



## Edukasi bahaya *gadget* dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak

Basir<sup>1\*</sup>, Aulia Arika Kamaluddin<sup>2</sup>, Tri Anugrah Saputri Janna<sup>3</sup>, Angelina Toding<sup>4</sup>, Sabrina Salsabila Abdullah<sup>5</sup>, Rina Timbang Langi<sup>6</sup>, Ulfa Amelia Rusli<sup>7</sup>, Andi Mario Buana Subhan<sup>8</sup>

<sup>1</sup> Departemen Kesehatan Lingkungan, Universitas Hasanuddin, Indonesia, email: [baz.rasyid@gmail.com](mailto:baz.rasyid@gmail.com)

<sup>2</sup> Departemen Administrasi dan Kebijakan Kesehatan, Universitas Hasanuddin, Indonesia, email: [auliaarika@gmail.com](mailto:auliaarika@gmail.com)

<sup>3</sup> Departemen Epidemiologi, Universitas Hasanuddin, Indonesia, email: [tri.anugrah45@gmail.com](mailto:tri.anugrah45@gmail.com)

<sup>4</sup> Departemen Kesehatan Lingkungan, Universitas Hasanuddin, Indonesia, email: [angelinatodingangel@gmail.com](mailto:angelinatodingangel@gmail.com)

<sup>5</sup> Departemen Kesehatan dan Keselamatan Kerja, Universitas Hasanuddin, Indonesia, email: [sabrinaaa.ssa@gmail.com](mailto:sabrinaaa.ssa@gmail.com)

<sup>6</sup> Departemen Kesehatan dan Keselamatan Kerja, Universitas Hasanuddin, Indonesia, email: [rina18timbanglangi@gmail.com](mailto:rina18timbanglangi@gmail.com)

<sup>7</sup> Departemen Manajemen Rumah Sakit, Universitas Hasanuddin, Indonesia, email: [ulfaameliarusli@gmail.com](mailto:ulfaameliarusli@gmail.com)

<sup>8</sup> Departemen Biostatistik/KKB, Universitas Hasanuddin, Indonesia, email: [andimariobuanasubhan@gmail.com](mailto:andimariobuanasubhan@gmail.com)

\*Koresponden penulis

### Info Artikel

**Diajukan:** 25 Mei 2024

**Diterima:** 29 Juni 2024

**Diterbitkan:** 30 Juni 2024

#### Keywords:

*Gadgets; technology; health; children.*

#### Kata Kunci:

*Gadget; teknologi; kesehatan; anak-anak.*

### Abstract

*Gadgets result from the latest technological innovations with advanced capabilities and multipurpose features. Nowadays, adults and children are highly dependent on gadgets, raising concerns regarding their impact on children's physical and mental development. Gadgets have positive impacts, such as increasing knowledge, being useful for finding information, and expanding friendship networks through social media. However, prolonged and continuous use of gadgets can lead to health problems, impacting children's social lives and education. Therefore, to reduce the excessive use of gadgets, educational activities, posters, and educational toys are needed to reduce the intensity of gadget use in children. Pre-tests and post-tests were conducted to measure the effectiveness of counseling. Based on the results of statistical tests using the Wilcoxon test, the p-value of (0.0001) < 0.05 means that Ha (alternative hypothesis) is accepted, so it can be said that there is a significant increase in knowledge in respondents before and after counseling.*

### Abstrak

*Gadget adalah hasil inovasi teknologi terbaru yang memiliki kemampuan canggih dan fitur multiguna. Sekarang bukan hanya orang dewasa, tetapi anak-anak juga sangat bergantung pada gadget, hal tersebut menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya pada perkembangan fisik dan mental anak-anak. Gadget memiliki dampak positif seperti meningkatkan pengetahuan, berguna untuk mencari informasi, dan memperluas jejaring pertemanan melalui media sosial. Namun, penggunaan gadget dalam durasi yang panjang dan terus-menerus dapat menimbulkan masalah kesehatan, berdampak pula pada kehidupan sosial dan pendidikan anak. Oleh karena itu, guna mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan, maka diperlukan kegiatan edukasi, pembagian poster, dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan gadget pada anak. Dalam mengukur efektivitas penyuluhan maka dilakukan pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon didapatkan nilai p-value sebesar (0.0001) < 0.05 yang berarti Ha (hipotesis alternatif) diterima,*

---

sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada responden sebelum dan sesudah penyuluhan.

