

# Pemberdayaan Remaja sebagai Peer Educator “Cerdas Menggunakan Internet” di Bali *Orphan Day Center*

DOI: <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v6i2.2739>

Putu Asih Primatanti<sup>1\*</sup>, Saktivi Harkitasari<sup>2</sup>, Komang Trisna Sumadewi<sup>3</sup>, Kadek Ayu Astuti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Warmadewa, Indonesia  
Jl. Terompong No.24, Denpasar, Bali, Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Udayana, Indonesia  
Jl. P.B. Sudirman, Denpasar, Bali

\*Email Korespondensi: dr.asih@gmail.com

---

**Abstract** - Social restrictions have forced individuals to reduce social interactions and seek activities at home. One of the consequences is high use of internet for various motivations. Excessive internet use, especially social media use, has negative impacts to mental and behavioral problems, such as addiction or dependency. Orphaned children have the right to receive guidance on internet use to avoid negative consequences in future. One way to do through community service by empowering and preparing them to be independent in managing their internet use, and even becoming peer educators for their friends. The community service aims to increase knowledge and abilities of partners to use internet and social media wisely. The method of designed programs is to provide education on the impacts of internet and social media use and train how to use filters and screen time features on smartphones and other devices. All activities, from providing materials to training, have been shown to raise childrens' knowledge of effects of internet use and improve their capacity to use filters and tools to limit internet use in Bali Orphan. The improvement in knowledge is reflected to post-test result and was able to use the filter and screen time tools without any assistance.

**Keywords:** orphans, internet, social media

**Abstrak** - Pembatasan sosial menyebabkan individu terpaksa mengurangi interaksi sosial dan mencari aktivitas di rumah. Salah satu akibatnya adalah tingginya penggunaan internet dengan berbagai jenis motivasi penggunaan. Penggunaan internet yang berlebihan, khususnya penggunaan sosial media memberikan dampak negatif seperti problem mental dan perilaku berupa kecanduan atau adiksi. Anak yatim piatu berhak mendapatkan bimbingan tentang penggunaan internet ini untuk menghindari dampak yang kurang baik nantinya. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan kegiatan pengabdian dengan memberdayakan dan menyiapkan mereka agar mampu mandiri dalam mengelola penggunaan internet, bahkan mampu menjadi penyuluh sebaya (*peer educator*) bagi teman-temannya. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mitra agar dapat cerdas menggunakan internet dan sosial media. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah memberikan edukasi tentang dampak penggunaan internet dan sosial media, serta melatih untuk melakukan dan memanfaatkan fasilitas filter dan *screen time* saat menggunakan *smartphone* maupun perangkat lainnya. Seluruh kegiatan mulai dari pemberian materi dan pelatihan terbukti meningkatkan pengetahuan anak di Bali Orphan mengenai dampak penggunaan internet yaitu sebanyak 95%, dan meningkatkan kemampuan menggunakan filter serta aplikasi untuk membatasi penggunaan internet. Peningkatan pengetahuan dilihat dari meningkatnya hasil *post-test* dan sudah bisa menggunakan aplikasi filter maupun *screen time* secara mandiri tanpa bantuan.

**Kata Kunci:** yatim piatu, internet, sosial media.

---

## I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak tidak hanya pada kondisi kesehatan, namun pada berbagai aspek kehidupan. Pembatasan sosial menyebabkan individu terpaksa mengurangi interaksi sosial dan mencari aktivitas di rumah. Salah satu akibatnya adalah tingginya penggunaan internet dengan berbagai jenis motivasi penggunaan. Penggunaan internet yang berlebihan, khususnya saat ini terkait dengan penggunaan sosial media tidak hanya memberikan dampak positif, namun juga dampak negative seperti problem mental dan perilaku (Sundus, 2018).

Indonesia dengan kepemilikan telepon selular mencapai 84% dari total penduduk, dengan setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja merupakan pengguna internet, terkadang tidak menyadari risiko yang dapat ditimbulkan (Kominfo, 2014). Penelitian menyebutkan kejadian adiksi atau kecanduan internet di Indonesia adalah 14.4% pada orang dewasa selama masa pandemi Covid-19. Lama penggunaan internet, motivasi penggunaan, psikopatologis, dan penurunan kualitas tidur ditemukan berhubungan dengan adiksi internet selama masa pandemi (Siste et al., 2020). Mereka cenderung tanpa memperhatikan bahwa aktivitas tersebut dapat menimbulkan suatu distress dan dampak merugikan lainnya (Kuss & Griffiths, 2011; Shaw & Black, 2008).

