

Ketahanan Keluarga Dalam Mengelola Penyalahgunaan Gawai Family Resilience In Managing Gadget Misuse

Mamnua^{1*}, Suryani²

^{1,2} Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, Jl. Siliwangi (Ringroad Barat) No.63, Nogotirto, Gamping, Sleman, Yogyakarta 55292

*E-mail: mamnua@unisayogya.ac.id. No. HP: 08122637100

Received: 31 September 2021; Revision: 10 Oktober 2021; Accepted: 09 November 2021

Abstrak

Pemanfaatan gawai pada waktu sekarang adalah sebuah kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya masih banyak keluarga yang membiarkan terjadinya penyalahgunaan gawai, membiarkan atau malah dengan sengaja memberikan gawai kepada anak usia dini. Hal ini menjadi pemantik bagi pengusul untuk melakukan kegiatan penyuluhan tentang pengelolaan penggunaan gawai yang sehat dalam tatanan keluarga. Solusi yang ditawarkan adalah pelatihan kelompok dasawisma Dusun Brajan Tamantirto Kasihan Bantul. Kegiatan meliputi pelatihan tentang bahaya penggunaan gawai secara berlebihan, deteksi gangguan kecanduan gawai, penguatan peran keluarga dalam mencegah dan mengatasi kecanduan gawai pada anak dan remaja. Luaran utama dari program ini adalah terbentuknya kelompok keluarga sadar penggunaan gawai secara aman dan publikasi hasil pengabdian masyarakat. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyuluhan tentang penyalahgunaan gawai secara *online* melalui video *youtube* yang disampaikan melalui *group whatsapp* ibu-ibu. Kegiatan kedua adalah membentuk Cakruk Pintar sebagai bentuk pengalihan anak-anak dari gawai. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2021. Tempat kegiatan di cakruk RT 6 Brajan Tamantirto Kasihan Bantul. Cakruk Pintar menyediakan buku-buku bacaan edukatif dan berbagai alat permainan edukatif. Ada pendampingan dari anak-anak SD kepada usia PAUD dalam menggunakan alat permainan dan buku-buku tersebut. Keberhasilan kegiatan ini ditandai dengan antusiasme peserta saat dilakukan penyuluhan dan pemanfaatan.

Kata Kunci: Ketahanan Keluarga; Penyalahgunaan Gawai; Cakruk Pintar; Pengelolaan

Abstract

The use of gadgets at this time is a necessity in everyday life. But in reality, there are still many families who allow the misuse of gadgets, allowing or even intentionally giving gadgets to early childhood. This is a trigger for the proposer to carry out outreach activities on the management of healthy use of gadgets in the family setting. The solution offered is training for the dasawisma group of Dusun Brajan Tamantirto Kasihan Bantul. Activities include training on the dangers of excessive use of gadgets, detection of gadget addiction disorders, strengthening the role of families in preventing and overcoming gadget addiction in children and adolescents. The main output of this program is the formation of family groups aware of the safe use of gadgets and the publication of community service results. The activities carried out included counseling about the misuse of gadgets online through YouTube videos delivered through the WhatsApp group of mothers. The second activity is to form Cakruk Pintar as a form of diverting children from gadgets. The activity will be held on June 6, 2021. The place of activity is in Cakruk RT 6 Brajan Tamantirto, Kasihan Bantul. Cakruk Pintar provides educational reading books and various educational game tools. There is assistance from elementary school children to PAUD age in using these game tools and books. The success of this activity was marked by the enthusiasm of the participants during the counseling and utilization.