---

## PENDAHULUAN

Indonesia berada di era digital 4.0, yang ditandai dengan interkoneksi, otomatisasi, komputasi, dan penggunaan *big data*. Era ini menghadirkan transformasi peradaban yang cepat. Kemajuan teknologi modern seperti sistem fisik siber, internet, sensor, otomatisasi mesin, dan inovasi lainnya memberikan dampak signifikan di semua aspek kehidupan dan memberikan akses informasi yang cepat dan tak terbatas bagi semua orang. *Gadget* dan teknologi canggih lainnya juga memberikan dampak besar dalam kehidupan manusia (Hendriani *et al.*, 2022). *Gadget* adalah hasil inovasi teknologi terbaru yang memiliki kemampuan canggih dan fitur multiguna. *Gadget* adalah benda kecil berbasis teknologi dengan fungsi khusus, sering diidentifikasi sebagai inovasi atau produk baru (Yulsoyfriend, Anggraini, & Yeni, 2019). Fitur terbaru yang ada di *gadget* yaitu *games*, internet, video (Iqbal *et al.*, 2020). *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang banyak digunakan, tidak hanya orang dewasa, kalangan anak-anak juga menggunakan *gadget* (Nafaida *et al.*, 2020).

Hampir semua orang memiliki *gadget* di era globalisasi, karena *gadget* tersebar luas di berbagai kalangan masyarakat (Yanizon *et al.*, 2019). Sekarang bukan hanya orang dewasa, tetapi anak-anak juga sangat bergantung pada *gadget*, hal tersebut menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya pada perkembangan fisik dan mental anak-anak. Pada anak sekolah dasar, penggunaan *gadget* juga semakin banyak (Nurullita *et al.*, 2023). Batas penggunaan teknologi untuk anak usia 3 – 5 tahun dibatasi, yaitu satu jam per hari, sementara untuk anak usia 6 – 18 tahun dibatasi dua jam per hari. Risiko kesehatan serius dapat muncul jika anak-anak dan remaja menggunakan teknologi *gadget* melebihi batas waktu penggunaan teknologi yang telah ditentukan (Anggraeni, 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *United Nations Children's Fund* (UNICEF) pada 2017 didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan anak yang mengakses internet melalui *gadget*. Prevalensi penggunaan *gadget* pada anak di Amerika Serikat, dibandingkan orang dewasa dan lansia, 29% toddler lebih aktif menggunakan *gadget* dan 70% anak sekolah dasar menggunakan *gadget* untuk hiburan. Pada Indonesia, data penggunaan *gadget* meningkat setiap tahunnya. Pada survei yang dilakukan oleh Kominfo RI tahun 2017 bahwa penggunaan *gadget* berdasarkan tingkat kebutuhan, persentase anak usia 9-19 tahun masih lebih tinggi sebanyak 65,34% dibandingkan dengan

pengguna lansia usia 50-65 tahun yaitu sebanyak 50,79% (Apriani & Dewi, 2021).

*Gadget* memiliki dampak positif seperti meningkatkan pengetahuan. Dengan teknologi canggih, anak-anak dapat dengan mudah dan cepat mencari informasi untuk tugas sekolah mereka dan memperluas jejaring pertemanan melalui media sosial. Selain itu, *gadget* mempermudah komunikasi karena teknologinya yang canggih, sehingga memungkinkan semua orang untuk berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia dan juga dapat mengembangkan kreativitas anak-anak (Hidayatuladkia *et al.*, 2021). Dengan adanya *gadget* anak dapat dengan cepat memperoleh informasi untuk belajar dan berkomunikasi dengan temannya dengan lebih mudah (Nuzuli *et al.*, 2023).

Anak-anak yang terpapar *gadget* sering mengalami dampak negatif dalam tumbuh kembang mereka. Ketergantungan pada *gadget* dan internet sering kali berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari mereka. Mereka cenderung terlalu terfokus pada *gadget*-nya dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, sering kali menunjukkan reaksi marah jika diganggu. Kecanduan *gadget* ini tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia (Rini & Huriah, 2020). Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat berdampak negatif, termasuk mengurangi kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan meningkatkan ketergantungan pada hal-hal yang seharusnya mereka lakukan sendiri. Akses internet yang mudah melalui *gadget* juga bisa mengekspos anak-anak pada konten yang tidak sesuai untuk usia mereka (Yumarni, 2022). Selain itu, *gadget* dan media sosial dapat membentuk kebiasaan serta karakter baru seperti perilaku anti-sosial, pengeluaran yang tidak efisien, dan individualisme (Permatasari *et al.*, 2022).

