



Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebih bagi Otak pada Usia Remaja

Socialization of the Impact of Excessive Gadget Use on the Brain in Teens

Deni Nasir Ahmad^{1*}, Luluk Setyowati², Westri Andayanti³, Mal Alfahnum⁴, Maya Masitha Astriani⁵

¹ Pendidikan Biologi, Fakultas MIPA, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

^{2,3} Pendidikan Fisika, Fakultas MIPA, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

^{4,5} Pendidikan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

Email: deninasirahmad@gmail.com ^{1*}

Alamat: Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.7/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan

*Penulis Korespondensi

Article History:

Naskah Masuk: 04 Agustus, 2025;

Revisi: 18 Agustus, 2025;

Diterima: 02 September, 2025;

Terbit: 10 September, 2025;

Keywords: Brain; Gadget; Impact; Socialization; Teenager

Abstract: *The community service team observed that a common issue faced by students in partner schools is difficulty focusing during lessons, largely due to distractions from gadgets, particularly social media. Many students become fixated on social media applications, ignoring ongoing lessons. This concern has prompted our partner schools to organize interactive discussions and provide information on how to use social media wisely and manage time between learning and gadget use. And the goal of our community service was to raise awareness and provide training on responsible social media use, prevent the impact of social media on adolescent brain development (brain rot), and improve students' focus and thinking skills. The methods used in this community service included: (a) analyzing the needs and problems, (b) observing and understanding the policies of the partner schools in addressing these issues, and (c) conducting activities that involved socializing responsible social media use and brain development training. The community service was conducted on Tuesday, June 17, 2025, at MA Bina Mulia, Pasir Putih Village, Sawangan District, Depok, West Java, from 08:00 to 10:00 WIB. The event consisted of a presentation on "Brain Rot in Productive Age Teenagers," followed by training aimed at enhancing focus and reasoning skills.*

Abstrak

Tim pengabdian masyarakat mengamati bahwa masalah umum yang dihadapi siswa di sekolah mitra adalah kesulitan berkonsentrasi selama pelajaran, terutama karena gangguan dari gadget, khususnya media sosial. Banyak siswa yang terpaku pada aplikasi media sosial, sehingga mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung. Kekhawatiran ini mendorong sekolah mitra kami untuk menyelenggarakan diskusi interaktif dan memberikan informasi tentang cara menggunakan media sosial secara bijak serta mengatur waktu antara pembelajaran dan penggunaan gadget. Tujuan pengabdian masyarakat kami adalah untuk meningkatkan kesadaran dan memberikan pelatihan tentang penggunaan media sosial yang bertanggung jawab, mencegah dampak media sosial terhadap perkembangan otak remaja (brain rot), dan meningkatkan fokus serta kemampuan berpikir siswa. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini meliputi: (a) menganalisis kebutuhan dan permasalahan, (b) mengamati dan memahami kebijakan sekolah mitra dalam menangani permasalahan tersebut, dan (c) melakukan kegiatan yang melibatkan sosialisasi penggunaan media sosial yang bertanggung jawab dan pelatihan perkembangan otak. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Juni 2025, di MA Bina Mulia, Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Sawangan, Depok, Jawa Barat, pukul 08.00-10.00 WIB. Acara ini terdiri dari presentasi tentang "Pembusukan Otak pada Remaja Usia Produktif", yang dilanjutkan dengan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fokus dan penalaran.

Kata Kunci: Dampak; Gadget; Otak; Remaja; Sosialisasi

1. PENDAHULUAN

Adanya covid-19 pada tahun sebelumnya membuat kegiatan mengajar tidak berjalan sesuai dengan sebelumnya dan menjadi sekolah berbasis online yaitu dengan belajar dari rumah dengan menggunakan gadget karena itu, anak-anak lebih sering menggunakan gadget dirumah bukan hanya untuk belajar tetapi kesempatan untuk mereka membuka aplikasi lain seperti games, aplikasi sosil seperti wa, ig dan facebook dan terlebih lagi sekarang banyak orang yang menggunakan youtube dan tiktok membuat anak lebih mudah mengaksesnya, karena keadaan tersebut mempengaruhi rendahnya pola pikir anak dalam menggunakan gadget bukan hanya sekedar untuk belajar tetapi juga menggunakan untuk yang lain (Magdalena et al., 2021). Gadget merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, gadget menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak (Mau & Gabriela, 2021). Menurut Abidah, (2023) dari hasil observasinya menjelaskan bahwa permasalahan gadget beberapa tahun terakhir ini, banyak permasalahan yang muncul akibat beredarnya sosial media, seperti meningkatnya kriminalitas, dan menurunnya moral pelajar.