Salah satu dampak negative yang dapat ditimbulkan dengan tidak terkontrolnya penggunaan sosial media adalah masalah terkait dengan problem mental dan perilaku, seperti adiksi atau kecanduan. Dampak yang seringkali ditimbulkan adalah terkait dengan penurunan motivasi di bidang pembelajaran/akademik, menurunnya konsentrasi, dan beberapa problem lainnya. Oleh karena itu, kebutuhan untuk memahami beberapa faktor yang dapat menimbulkan kecanduan atau adiksi terhadap internet atau media sosial diperlukan, khususnya untuk remaja (Santoso et al., 2021). Orangtua memiliki peran penting untuk memberikan bimbingan dan dampingan bagi penggunaan internet, khususnya pada anak. Hal ini disebabkan karena segala informasi baik positif maupun negative sangat mudah didapatkan oleh semua usia dan apabila tanpa pendampingan, kemungkinan lebih banyak dampak negative yang ditimbulkan dibandingkan dampak positifnya (Kusumawardhani et al., 2019). Bagi anak yang tidak memiliki orangtua, peran orang terdekat atau wali, serta guru memiliki peran yang diharapkan dapat memberikan edukasi atau bimbingan kepada mereka (Adiningtyas, 2017). Di kalangan remaja, pemberian edukasi dan melatih agar mereka dapat tetap cerdas dalam memanfaatkan teknologi informasi sangat diperlukan, namun belum banyak kegiatan terkait yang diperuntukkan bagi remaja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola sebuah yayasan yang memfasilitasi pelatihan-pelatihan untuk anak yatim piatu di kabupaten Gianyar, Bali dikatakan bahwa anak-anak di yayasan ini sangat membutuhkan berbagai jenis informasi. Mereka menginginkan tambahan pengetahuan serta keterampilan di luar pengetahuan yang mereka dapatkan di bangku sekolah. Sebagian besar anak yatim yang berada di yayasan yang bernama Taman Permata Hati ini adalah anak dan remaja yang merupakan generasi Z (dilahirkan kurang lebih dari tahun 1996-2012) generasi yang lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi (Hastini et al., 2020). Kesadaran diri mereka akan dampak positif juga negatif dari penggunaan internet ini menjadi suatu peluang yang dapat dimanfaatkan, sehingga mereka dapat tetap cerdas mengelola diri di tengah kemajuan teknologi. Mereka datang ke yayasan setelah jam sekolah untuk mendapatkan aktivitas yang menyenangkan di luar tugas-tugas sekolah dan mendapatkan tambahan pengetahuan serta keterampilan. Setelah selesai menjalankan aktivitas di sekolah dan di yayasan, anak yang terdaftar di yayasan ini akan pulang ke rumahnya masing-masing.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta agar dapat cerdas menggunakan internet dan media sosial. Kegiatan ini dilakukan mencakup bidang kesehatan dan bidang teknologi informatika. Di bidang kesehatan,

peserta anak-anak diberikan edukasi mengenai adiksi internet, sehingga dampak negative penggunaan internet dan media sosial dapat dicegah. Mereka juga diharapkan dapat menjadi *educator* bagi teman sebayanya yang membutuhkan informasi ini. Pada bidang teknologi dan informatika, mereka diharapkan dapat cerdas menggunakan internet, memiliki keterampilan memfilter situs negative, terhindar dari hoax, dan kasus kejahatan. Kegiatan ini diharapkan menambah wawasan dan bekal bagi anak yatim di masa depannya.

Dari hasil pertemuan bersama anak-anak yatim, mereka sangat tertarik dengan dampak kesehatan mental yang dapat terjadi terkait dengan banyaknya waktu yang mereka habiskan dalam menggunakan internet dan sosial media melalui *smartphone* atau komputer selama masa pandemi. Penggunaan internet cukup meningkat selama mereka melakukan pembelajaran daring, ditambah dengan mengerjakan tugas-tugas yang mengharuskan mereka banyak melakukan searching untuk mencari referensi. Harapan ke depannya, anak-anak yatim piatu diharapkan dapat menjadi *peer educator* bagi teman sebayanya, sehingga dapat cerdas menggunakan internet. Cerdas yang dimaksud disini diantaranya mampu mengelola penggunaan, memahami dampak-dampak yang ditimbulkan, memiliki keterampilan memfilter situs negative, serta memanfaatkan fasilitas *screen time*. Manfaat yang dapat diperoleh adalah dapat terhindar dari hoax, dan kasus kejahatan, serta mengelola waktu pada saat menggunakan internet dengan memanfaatkan berbagai jenis fasilitas atau aplikasi *screen time* yang mudah dilakukan.