Keywords: Family Resilience; Misuse Of Gadgets; Cakruk Pintar; Management

How to Cite: Mamnua, M., & Suryani, S. (2021). Ketahanan Keluarga Dalam Mengelola Penyalahgunaan Gawai Family Resilience In Managing Gadget Misuse. Masyarakat Berdaya dan Inovasi, 2(2), 125 - 134. doi:<https://doi.org/10.33292/mayadani.v2i2.69>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi yang semakin canggih sangat memudahkan manusia untuk melakukan pekerjaan dan berkomunikasi dengan orang lain. Akan tetapi, kemajuan teknologi tersebut telah membuat perubahan pada individu dan masyarakat (Abdul Gani, 2016). Contoh teknologi yang saat ini membawa perubahan besar dan banyak digunakan oleh manusia adalah gawai (Chusna & Al-Muslihun, 2017). Pemanfaatan gawai pada waktu sekarang adalah sebuah kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari pada semua kalangan usia. Walaupun gawai dapat memberikan banyak manfaat, namun pada anak dan remaja frekuensi dan durasi penggunaan gawai tetap membutuhkan perhatian (Wahyuni, Siahaan, Arfa, Alona, & Nerdy, 2019). Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) menyampaikan dalam publikasinya bahwa anak dibawah 2 tahun sama sekali tidak dianjurkan terpapar gawai, kecuali hanya untuk sesekali *video call*. Pada anak usia di atas 2 tahun juga harus dibatasi *screen time* dari gawai agar tidak menimbulkan dampak negatif. Dampak negatif yang dapat timbul dari penggunaan gawai yang berlebihan pada anak adalah gangguan penglihatan, gangguan fokus, gangguan konsentrasi dan lain lain (Marsal, 2017). Bahkan berdasarkan hasil penelitian sebagian besar akibat dari penggunaan gawai yang berlebihan adalah masalah emosional (lebih agresif dan emosi tidak mudah dikontrol), sehingga anak menjadi lebih sering bertengkar dengan teman sebaya (Suhana, 2017; Wiguna, Manengkei, Pamela, Rheza, & Hapsari, 2016). Pada beberapa kasus juga penyalahgunaan gawai pada anak dapat menyebabkan obesitas (Robinson *et al.*, 2017). Namun pada kenyataannya masih banyak keluarga yang membiarkan atau malah dengan sengaja memberikan gawai kepada anak usia dini dengan berbagai alasan. Padahal penggunaan gawai pada anak balita juga akan menyebabkan anak menjadi kurang tertarik bersosialisasi dan berinteraksi dengan dunia nyatanya, sehingga berpotensi mengganggu perkembangannya secara alami (Marsal *et al.*, 2017).

Keluarga mempunyai peran yang sangat penting dalam program pencegahan kecanduan gawai. Hal ini dikarenakan unit sosialisasi terdekat adalah keluarga. Orang tua merupakan agen yang sangat penting dan berpengaruh, karena praktik pengasuhan yang baik dapat mencegah masalah terkait penggunaan gawai. Anak-anak masih belum bisa mengontrol dirinya sendiri, sehingga masih membutuhkan pengawasan dan kesadaran penggunaan gawai yang tepat dari orang tua (Alemayehu & Meskele, 2017). Untuk menjadi keluarga yang sadar dengan penggunaan gawai yang tepat diperlukan pengetahuan tentang bahaya penggunaan gawai secara berlebihan, bahaya penggunaan gawai pada usia anak-anak, khususnya balita (Pgk Paud & Dikmas, 2020). Di Kabupaten Bantul, kelompok dasawisma tengah Dusun Brajan Tamantirto Kasihan merupakan kelompok dasawisma yang belum pernah mendapatkan pendidikan kesehatan tentang bahaya penggunaan gawai dan pemanfaatan secara bijak dalam tatanan di keluarga. Selama ini juga berdasarkan hasil penelitian di Indonesia ditemukan bahwa sebagian besar pendampingan orang tua untuk penggunaan gawai pada anak banyak dilakukan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sehingga masih diperlukan penyuluhan pada orang tua di lingkungan masyarakat (Pgk Paud & Dikmas, 2020).

Kelompok dasawisma tengah terdiri dari 10 keluarga. Kelompok dasawisma memiliki kegiatan bersama sebulan satu kali dan memiliki grup koordinasi secara daring melalui aplikasi *whatsapp*. Sebagian besar ibu yang menjadi anggota kelompok dasawisma tengah Dusun Brajan Tamantirto Kasihan Bantul mengeluhkan anak-anak mereka sulit untuk diatur dalam penggunaan gawai. Para ibu mengeluhkan anak-anaknya sepertinya sudah memasuki tahapan kecanduan. Mereka mengatakan bahwa saat anak-anak mereka sudah memegang dan tampak asyik memainkan gawai, anak-anak cenderung acuh terhadap panggilan dari anggota keluarga lain, cenderung menolak ketika diminta membantu melakukan sesuatu oleh orang tuanya, terdapat juga anak balita yang menangis jika gawai dimatikan saat sedang asyik nonton *youtube* atau memainkan *game* di gawai mereka.