Pada anak usia sekolah saat ini, penggunaan *gadget* cenderung lebih dominan dalam bermain game dan bersosial media. Namun, penggunaan *gadget* sering kali berlangsung dalam durasi yang panjang dan terus-menerus, sehingga memberikan dampak negatif pada anak. Dampak buruk lainnya termasuk kecenderungan anak menjadi malas belajar dan kesulitan dalam membagi waktu karena keterlaluhan fokus pada *gadget*. Tren terbaru menunjukkan bahwa anak-anak lebih suka menyampaikan perasaan mereka melalui jejaring sosial menggunakan *gadget* daripada berkomunikasi langsung dengan orang tua. Selain itu, tidak jarang anak-anak menggunakan *gadget* sebagai alat untuk mencari informasi yang seharusnya tidak mereka akses (Siregar & Rambe, 2023).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan berpengaruh besar pada perkembangan anak, salah satunya adalah berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya mereka lakukan. Penggunaan *gadget* dalam durasi yang

berlebihan dapat berpotensi menimbulkan masalah kesehatan, terutama pada mata dan otak anak (Anggraeni, 2019). Penggunaan *gadget* dapat mengakibatkan efek dari paparan gelombang radiasi, seperti sakit kepala, mual, stres, tinnitus, kerusakan pada mata, gangguan tidur, demam, muntah, mutasi genetik, gangguan saraf, risiko kanker, masalah pada sistem reproduksi, dan bahkan risiko kematian, tergantung pada intensitas radiasi yang diterima (Nuramdiani, 2023).

Penggunaan *gadget* oleh masyarakat Kelurahan Biraeng bukan hanya bagi kalangan usia dewasa. Penggunaan *gadget* pada anak juga menjadi salah satu masalah dimana mayoritas anak-anak telah menggunakan *gadget* dalam frekuensi sering. Penggunaan *gadget* pada anak juga telah dikeluhkan oleh sebagian besar orang tua atau responden yang saat itu tengah diwawancara. Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada PBL I, persentase anak sering menggunakan *gadget* adalah 63,6%. Masih tingginya persentase penggunaan *gadget* oleh anak di Kelurahan Biraeng menjadi latar belakang Posko 31 melakukan intervensi edukasi bahaya *gadget* dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak di Kelurahan Biraeng.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode kegiatan program intervensi edukasi bahaya *gadget* dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak yaitu dengan melakukan penyuluhan atau ceramah disertai dengan pemberian poster edukasi sebagai media penyuluhan, serta pembagian mainan edukasi. Dalam mengukur efektivitas penyuluhan dilakukanlah *pre-test* dan *post-test*. Lembar *pre-test* dan *post-test* sebagai alat ukur pengetahuan.

### **Sampel / Peserta / Grup**

Peserta pada penyuluhan ini yaitu siswa(i) sekolah dasar kelas 3, 4, dan 5 sebanyak 20 orang dari SDN 59 Rea, Kelurahan Biraeng, Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

### **Instrumen dan Prosedur**

Kegiatan ini dilakukan dengan metode penyuluhan langsung ke sekolah dan menggunakan media poster. Penyuluhan terkait edukasi bahaya *gadget* dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak dilaksanakan dengan beberapa tahapan, yaitu pemberian lembar *pre-test* kepada peserta penyuluhan, *ice breaking*, pembagian poster terkait materi bahaya penggunaan *gadget* terlalu lama, pemaparan materi terkait *gadget* dan bahaya penggunaan *gadget* yang terlalu