Permasalahan selanjutnya adalah hasil penelitian Marliani, (2021) dari 40 responden responden penggunaan gadget pada orang tua yang memiliki anak usia 1 - 6 tahun Di Desa Bangun Rejo Kecamatan Bangun Rejo Kabupaten Deli Serdang memberikan gadget pada anak mayoritas kategori sedang sebanyak 18 orang (45,0%), sebanyak 15 orang memiliki waktu penggunaan gadget kategori tinggi (37,5%), sedangkan responden dengan kategori rendah penggunaan gadget sebanyak 7 orang (17,5%). Penggunaan gadget di kalangan anak usia Pendidikan Dasar banyak disalahgunakan, seperti penggunaan gadget yang melebihi batas waktu penggunaan gadget. Anak usia Pendidikan Dasar menjadi cenderung lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain gadget daripada bermain bersama teman sebayanya (Listiyani et al., 2019). Dalam perkembangan dan pertumbuhan gadget di Indonesia terus mengalami penambahan dikarenakan akan kebutuhan gadget tersebut selain untuk berkomunikasi namun ada aplikasi-aplikasi yang membantu pengguna dalam 1 tempat yakni gadget. Aplikasi-aplikasi pada gadget khususnya media sosial seperti facebook, twitter, tik tok, youtube dan lain-lain mendorong para pengguna menjadi tertarik menggunakannya khususnya pada usia anak – anak dan remaja. Waktu penggunaanya pun bervariasi dan bahkan menggunakannya terlalu lama sampai untuk tidur dan istirahat pun terganggu. Berdasarkan hasil penelitian Wahyuningsih et al., (2024) ada hubungan antara perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada anak remaja dengan nilai sig (2-tailed) 0,015 dan nilai Correlation

Coefficient sebesar - 0.246 dengan kategori lemah dan arah hubungan yang negative, artinya semakin rendah penggunaan gadget maka semakin baik kualitas tidur yang dimiliki.

Daeri hasil penelitian Saniyyah et al., (2021) yakni berdasarkan hasil penelitian dilapangan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan menyimpulkan bentuk penggunaan *gadget* dari enam subjek anak di desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus rata-rata intensitas penggunaan *gadget* tinggi, dimana penggunaan intensitas tinggi yaitu penggunaan *gadget* pada intensitas lebih dari 3 jam dalam sehari, rata-rata anak menggunakan *gadget* sehari mencapai 3-6 jam dan anak lebih sering membuka aplikasi *youtube*, *tik tok* dan *game*. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian Yusnia et al., (2021) penggunaan gawai pada anak usia 5 – 6 tahun di Desa Talungeng intensitas penggunaan gawai, bahwa ada beberapa anak yang menggunakan gawai dengan durasi waktu kurang lebih 1 sampai 2 jam dalam sehari dan dampak negatif yang terjadi dari penggunaan gadget yaitu jika gawai atau gadget diambil anak akan menunjukkan emosi marah, menangis, memberontak bahkan berkata tidak sopan kepada orang tua maupun orang lain. Banyaknya waktu yang digunakan untuk menggunakan media sosial pada masyarakat Indonesia khususnya usia sekolah (pelajar) memungkinkan akan memberikan subuah dampak pada panca inderanya, otak, kemampuan dan keterampilan hidup menjadi lemah atau berkurang kemampuannya. Berdasarkan hasil penelitian Munisa, (2020) menjelaskan perkembangan interaksi sosial anak pada gadget yakni semakin tinggi penggunaan gadget, maka semakin rendah interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Sebaliknya, semakin rendah penggunaan gadget, maka semakin tinggi interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan.