Masalah penyalahgunaan gawai merupakan masalah yang harus segera diatasi untuk mendukung keberlanjutan program ketahanan keluarga di masyarakat sebagai pondasi utama pembangunan bangsa Indonesia. Ketahanan keluarga merupakan pondasi ketahanan nasional karena keluarga sebagai sistem mikro, mempengaruhi sistem yang lebih besar yang ada dalam masyarakat (Lemhannas, 2019). Untuk itu pengusul berinisiatif untuk melakukan kegiatan penyuluhan secara daring terhadap kelompok dasawisma Dusun Brajan Tamantirto Kasihan Bantul tentang penguatan ketahanan keluarga dalam mencegah dan mengatasi penyalahgunaan gawai. Keberlanjutan program setelah kelompok dasawisma mendapatkan edukasi adalah ibu-ibu dasawisma dapat membantu dalam menyebarkan informasi mengenai pentingnya dan cara mengelola penggunaan gawai kepada masyarakat lain. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ketua dasawisma dan beberapa anggota dasawisma Dusun Brajan Tamantirto Kasihan Bantul, didapatkan beberapa hal yang menjadi permasalahan, diantaranya: (1) Kelompok dasawisma belum pernah mendapatkan edukasi tentang bahaya penggunaan gawai dan peran keluarga dalam mencegah terjadinya penyalahgunaan gawai, (2) kelompok dasawisma belum mengetahui bagaimana cara pencegahan penyalahgunaan gawai, (3) kelompok dasawisma belum mengetahui bagaimana cara pengalihan kegiatan anak-anak untuk mengatasi penyalahgunaan gawai. Solusi dan terobosan yang ditawarkan adalah sebagai berikut:

1. Membuat program pendidikan kesehatan kepada kelompok dasawisma tentang bahaya penyalahgunaan gawai dan peran keluarga dalam pencegahannya
2. Mengajarkan kepada kelompok dasawisma cara pengalihan untuk anak yang mengalami kecanduan dan melakukan penyalahgunaan gawai
3. Memfasilitasi media pengalihan kegiatan anak-anak untuk mengatasi penyalahgunaan gawai dengan cakruk pintar.

METODE

Kegiatan program ketahanan keluarga dalam mencegah dan mengatasi penyalahgunaan gawai di kelompok mitra dasawisma tengah Dusun Brajan Tamantirto Kasihan Bantul dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

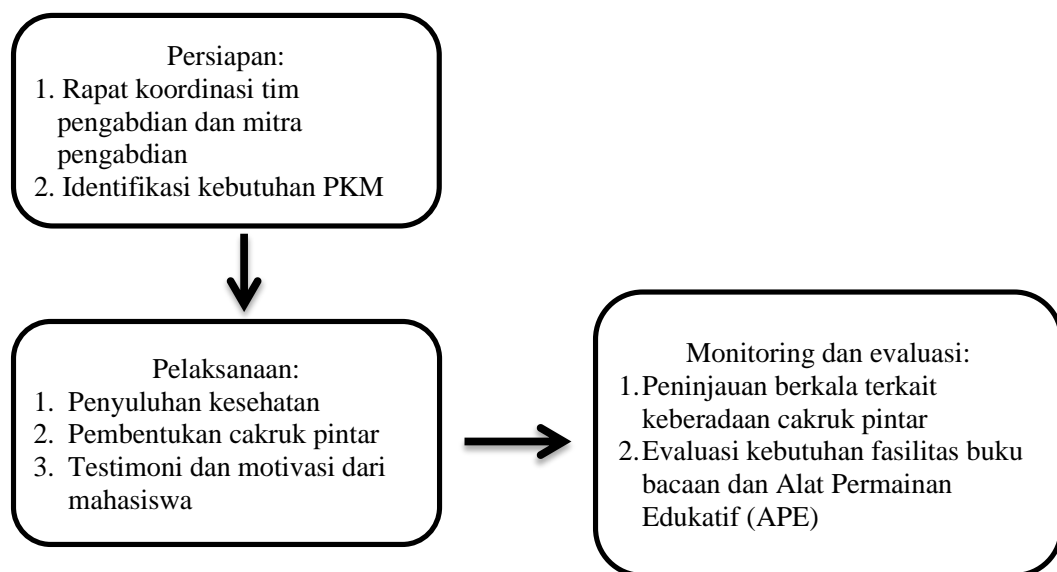
Tahap persiapan dimulai dari kegiatan koordinasi tim pelaksana untuk merencanakan pertemuan awal dengan mitra. Hasil rapat koordinasi antara tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan mitra, diidentifikasi kebutuhan pelaksanaan PKM antara lain: pembuatan materi penyuluhan, pembelian alat permainan edukatif (APE), buku-buku edukatif, dan sarana prasarana penunjang lainnya.