lama, menyanyikan lagu edukasi tentang bahaya bermain *handphone*, pemberian lembar *post-test*, dan pembagian mainan edukasi kepada peserta penyuluhan. Pada lembar *pre-test* dan *post-test* yang diberikan terdapat sepuluh pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta penyuluhan. Hal ini dimaksudkan untuk melihat apakah terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman terkait *gadget* dan bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan setelah dilakukan penyuluhan. Data hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis univariat dan bivariat. Analisis univariat digunakan untuk menggambarkan karakteristik setiap variable penelitian dengan melihat distribusi dan frekuensi masing-masing variable. Sementara itu, analisis bivariat digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan pengetahuan pada sasaran dengan uji statistik *Wilcoxon*. Berikut adalah desain poster edukasi yang dibagikan kepada peserta penyuluhan yang ditampilkan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Poster Edukasi Terkait Bahaya Penggunaan *Gadget*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Edukasi bahaya penggunaan *gadget* dan pembagian mainan edukasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak terkait bahaya dari penggunaan *gadget* dengan intensitas penggunaan yang lama. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam program edukasi bahaya *gadget* ini dibagi menjadi dua tahapan. Tahapan pertama adalah memberikan penyuluhan materi terkait bahaya penggunaan *gadget* bagi anak. Pada tahapan kedua yaitu pembagian mainan edukasi kepada anak-anak sebagai salah satu upaya dalam menurunkan intensitas penggunaan *gadget*.

Sasaran dari kegiatan ini merupakan anak-anak kelas 3 – 5 SD di Kelurahan Biraeng, Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Penyuluhan terkait terkait edukasi bahaya *gadget* dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak dilaksanakan dengan beberapa tahapan, yaitu pemberian lembar *pre-test* kepada peserta penyuluhan, *ice breaking*, pemaparan materi terkait *gadget* dan bahaya penggunaan *gadget* yang terlalu lama, menyanyikan lagu edukasi tentang bahaya bermain *handphone*, pemberian lembar *post-test*, dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya untuk menurunkan intensitas penggunaan *gadget* kepada peserta penyuluhan. Pada lembar *pre-test* dan *post-test* yang diberikan terdapat sepuluh pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta penyuluhan baik sebelum penyampaian materi maupun setelah penyampaian materi. Hal ini dimaksudkan untuk melihat apakah terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman terkait *gadget* dan bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan setelah dilakukan penyuluhan.

Hasil kegiatan intervensi penyuluhan terkait edukasi bahaya *gadget* dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan *gadget* di Kelurahan Biraeng disajikan dalam bentuk grafik dan tabel yang bersumber dari lembar *pre-test* dan *post-test* yang telah diberikan sebelum dan sesudah kegiatan. Melalui lembar kuesioner terkait pengetahuan mengenai *gadget* selanjutnya dilakukan skoring pengetahuan para peserta penyuluhan. Dilanjutkan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan melihat perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan. Adapun jumlah pertanyaan pada lembar kuesioner adalah sebanyak 10 nomor.

Tabel 1. Distribusi Jawaban Responden Berdasarkan *Pre-test* dan *Post-test*

Pertanyaan	<i>Pre-test</i>				<i>Post-test</i>			
	Benar		Salah		Benar		Salah	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Fungsi <i>Gadget</i> untuk Menambah Pengetahuan dan Kreativitas	18	90,0	2	10,0	17	85,0	3	15,0
Dampak dari Durasi Bermain <i>Gadget</i> >2 jam bagi Kesehatan	11	55,0	9	45,0	7	35,0	13	65,0
Mata Sakit/Lelah Merupakan Dampak dari Bermain <i>Gadget</i> Berlebihan	9	45,0	11	55,0	16	80,0	4	20,0
Cara Pencegahan Agar Tidak Bermain <i>Gadget</i> dengan Berolahraga dan Bermain Bersama Teman	16	80,0	4	20,0	19	95,0	1	5,0
Dampak dari Durasi Bermain <i>Gadget</i> >2 jam bagi Kegiatan Pembelajaran	15	75,0	5	25,0	16	80,0	4	20,0
Mudah Lupa Merupakan Dampak dari Bermain <i>Gadget</i> Berlebihan	9	45,0	11	55,0	17	85,0	3	15,0
Mencari Hobi Baru Merupakan Cara Pencegahan agar Tidak Bermain <i>Gadget</i> Berlebihan	5	25,0	15	75,0	12	60,0	8	40,0
Batas Waktu Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Anak	13	65,0	7	35,0	19	95,0	1	5,0

Lanjutan Tabel 1. Distribusi Jawaban Responden...