Selanjutnya berdasarkan kesimpulan dari penelitian Oktaviyati et al., (2023) menjelaskan bahwa perlu diperhatikan kepada orang tua pada anak dan remaja bahwa terlalu sering dan berlebihan menggunakan gadget dapat memiliki dampak negatif terhadap perkembangan motorik dan kognitif anak. Selanjutnya juga orang tua dan pengasuh perlu memahami risiko yang terkait dengan penggunaan gadget berlebihan dan mengambil dengan mengambil langkah - langkah untuk membatasi waktu layer anak-anak serta memastikan bahwa konten yang diakses sesuai dengan usia dan perkembangan mereka (Nuraida, 2023). Pelajar yakni usia remaja dan anak – anak merupakan harapan negara dan bangsa Indonesia untuk melanjutkan estafet kepemimpinan jika terjadinya kelemahan tersebut mengakibatkan lemahnya daya pikir dan gerak mereka dalam melanjutkan estafet kepemimpinan. Gadget memiliki dampak positif dan negatif, khususnya bagi pengguna anak-anak, a. dampak positif dari penggunaan gadget adalah menambah wawasan berasal dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang dapat merangsang daya otak anak, menjadi media pembelajaran dan

menambah ilmu pengetahuan. b. dampak negatifnya ialah mengganggu prestasi anak di sekolah, anak menjadi malas belajar dan mengakibatkan gangguan emosi serta kepribadianya (Sofiana et al., 2023). Permasalahan saat ini remaja dan anak – anak pada usia bersekolah adalah terganggunya kemampuan fokus, nalar, kritis, kreatif, dan perilaku dalam menjalankan aktifitas bersekolah dan belajar. Dari hasil penelitian Nuramdiani, (2023) lamanya anak berinteraksi dengan gadget dalam satu hari, 42,9% responden menjawab antara 30 menit-1 jam dalam sekali duduk. 100% responden mengaku bahwa kekhawatiran utama terkait penggunaan gadget berlebih pada anak adalah masalah Kesehatan fisik, dan disusul 85,7% adalah masalah kecanduan. 85,7% responden pun mengaku bahwa mereka mengetahui efek samping dari terlalu lamanya anak berinteraksi dengan gadget, terutama masalah anak usia dini akan menyerap 100% informasi yang di dapat tanpa dipilah, dan dikhawatirkan mempengaruhi tingkah lakunya karena proses meniru yang cukup besar untuk anak usia dini. Dari hasil penelitian Jalilah, (2021) menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap anak-anak dapat memberikan efek positif dan negative dan hal yang paling mendasar yang timbul adalah dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perilaku pada anak sekolah dasar yaitu diantaranya, keseringan mengabaikan perintah orang tua, terjadinya ketergantungan dan kecanduan yang mengakibatkan kemalasan terhadap anak dalam beraktivitas, terganggunya kesehatan dari segi fisik seperti kurangnya waktu yang digunakan untuk beristirahat, terganggunya sistem syaraf otak pada anak, kelelahan pada mata akibat aspek radiasi yang besar diakibatkan karena sinar X yang ada di gadget terlalu tinggi, dan konsentrasi belajar semakin berukarang. Adapun dampak positifnya yaitu dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi, dapat menambah wawasan, sebagai media untuk belajar sebagai selingan dari buku, mempermudah dalam bersosialisasi. Hasil penelitian Putri et al., (2024) didapatkan bahwa sebagian besar remaja masuk dalam kategori penggunaan gadget tinggi, diantaranya remaja menjadi sulit berkonsentrasi saat belajar dan lebih individualis atau menyendiri dimana pada akhir pekan, banyak dari mereka lebih memilih untuk menggunakan gadget daripada bermain dengan teman di lapangan untuk bermain bola. Selanjutnya dampak negatif gadget diantaranya a. mengganggu kesehatan anak seperti mata yang mudah lelah dan sedikit mengeluarkan air. b. Waktu tidur yang berkurang dan jam belajar anak yang berubah. c. Anak juga mengalami gangguan emosional yaitu lebih mudah marah (Saniyyah, Setiawan and Ismaya, 2021).

Dari penjelasan secara umum tersebut dari hasil observasi yang tim lakukan terhadap permasalahan yang terjadi pada mitra kami dan merupakan masalah pada umumnya adalah kekosentrasian saat melakukan kegiatan pembelajaran dimana gadget sangat mengganggu

dalam pembelajaran dimana banyak belajar terpaku pada aplikasi media sosial didalam aplikasi gadget tersebut. Penggunaan gadget pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat memberikan dampak pada otak peserta didik yakni konsentrasi menurun, kemampuan kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang diberikan berkurang serta daya kemampuan logika peserta didik mengalami permasalahan. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat pada PKK Kordsa Pengairan Banyuwangi yang dilakukan oleh Harwanti et al., (2021) yakni :

- sebagian besar remaja pelajar telah memanfaatkan kemajuan teknologi dalam penggunaan gadget dimana mereka (siswa-siswi) mengisi waktu dengan menggunakan *gadget*, hampir setiap waktu mereka selalu dengan *gadget*.
- masalah kurangnya konsentrasi belajar, jika siswa-siswi sudah mengenal kecanggihan gadget pasti menginginkan hal yang praktis, contoh, ketika guru memberikan sebuah tugas yang sedikit rumit, banyak dari siswa-siswi langsung membuka internet untuk mengakses jawaban dari soal tersebut tanpa di pikirkan terlebih dahulu kebanyakan para siswa-siswi langsung meng *copy-paste* jawaban yang sudah ada di internet.