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PKM terdiri dari tiga kegiatan yaitu: penyuluhan kesehatan, pembentukan cakruk pintar, dan video testimoni dan motivasi dari mahasiswa tentang bahaya penyalahgunaan gawai.

3. Tahap monitoring dan evaluasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah: peninjauan berkala terkait keberadaan Cakruk Pintar dan mengevaluasi kebutuhan fasilitas buku dan alat Pendidikan edukatif (APE). kunjungan anak-anak serta melakukan evaluasi dengan ibu-ibu dasawisma untuk pengembangan lebih lanjut. Alur kegiatan PKM dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1: Diagram alur kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program penguatan ketahanan keluarga dalam mencegah dan mengatasi penyalahgunaan gawai di kelompok mitra dasawisma tengah Dusun Brajan Tamantirto Kasihan Bantul terlaksana dengan hasil sebagai berikut:

1. Persiapan

Meliputi rapat koordinasi tim pengabdian, rapat koordinasi dengan mitra. Tujuan rapat koordinasi antara tim pengabdian dan mitra merupakan mekanisme penting karena untuk memastikan bahwa

mitra mendapat informasi komprehensif tentang program yang akan diajukan oleh tim pengabdian, menemukan masalah utama dan mengidentifikasi kesenjangan yang ada di wilayah mitra. Mitra juga mempertimbangkan apakah program tersebut sudah pernah dilakukan atau belum di wilayah tersebut, sehingga program yang ditawarkan oleh tim pengabdian dapat sesuai dan bermanfaat dengan kebutuhan mitra (Mbalinda, Nabirye, Ombeva, Brown, & Leffers, 2017).

Dari hasil rapat koordinasi antara tim PKM dan mitra, diidentifikasi kebutuhan pelaksanaan PKM antara lain: pembuatan materi penyuluhan, pembelian alat permainan edukatif (APE), buku-buku edukatif, dan sarana prasarana penunjang lainnya. Kebutuhan tersebut sesuai dengan kesepakatan antara tim PKM dan mitra. Penyuluhan dipilih sebagai metode penyampaian kepada orang tua, karena penyuluhan terbukti efektif dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran orang tua dalam penggunaan gawai pada anak. Sesuai dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pengetahuan orang tua sebelum dan sesudah penyuluhan dalam pendampingan penggunaan gawai pada anak (Hertinjung, Septianingrum, & Putri, 2021).