Dampak dari Lama Bermain Gadget Adalah Susah Tidur	9	45,0	11	55,0	18	90,0	2	10,0
Jenis Gadget	16	80,0	4	20,0	19	95,0	1	5,0

Sumber: Data Primer Posko 31 PBL II FKM Unhas, 2024

Berdasarkan [Tabel 1](#) dapat diketahui bahwa dari pertanyaan pada *pre-test* yang menjadi tolak ukur pengetahuan responden terkait bahaya penggunaan *gadget* terdapat pertanyaan benar terbanyak yaitu terkait fungsi *gadget* untuk menambah pengetahuan dan kreativitas (90%) dan terendah yaitu pertanyaan mengenai mencari hobi baru merupakan cara pencegahan agar tidak bermain *gadget* berlebihan (25%). Namun, pada *post-test* diketahui bahwa pertanyaan yang paling sering dijawab dengan benar oleh responden adalah yang berkaitan dengan cara pencegahan agar tidak bermain *gadget* dengan berolahraga dan bermain bersama teman, batas waktu penggunaan *gadget* untuk anak, dan jenis *gadget* dengan persentase sebesar (95%) serta pernyataan dengan jumlah benar paling rendah yaitu pertanyaan terkait dampak dari durasi bermain *gadget* >2 jam bagi kesehatan (35%).

Tabel 2. Distribusi Tingkat Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Penyuluhan

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>		<i>p-value</i>
	n	%	n	%	
Tinggi	8	40,0	18	90,0	0.0001
Rendah	12	60,0	2	10,0	
<b>Total</b>	20	100	20	100	

Sumber: Data Primer Posko 31 PBL II FKM Unhas, 2024

Berdasarkan [Tabel 2](#) yaitu hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* didapatkan nilai *p-value* sebesar (0.0001) < 0.05 yang berarti  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada responden sebelum dan sesudah penyuluhan. Pada *pre-test* terdapat 8 orang responden atau sebesar (40%) yang memiliki tingkat pengetahuan tergolong tinggi. Sedangkan, pada *post-test* terdapat 18 orang responden atau sebesar (90%) dengan tingkat pengetahuan tinggi, sehingga terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan sebelum dan setelah penyuluhan.

Ada peningkatan pengetahuan yang signifikan pada responden baik sebelum maupun sesudah penyuluhan. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [Anggraeni \(2019\)](#) yang menemukan bahwa pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan terhadap perilaku penggunaan *gadget* di SDN Kebun 6 Banjarmasin memiliki korelasi negatif dengan perilaku penggunaan *gadget* oleh siswa di sekolah. Ini menunjukkan bahwa jika pengetahuan siswa tentang dampak atau bahaya penggunaan

*gadget* bagi kesehatan lebih besar, maka perilaku penggunaan *gadget* akan menurun, dan sebaliknya jika pengetahuan siswa tentang dampak *gadget* pada kesehatan rendah, maka akan diikuti dengan peningkatan perilaku penggunaan *gadget*.

*Gadget* merupakan alat elektronik yang berfungsi khusus untuk setiap perangkat, contoh *gadget* yaitu komputer, *handphone*, game dan lainnya. Pada kenyataannya, banyak anak terlalu asik dengan dunia *gadget*nya. Zaman sekarang, banyak anak yang lupa tugas utamanya yaitu belajar dan bersosialisasi dengan teman-temannya (Pardede & Watini, 2021). *Gadget* sangat berperan dalam pengembangan pola pikir anak guna mengatur strategi saat bermain dan juga dapat meningkatkan kecerdasan otak kanan (Salbiah et al., 2023). Namun, *gadget* juga memiliki dampak negatif bila terlalu lama digunakan dapat meningkatkan risiko penyakit mata seperti rabun jauh dan ketegangan mata. Selain itu, penggunaan *gadget* terlalu lama membuat anak mengalami masalah fisik seperti kenaikan berat badan karena kurang olahraga, susah tidur, sakit kepala, dan pola makan tidak seimbang, serta kehilangan perhatian dan kesulitan konsentrasi (Aryastuti et al., 2023).