## II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mitra agar dapat cerdas dalam penggunaan internet dan sosial media. Pengabdian masyarakat ini menggunakan Metode Edukasi Partisipatif yaitu metode yang melibatkan untuk aktif berpartisipasi dalam proses edukasi dan konten edukasi disesuaikan dengan kebutuhan lokal (Afandi et al., 2022). Metode ini dilakukan melalui sosialisasi pemberian edukasi dan pemberdayaan untuk mampu menjadi *peer educator* bagi teman sebayanya dan pelatihan untuk pemanfaatan penggunaan teknologi sebagai penunjang edukasi yang telah diberikan. Sebelum dan sesudah kegiatan, siswa diminta untuk mengerjakan pre-test dan post-test. Hasil pengukuran pengetahuan dikelompokkan menjadi 2 kategori yaitu: baik (>50%), dan kurang ( $\leq$  50%) (Budiman & Riyanto, 2013). Adapun media yang digunakan yaitu berupa *power point* presentasi.

Kegiatan ini dilakukan mencakup bidang kesehatan dan bidang teknologi informatika. Di bidang kesehatan, ditekankan mengenai kesehatan mental. Anak yayasannya diberikan edukasi mengenai adiksi atau kecanduan internet, sehingga mereka menjadi paham, sehingga dampak negative penggunaan internet dan sosial media dapat dicegah. Mereka juga dilatih menjadi *peer educator* bagi teman sebayanya yang membutuhkan informasi ini. Pada bidang teknologi dan informatika, mereka dilatih agar dapat cerdas menggunakan internet dengan mengatur waktu penggunaan (memanfaatkan fasilitas *screen time*), memiliki keterampilan memfilter situs negative, sehingga terhindar dari hoax, kasus kejahatan, serta dampak negative lainnya.

Prosedur dalam pengabdian masyarakat dilakukan terdiri dari 3 tahapan, yaitu; tahapan perencanaan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Tahapan perencanaan dilakukan melalui observasi lokasi pengabdian dengan melakukan wawancara dengan mitra (pengelola) terkait kondisi dan kebutuhan dari anak-anak atau subyek. Tahapan implementasi dilakukan program pengabdian diawali dengan melakukan pretest, serta menyebarkan kuisioner singkat untuk melihat karakteristik penggunaan internet pada anak dan remaja di Bali Orphan. Setelah itu dilakukan pemberian materi mengenai dampak penggunaan internet dan sosial media, serta adiksi internet. Kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi/pelatihan tentang aplikasi

penggunaan *filter* serta memanfaatkan fasilitas maupun aplikasi *screen time*. Tahap evaluasi dilakukan dengan pemberian post-test untuk melihat dampak singkat dari program ini.

Pengambilan data selama program pengabdian masyarakat ini berupa kuesioner akan disajikan secara deskriptif untuk karakteristik penggunaan internet dan sosial media. Data deskriptif juga ditampilkan untuk melihat peningkatan pengetahuan responden melalui hasil pretest dan post-test.

### III. HASIL PENEMUAN DAN DISKUSI

Program pengabdian berupa pemberian edukasi dan pelatihan ini diikuti oleh anak dan remaja di Bali Orphan. Program ini dilakukan selama satu hari dan sebanyak 43 orang mengikuti program serta mengisi kuisisioner yang diberikan saat acara secara lengkap. Sebelum memberikan materi edukasi dan pelatihan, peserta diminta untuk mengisi survey singkat dan pretest, untuk mengetahui karakteristik dan pengetahuan dasar yang mereka miliki. Pada Gambar 1. terlihat peserta anak-anak sedang menyimak sosialisasi/edukasi dampak adiksi internet dengan fokus.



**Gambar 1.** Pemberian Edukasi Dampak Adiksi Internet (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada tabel 1. disebutkan bahwa sebagian besar anak dan remaja yang tergabung di yayasan ini berusia 11-15 tahun, yaitu remaja awal yang masih duduk di kelas 5 SD sampai SMP. Sebagian besar peserta termasuk dalam generasi Z (88%) yang lahir, tumbuh dan berkembang bersama teknologi internet dan sangat fasih dengan penggunaan media sosial. Sebagian besar dari peserta adalah perempuan (74,4%).