2. Pelaksanaan

Meliputi kegiatan utama **penyuluhan kesehatan** dilakukan pada Hari Minggu tanggal 6 Juni 2021 melalui video yang diupload di *youtube* dan *link* (<https://youtu.be/7T43q2oKaLc>) diberikan ke *group whatsapp* kelompok Ibu-ibu RT 6 Brajan. Materi berisi tentang bahaya *gadget* dan upaya yang dilakukan untuk mengurangi penggunaan gawai. Penyampaian materi dipilih dilakukan melalui *youtube* dikarenakan pada saat pandemi Covid-19 tidak dianjurkan berkumpul dengan banyak orang untuk mencegah penyebaran Covid-19 (CDC, 2021). Pandemi Covid-19 juga tidak bisa diprediksi kapan akan berakhir, sehingga tim PKM harus berinovasi dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk terus berupaya meningkatkan kualitas SDM, terutama melalui kelompok orang tua sebagai pencipta generasi penerus bangsa (Starkey, Shonfeld, Prestridge, & Cervera, 2021). Dengan materi penyuluhan di *upload* ke dalam *youtube*, masyarakat dapat menonton berulang-ulang materi yang disampaikan oleh tim dan bebas menonton kapan saja sehingga menjadi lebih fleksibel (Yaacob, Hasliza, & Saad, 2020). Pada saat pelaksanaan terlihat bahwa mitra sangat antusias dengan penyuluhan kesehatan dan pelaksanaan program Cakruk Pintar yang dilakukan oleh tim. Kegiatan yang kedua adalah membentuk **Cakruk Pintar** dan diresmikan pada tanggal 6 Juni 2021 jam 16.30 di Cakruk Brajan RT 6 Tamantirto Kasihan Bantul. Pembentukan cakruk pintar ini sebagai salah satu upaya untuk mengalihkan kegiatan anak-anak dari penggunaan gawai. Cakruk pintar dilengkapi dengan berbagai macam alat permainan edukatif seperti: menulis huruf/angka, ular tangga raksasa yang bersifat edukatif, dan congklak. Cakruk pintar juga dilengkapi dengan buku-buku bacaan untuk anak-anak yang *full color* dan bersifat edukatif. Ada 42 judul buku/majalah yang tersedia. Cakruk pintar juga dilengkapi dengan rak buku yang digunakan untuk menyimpan buku-buku dan alat permainan edukatif tersebut. Anak-anak yang lebih besar diminta mendampingi adik-adik yang kecil untuk bermain dan membacakan buku tersebut. Permainan, buku dan media edukatif tersebut yang justru akan merangsang imajinasi, kreativitas,

mengasah kemampuan motorik halus anak, mengasah kegigihan, berpikir kritis, melatih koordinasi tubuh anak dan membuat anak mengenal lingkungannya sehingga akan mencegah anak untuk terus memegang gawai (Trajkovik, Malinovski, Vasileva-Stojanovska, & Vasileva, 2018). Bahkan melalui permainan edukatif dan membaca buku dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab (Fadlillah, 2016). Anak-anak yang lebih besar diarahkan untuk mendampingi adik-adik yang kecil bertujuan agar dapat menghabiskan waktu dengan hal-hal yang bermanfaat, sehingga tidak terus menerus memegang gawai. Jadi antara anak yang kecil dan anak yang besar bisa saling melengkapi dan sama-sama memperoleh manfaat Cakruk pintar juga dilengkapi dengan tulisan-tulisan yang memberikan motivasi anak-anak untuk membaca dan bermain di cakruk pintar tersebut. Motivasi ini perlu ditanamkan pada anak-anak agar mereka memiliki ketertarikan yang tinggi dan terbiasa untuk membaca buku daripada gawai. Minat baca sendiri harus ditanamkan sejak dini agar seseorang akrab dengan buku sedini mungkin (Swasono, Sa'diyah, Niafitri, & Hidayanti, 2020). Ketika dari kecil sudah terbiasa membaca buku, maka akan membentuk suatu *habit* yang apabila ditinggalkan akan terasa berat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keluarga memiliki peran membimbing dalam membentuk kebiasaan membaca pada anak (Yusof, 2010). Selain itu kelompok teman, lingkungan, berbagai buku dan *genre*, pendidikan taman kanak-kanak dan perpustakaan adalah elemen penting lainnya dalam masa persiapan kebiasaan membaca pada anak (Celik, 2019). Kebiasaan membaca pada anak yang dibentuk di Cakruk pintar juga dapat menjadi upaya untuk meningkatkan kualitas literasi membaca SDM di Indonesia yang masih sangat rendah. Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara berkaitan dengan tingkat literasi, atau berada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah (PISA, 2019). Cakruk pintar ini juga menyediakan buku untuk mencatat kegiatan anak-anak di Cakruk Pintar. Tugas mencatat dilakukan oleh anak-anak yang sudah besar yaitu kelas 3-6 SD. Pelaksanaan tugas ini dilakukan secara bergantian dan ada pembagian *job description* masing-masing. Kegiatan ketiga, yaitu mahasiswa memberikan testimoni dan motivasi kepada adik-adik dalam bentuk video tentang bahaya kecanduan gawai yang disampaikan dalam *group* orang tua. Pemberian testimoni akan meningkatkan kepercayaan anak-anak dan menyadarkan orang tua terhadap bahaya kecanduan gawai pada anak, terutama apabila disampaikan oleh orang yang *expert* di bidangnya. Dampak kecanduan gawai disampaikan oleh mahasiswa kesehatan yang *expert* tentang kesehatan, termasuk dampak kecanduan gawai pada kesehatan. Berbeda halnya jika testimoni disampaikan oleh mahasiswa non-kesehatan, maka akan mengurangi tingkat kepercayaan penerima. Selain itu, testimoni akan sangat mempengaruhi keputusan dan niat penerima untuk melakukan perubahan perilaku jika jelas kondisi pemberi testimoni sangat mirip dengan kondisi penerima (Sassenrath, Greving, & Sassenberg, 2018). Jadi pesan testimoni akan sangat berkesan