Permasalahan tersebut menjadikan makin hari menjadi meningkat dan kadang sulit untuk diajak kembali untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran. Permasalahan inilah menjadi konsentrasi sekolah mitra kami untuk diadakan diskusi interaksi dan pemberian informasi yang informatif berkaitan untuk dapat bijak memanfaatkan informasi dan pemakaian media sosial dalam gadget pada peserta didik agar dapat mengatur waktu pada saat melakukan pembelajaran dan waktu dalam memanfaatkan gadget dalam media sosial. Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada Masyarakat pada sekolah mitra akan memberikan dampak positif. Dilihat dari hasil penyuluhan sebelum diberikan penyuluhan mengenai dampak penggunaan gadget pada siswa/i dimana dari variabel pengertian nilainya 100%, kemudahan 97%, dampak 39,97% dan durasi 49,98%. Sesudah dilakukan penyuluhan maka pengetahuan siswa/i tentang pengertian menjadi 100%, kemudahan 100%, dampak 100% dan durasi juga menjadi 100% (Nurdin et al., 2022). Sejalan dengan hasil penyuluhan Wardhani & Yuliati, (2021) secara statistik ada pengaruh penyuluhan tentang bahaya gadget bagi remaja, “Penyuluhan tentang bahaya gadget bagi remaja efektif meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai tentang dampak positif dan negatif gadget”.

Dari permasalahan tersebut dan hasil kajian pustaka sebelumnya perlu dilakukan pembinaan berupa sosialisasi pengaturan waktu atau lama penggunaan dalam menggunakan gadget dalam memanfaatkan media sosial yang dapat mengganggu kesehatan khususnya otak pada usia anak – anak dan remaja serta diharapkan sesuai yang diharapkan. Tujuan dari pengabdian masyarakat oleh tim kami adalah memberikan sosialisasi dan pelatihan dalam

memanfaatkan media sosial secara bijaksana dan memberikan informasi cara mengantisipasi cara mencegah dampak sosial media terhadap otak remaja (brain rot) serta melatih daya fokus dan berpikir.

2. METODE

Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini yaitu: (1) Observasi langsung yakni pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Hal ini kami lakukan pada saat menjelang maupun saat kegiatan berlangsung. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi permasalahan yang ada dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan kegiatan. (2) Melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan sosialisasi dan pelatihan kepada mitra pengabdian masyarakat. (3) Melakukan evaluasi dan shering bersama untuk menghasilkan hasil akhir kegiatan.

3. HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 17 Juni 2025 pada pukul 08.00 s/d 10.00 WIB bertempat di MA Bina Mulia, Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Sawangan, Depok – Jawa Barat. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk memfasilitasi peserta didik dalam pemberian pengetahuan mereka berkaitan tentang kemampuan berpikir dan kesehatan otak serta memberikan pelatihan psikologi kemampuan berpikir agar terhindar dari gejala brain rot (pembusukan otak). Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah membantu peserta didik dalam memfasilitasi berupa pemberian informasi berkaitan tentang gejala awal brain rot, kondisi terkena brain rot, antisipasi agar tidak terkena brain rot dan uji kemampuan berpikir melalui tes psikologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dirancang oleh tim pengabdian, jauh hari sebelum kegiatan pengabdian akan dilaksanakan, kami tim pengabdian telah merancang perencanaan kegiatan ini dengan matang agar kegiatannya bisa berjalan dengan lancar dan dapat berhasil dengan baik. Hal itu dilakukan agar apa yang diharapkan atau yang menjadi tujuan dari kegiatan pengabdian ini dapat tercapai. Rancangan perencanaan diawali dengan melakukan pengkajian berdasarkan analisis kebutuhan dan berdasarkan permasalahan pada mitra.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dihadiri oleh 20 orang peserta yang berasal dari peserta didik di MA Bina Mulia pada kelas 10 SMA atau MA. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan memberikan sebuah hasil bahwa peserta yakni peserta didik di MA Bina Mulia dari mitra pengabdian kepada masyarakat memberikan sebuah timbal balik kepada kami tim pengabdian yakni masukan yang mendukung kelanjutan kegiatan