**Tabel 1.** Karakteristik Anak dan Remaja di Bali Orphan

Karakteristik (N=43)	Frekuensi	Proporsi (%)
<b>Kategori usia</b>		
6-10 tahun	5	11,6
11-15 tahun	18	41,9
16-20 tahun	16	37,2
21-25 tahun	4	9,3

Karakteristik (N=43)	Frekuensi	Proporsi (%)
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	11	25,6
Perempuan	32	74,4
Total	43	100

**Tabel 2.** Pola Penggunaan Internet dan Sosial Media

Karakteristik (N=43)	Frekuensi	Proporsi (%)
<b>Sosial media yang dimiliki</b>		
Whatsapp	43	100
Instagram	40	93
Facebook	25	58,1
Twitter	3	7
Line	4	9,3
Tiktok	38	88,4
Youtube	43	100
Lainnya	7	16,3
<b>Perangkat yang digunakan</b>		
Hp	43	100
Laptop	6	14
Komputer	3	7
Tablet	1	2,3
<b>Durasi mengakses sosial media per hari</b>		
<4 jam	16	37,2
4-6 jam	21	48,8
>6 jam	6	14,0
<b>Ditegur karena penggunaan gadget</b>		
Ya	40	93,0
Tidak	3	7,0
Total	43	100

Pada tabel 2. ditunjukkan hasil karakteristik peserta di Bali Orphan terkait pola penggunaan internet dan media sosial. Bila dilihat jenisnya, lima jenis sosial media yang dimiliki oleh anak dan remaja di yayasan ini adalah Whatsapp (100%), Youtube (100%), Instagram (93%), Tiktok (88,4%), dan Facebook (58,1%). Beberapa sosial media lainnya dimiliki oleh kurang dari 50% anak remaja, seperti Line, Twitter, dan media lainnya. Bila dilihat dari beberapa survey maupun penelitian yang dilakukan di Indonesia, Whatsapp, Youtube, dan Instagram merupakan jenis sosial media yang paling populer digunakan (Hermawansyah & Pratama, 2021; Ramadhani & Pratama, 2020).

Perangkat yang digunakan terbanyak untuk mengakses sosial media adalah handphone (100%), selain itu juga memanfaatkan laptop (14%), komputer (7%), dan tablet (2,3%) untuk mengakses sosial media. Seluruh responden memiliki handphone yang merupakan *smartphone*, sehingga dapat mengunduh berbagai aplikasi sosial media. Kebanyakan anak dan remaja terikat akan penggunaan *smartphone* karena berbagai kebutuhan (Abi-Jaoude et al., 2020; Kolhar et al., 2021). Kondisi akan keterikatan terhadap *smartphone* ini tanpa disadari banyak menimbulkan dampak negative khususnya pada kontrol kognitif, performa akademik, dan fungsi sosio-emosional (Kolhar et al., 2021; Syifa et al., 2019)

Durasi dalam mengakses sosial media perhari sangat bervariasi, namun terbanyak berkisar antara 4-6 jam (48,8%). Hal yang menarik adalah sebagian besar dari mereka (93%) pernah ditegur karena penggunaan baik oleh orangtua, guru, atau kerabat di sekelilingnya.

Beberapa survey yang pernah dilakukan juga menemukan durasi remaja mengakses sosial media dan internet yang cukup lama dengan berbagai alasan. Alasan tersering yang disebutkan adalah sebagai sarana komunikasi serta menjalin hubungan pertemanan, dan selebihnya untuk tujuan akademik atau Pendidikan (Pahlawan et al., 2020; Schønning et al., 2020).



**Gambar 2.** Pelatihan Penggunaan Filter dan Screen Time (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Melihat hasil survey sederhana yang dilakukan, dapat dilihat bahwa penggunaan internet dan sosial media di kalangan anak dan remaja cukup tinggi. Pada gambar 2. menunjukkan pelatihan pemanfaatan teknologi penggunaan *filter* dan *screen time* sedang berlangsung. Para peserta menunjukkan antusiasme mendengarkan materi edukasi serta pelatihan yang diberikan. Sebagian besar pernah mendengar tentang aplikasi/ fasilitas *filter* dan *screen time* yang dimiliki *smartphone*, tapi belum pernah memanfaatkannya.