apabila disampaikan oleh orang yang mengalami langsung dan kondisinya sama persis dengan kondisi penerima testimoni.



Gambar 1. Penyuluhan Kesehatan



Gambar 2. Pembuatan Cakruk Pintar

3. Monitoring dan Evaluasi

Mitra berperan aktif dalam menghidupkan kegiatan Cakruk Pintar diantaranya dengan mempublikasikan keberadaan Cakruk Pintar melalui media sosial warga oleh kader kesehatan di RT 6 Brajan. Media sosial saat ini memudahkan penyebaran informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah dari sebelumnya. Akan tetapi perlu juga menerapkan konsep literasi media dan informasi yang didasarkan pentingnya menilai secara kritis informasi yang dijumpai (Hauer & Sood, 2020). Sosialisasi program merupakan proses mengkomunikasikan Cakruk Pintar kepada warga masyarakat, dengan tujuan untuk memberikan pengenalan sehingga Cakruk Pintar dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat.



Gambar 3. Sosialisasi Cakruk Pintar

Tim melakukan peninjauan berkala terkait keberadaan Cakruk Pintar dari fasilitas buku dan APE yang ada, kunjungan anak-anak serta melakukan evaluasi dengan ibu-ibu dasawisma untuk pengembangan lebih lanjut. Dari dokumentasi buku kunjungan dapat diketahui seberapa antusias kunjungan anak-anak ke Cakruk Pintar ini. Jika kunjungan semakin meningkat maka perlu ditindaklanjuti lagi agar program semakin berkembang. Akan tetapi, jika kunjungan semakin menurun maka perlu dilakukan evaluasi untuk mencari penyebab turunnya kunjungan anak di Cakruk Pintar dan memodifikasi program agar menjadi lebih menarik minat kunjungan anak-anak ke Cakruk Pintar.



Gambar 4. Buku Kunjungan Cakruk Pintar

SIMPULAN

Kegiatan PKM ketahanan keluarga dalam mengelola penyalahgunaan gawai telah dilakukan melalui kegiatan penyuluhan kesehatan tentang bahaya gawai dan upaya untuk mengatasi penyalahgunaan gawai melalui *chanel youtube* video. Kegiatan yang kedua yaitu pembentukan Cakruk Pintar berisi alat permainan edukatif dan buku/majalah edukatif sebagai upaya pengalihan anak-anak dari penyalahgunaan gawai. Kegiatan ketiga yaitu testimoni dan motivasi dari mahasiswa dalam bentuk