Penyuluhan ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terkait penggunaan *gadget* yang sesuai dengan batasan waktu yang dianjurkan di Kelurahan Biraeng. Kegiatan ini disertai pula dengan pemberian mainan edukasi agar dapat mengurangi intensitas penggunaan *gadget* kepada peserta penyuluhan, seperti yang terdapat pada Gambar 3 proses penyuluhan terkait *gadget*. Untuk itu, diharapkan dari penyuluhan yang diberikan dapat bermanfaat dalam hal meningkatkan pemahaman mengenai *gadget* dan bahaya penggunaan *gadget* terlalu lama pada anak-anak di Kelurahan Biraeng, Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Gambar 2 dan Gambar 3 berikut adalah hasil dokumentasi kegiatan penyuluhan terkait edukasi bahaya *gadget* dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak.



Gambar 2. Foto Bersama Setelah Kegiatan Penyuluhan



Gambar 3. Penyuluhan Terkait *Gadget*

## KESIMPULAN

Penyuluhan terkait edukasi bahaya *gadget* dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak yang dilakukan dengan metode ceramah di SD Negeri 59 Rea yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terkait penggunaan *gadget* yang baik yang sesuai dengan batasan waktu yang dianjurkan dengan jumlah responden sebanyak 20 anak sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan tentang dampak *gadget* pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan *gadget* pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64-68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Apriani, D. G. Y. & Dewi, N. P. H. A. (2021). Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD N 3 Candikuning. *Jurnal Medika Usada*, 4(1), 7-11.
- Aryastuti, N., Daka, R., Indrawati, N., Fatmawaty, D., Sari, F. A., Pratiwi, Y. A., Muhani, N., & Nuryani, D. D. (2023). Penyuluhan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Terhadap Anak-Anak Di SDN 2 Langkapura. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 586-596. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/martabe/article/view/9679>
- Hendriani, M., Zein, R., & Alfiyandri, A. (2022). Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Yang Tidak Tepat Dan Berlebihan Terhadap Anak Di Era Digital. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 98-104. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/AJPKM/article/view/1384>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363-372.
- Iqbal, M., Amri, U., Syehma Bahtiar, R., Pratiwi, D. E., Guru, P., Dasar, S., Bahasa, F., & Sains, D. (2020). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14–23. <https://erepository.uwks.ac.id/6840/>
- Nafaida, R. (2020). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57-61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Nuramdiani, D. (2023). Edukasi Bahaya Radiasi Elektromagnetik Dari Penggunaan *Gadget* Berlebih Pada Anak Dan Remaja. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat*

- Berkemajuan*, 7(3), 1999-2006.  
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/17409>
- Nurullita, U., Wardani, R. S., Meikawati, W., Anjani, R., Alri, S. R. D., & Sulistyawati, A. A. (2023). Penyuluhan Bahaya Kesehatan Akibat *Gadget* pada Anak dan Remaja di Wilayah Kelurahan Purwosari Kota Semarang. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 5(2), 396-403.  
<http://dx.doi.org/10.36565/jak.v5i2.549>
- Nuzuli, A. K., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Rezky, N., & Gazali, P. A. (2023). Optimalisasi Layanan Informasi Terkait Bahaya *Gadget* pada Siswa Sekolah Dasar. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 23–29. <https://doi.org/10.25008/parahita.v4i1.84>
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728-4735.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- Permatasari, S., Sipayung, Y. E., Fitranelda, W., Vanindya, V., Crisanda, D., Dzakkiyah, N. A., ... & Simorangkir10, A. (2022). Sosialisasi dan Pengembangan Pemahaman Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Lembah Damai Mengenai *Gadget* dan Media Sosial sebagai Upaya Peningkatan Karakter Anak di Era Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira) Vol*, 2(4).
- Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan *Gadget* Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185-194.  
<https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- 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>
- Siregar, N., & Rambe, N. Y. (2023). Pendidikan Kesehatan Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Anak Di Sd Negeri 200119 Kota Padangsidempuan Tahun 2023. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darmais (JPMD)*, 2(1), 16-19.  
<https://ejournal.stikesdarmaispadangsidempuan.ac.id/index.php/jpmd/article/view/95>
- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019). Upaya pencegahan pengaruh *gadget* pada anak melalui kegiatan penyuluhan dan sosialisasi dampak *gadget* kepada ibu-ibu kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu*, 3(2), 133-144. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>
- Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/4414>

Yumarni, V. (2022). Pengaruh *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>