Pada Tabel 3 ditampilkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengetahuan yang baik tentang dampak penggunaan internet dan sosial media (63%), dan mengalami peningkatan pengetahuan (95%) setelah diberikan edukasi serta pelatihan terkait hal tersebut.

**Tabel 3.** Hasil Pre-Post Test

Tingkat pengetahuan	Pretest		Post test	
	n	%	n	%
<b>Baik</b>	27	63	41	95
<b>Kurang</b>	16	37	2	5

#### IV. SIMPULAN

Sebagian besar anak yayasan Bali Orphan menggunakan *smartphone* dalam mengakses internet maupun sosial media. Durasi yang cukup lama dalam penggunaannya harus disikapi dengan menyeimbangkan pengetahuan dan keterampilan agar mereka dapat selalu cerdas dalam memanfaatkan teknologi dan informasi. Pemberian edukasi tentang dampak penggunaan internet dan sosial media, serta pelatihan menggunakan *filter* dan fasilitas *screen time* dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dari anak yayasan Bali Orphan. Diperlukan kesadaran semua orang untuk mengkampanyekan penggunaan internet dan sosial media yang cerdas, sehingga generasi muda nantinya terhindar dari dampak yang kurang baik dari kemajuan teknologi dan informasi.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada Unit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (UPPM) Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Warmadewa yang telah mendanai keberlangsungan acara Pengabdian Masyarakat ini.

## Daftar Pustaka

- Abi-Jaoude, E., Naylor, K. T., & Pignatiello, A. (2020). Smartphones, social media use and youth mental health. *Canadian Medical Association Journal*, 192(6), E136–E141. <https://doi.org/10.1503/cmaj.190434>
- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdiyanah, Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (Cetakan 1). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI.
- Budiman, & Riyanto. (2013). *Kuesioner Pengetahuan dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Salemba Medika.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.
- Hermawansyah, A., & Pratama, A. R. (2021). Analisis Profil dan Karakteristik Pengguna Media Sosial di Indonesia Dengan Metode EFA dan MCA. *Techno.Com*, 20(1), 69–82. <https://doi.org/10.33633/tc.v20i1.4289>
- Kolhar, M., Kazi, R. N. A., & Alameen, A. (2021). Effect of social media use on learning, social interactions, and sleep duration among university students. *Saudi Journal of Biological Sciences*, 28(4), 2216–2222. <https://doi.org/10.1016/j.sjbs.2021.01.010>
- Kominfo. (2014). *Siaran Pers No. 17/PIH/KOMINFO/2/2014 tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. [https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers)
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction--a review of the psychological literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(9), 3528–3552. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>

- Kusumawardhani, A., Segara, A. A., & Supriadi, W. (2019). Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Internet pada Anak. *Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, 3(3), 232–235.
- Pahlawan, P., Liliswanti, R., Wulan, A., & Sari, M. (2020). Relationship Of Social Media Usage Duration With Student Learning Motivation Faculty Of Medicine, The University Of Lampung In Class Of 2015. *Medical Profession Journal of Lampung*, 10(3), 423–428.
- Ramadhani, M., & Pratama, A. (2020). Analisis kesadaran cyber security pada pengguna media sosial di Indonesia. *Automata*, 1(2).
- Santoso, N. A., Alwiyah, & Nabila, E. A. (2021). Social Media Factors and Teen Gadget Addiction Factors in Indonesia. *ADI Journal on Recent Inovation*, 3(1), 67–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.34306/ajri.v3i1.289>
- Schønning, V., Hjetland, G. J., Aarø, L. E., & Skogen, J. C. (2020). Social Media Use and Mental Health and Well-Being Among Adolescents – A Scoping Review. *Frontiers in Psychology*, 11(1949). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01949>
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction: definition, assessment, epidemiology and clinical management. *CNS Drugs*, 22(5), 353–365. <https://doi.org/10.2165/00023210-200822050-00001>
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Christian, H., Adrian, Siswidiani, L. P., Limawan, A. P., Murtani, B. J., & Suwartono, C. (2020). The Impact of Physical Distancing and Associated Factors Towards Internet Addiction Among Adults in Indonesia During COVID-19 Pandemic: A Nationwide Web-Based Study. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 924. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.580977>
- Sundus, M. (2018). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01). <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>