash pada Transaksi-transaksi CV. Tiga Permata (Agen BRILink). <i>Ekomania</i>, 7(1), 60–70.</p><p>Supriyanti, W., & Maryam, M. (2021). <i>Pelatihan Aplikasi Parental Control Guna Membangun Kebiasaan Penggunaan Gadget Yang Sehat Pada Anak di Dusun 1 Gumpang Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo</i>. 2(2), 38–45.</p><p>Wijaya, K. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Perilaku Makan pada Emerging Adults. <i>Calyptra</i>, 8(1), 1606–1616.</p></div><div data-bbox=)