video. Diharapkan masyarakat Brajan dapat memanfaatkan Cakruk Pintar sebagai salah satu upaya untuk mengurangi penyalahgunaan gawai dan melibatkan kelompok usia remaja untuk mengembangkan Cakruk Pintar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Ibu-Ibu Dasawisma Dusun Brajan RT 06. Terimakasih juga kepada LPPM Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gani, S. (2016). *Education in the 21 th Century: Responding to Current Issues Parenting Digital Natives: Cognitive, Emotional, and Social Developmental Challenges*.
- Alemayehu, M., & Meskele, M. (2017). Health care decision making autonomy of women from rural districts of Southern Ethiopia: A community based cross-sectional study. *International Journal of Women's Health*, 9, 213–221. <https://doi.org/10.2147/IJWH.S131139>
- CDC. (2021). Considerations for Events and Gatherings. Retrieved September 3, 2021, from CDC website: <https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/community/large-events/considerations-for-events-gatherings.html>
- Celik, B. (2019). A Study on the Factors Affecting Reading and Reading Habits of Preschool Children. *International Journal of English Linguistics*, 10(1), 101. <https://doi.org/10.5539/IJEL.V10N1P101>
- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2017). PEngaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Fadlillah, M. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Paper Ke-2*.
- Hauer, M. K., & Sood, S. (2020). Using Social Media to Communicate Sustainable Preventive Measures and Curtail Misinformation. *Frontiers in Psychology*, 0, 2779. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2020.568324>
- Hertijung, W. S., Septianingrum, A. R. D., & Putri, Y. P. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak dalam Mengakses Gadget. *Warta LPM*, 24(2), 187–195. <https://doi.org/10.23917/WARTA.V24I2.11291>
- Ilmiah, J., & Pgtk Paud Dan Dikmas, V. (2020). *Parent Accompaniment To Their Children Who Used Gadget In An Early Childhood Education Unit*. 15(1). <https://doi.org/10.21009/JIV.1501.4>
- Lemhannas. (2019). Ketahanan Keluarga Fondasi Ketahanan Nasional. Retrieved September 3, 2021, from Lemhannas website: <http://www.lemhannas.go.id/index.php/berita/berita-utama/629-ketahanan-keluarga-fondasi-ketahanan-nasional>
- Marsal, A., dan, F. H.-J. I. R., & 2017, undefined. (2017). Pengaruh smartphone terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id*, 3(1), 78–84.
- Mbalinda, S. N., Nabirye, R. C., Ombeva, E. A., Brown, S. D., & Leffers, J. M. (2017). Nursing Partnership Activities, Components, and Outcomes: Health Volunteers Overseas in Uganda 2001–2016. *Frontiers in Public Health*, 5(JUL), 173. <https://doi.org/10.3389/FPUH.2017.00173>
- PISA. (2019). Program for International Student Assessment (PISA) - Overview.
- Robinson, T. N., Banda, J. A., Hale, L., Lu, A. S., Fleming-Milici, F., Calvert, S. L., & Wartella, E. (2017). Screen Media Exposure and Obesity in Children and Adolescents. *Pediatrics*, 140(Suppl 2), S97. <https://doi.org/10.1542/PEDS.2016-1758K>
- Sassenrath, C., Greiving, H., & Sassenberg, K. (2018). Are you Concerned? Patient Testimonials in Medical Communication Affect Healthy Recipients' Emotions and Memory. *Frontiers in Communication*, 0, 18. <https://doi.org/10.3389/FCOMM.2018.00018>
- Starkey, L., Shonfeld, M., Prestidge, S., & Cervera, M. G. (2021). Special issue: Covid-19 and the role of technology and pedagogy on school education during a pandemic. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2021.1866838>, 30(1), 1–5. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2021.1866838>

- Suhana, M. (2017). *Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development*. 224–227. <https://doi.org/10.2991/ICECE-17.2018.58>
- Swasono, M. A. H., Sa'diyah, A. I., Niafitri, R. E., & Hidayanti, R. (2020). Membangun Membangun Kebiasaan Membaca pada Anak di masa Pandemi Covid-19 melalui Program Satu Jam Tanpa Gawai di Griya Baca Desa Karangrejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 38–50. <https://doi.org/10.32815/JPM.V1I2.236>
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLOS ONE*, 13(8), e0202172. <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0202172>
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Arfa, M., Alona, I., & Nerdy, N. (2019). The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(1), 148. <https://doi.org/10.3889/OAMJMS.2019.037>
- Wiguna, T., Manengkei, P. S. K., Pamela, C., Rheza, A. M., & Hapsari, W. A. (2016). Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak dan Remaja di Poliklinik Jiwa Anak dan Remaja RSUPN dr. Ciptomangunkusumo (RSCM), Jakarta. *Sari Pediatri*, 12(4), 270–277. <https://doi.org/10.14238/SP12.4.2010.270-7>
- Yaacob, Z., Hasliza, N., & Saad, M. (2020). Acceptance of YouTube as a Learning Platform during the Covid-19 Pandemic: The Moderating Effect of Subscription Status. *TEM Journal*, 9(4), 1732–1739. <https://doi.org/10.18421/TEM94-54>
- Yusof, N. M. (2010). CHAPTER 1 Influence of family factors on reading habits and interest among level 2 pupils in national primary schools in Malaysia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 5, 1160–1165. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2010.07.253>