pengabdian kepada masyarakat. Masukan tersebut berupa melakukan penambahan pelatihan dan waktu yang lebih lama agar peserta dapat menunjukkan hasil pelatihan yang telah dibuat sebagai unjuk kerja sebagai bukti hasil kegiatan dan pertanggung jawaban kegiatan kepada pihak sekolah sebagai unjuk kerja.

4. DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah tim pengabdi lakukan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 17 Juni 2025 pada pukul 08.00 s/d 10.00 WIB bertempat di MA Bina Mulia, Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Sawangan, Depok – Jawa Barat. Adapun diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat kami tim pengabdi membagi beberapa kegiatan dan pembicara atau pelaksana kegiatan. Adapun kegiatan pengabdian masyarakat dan para pembicara atau pelaksana kegiatan adalah sebagai berikut : Pemberian materi oleh tim pengabdian kepada masyarakat yaitu Deni Nasir Ahmad, M.Pd menggunakan presentasi dengan tema “Brain rot Pada Remaja Usia Produktif”. Dimaksudkan dalam pemberian informasi bahwa remaja merupakan usia produktif yang merupakan generasi emas sesuai dengan persiapan generasi emas Indonesia 2040 oleh sebabnya tindak pencegahan dan penginformasian mengenai dampak penggunaan internet terutama sosial media berlebih maka mengakibatkan gejala brain rot (pembusukan otak). Dengan pemberian informasi dan pengetahuan kepada peserta didik mendorong agar penggunaan gadget dapat terbatas penggunaannya dan digunakan secara bijak. Dengan adanya pemahaman dan bertambahnya pengetahuan baru mengenai gadget, setiap peserta dapat lebih baik dan secara sehat dalam mengelola dan memanfaatkan penggunaan gadget yakni hal terpenting adalah *self-management* yang baik agar dapat terhindar dari kecanduan gadget (Algifari et al., 2024). Sejalan dengan hasil penelitian Anggraeni, (2019) bahwa pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan gadget, semakin tinggi pengetahuan siswa tentang dampak gadget pada kesehatan akan diikuti dengan penurunan perilaku penggunaan gadget dan sebaliknya jika pengetahuan tentang dampak gadget pada kesehatan rendah maka akan diikuti dengan peningkatan perilaku penggunaan gadget.



Gambar 1. Presentasi Sosialisasi “Brain rot Pada Remaja Usia Produktif”.

Setelah diberikan sosialisasi berkaitan dengan informasi brain rot berupa presentasi dilanjutkan dengan memberikan melatih dalam meningkatkan daya focus dan kemampuan nalar supaya terhindar dari penyakit pembusukan otak atau brain rot.



Gambar 2. Peserta Dilatih Dalam Meningkatkan Daya Fokus Dan Kemampuan Nalar.

Para peserta secara proaktif melaksanakan seluruh kegiatan dari awal sampai akhir. Rasa keingintahuan dan antusias dari para peserta membuat pemateri atau pembicara dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat memperoleh banyak informasi dan pengalaman serta saran dalam memperbanyak kesempatan untuk menambahkan waktu lebih banyak untuk unjuk kerja dan pelatihan dengan materi yang menarik agar memperoleh pengalaman dalam pembelajaran.

Dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada mitra pengabdian, tim sangat berterima kasih kepada semua kalangan khususnya para peserta kegiatan.

5. KESIMPULAN

Adapun hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut: dalam melaksanakan kegiatan pengabdian di Jelaskan bahwa rata – rata peserta sering menggunakan media sosial dalam jangka waktu penggunaan cukup normal dan kegiatan sosialisasi pendidikan pada MA Bina Mulia Depok diterima sangat baik oleh peserta dengan banyaknya pemberian saran agar adanya penambahan waktu dan pelatihan unjuk kerja bagi peserta didik sehingga memperoleh pengalaman dalam pembelajaran

DAFTAR REFERENSI

- Abidah. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap degradasi moral pelajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2716-2725. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11393>
- Algifari, I., Darmawan, S. S., Tanaya, P., Azzahra, M., Withari, N., & Amin, K. U. (2024). KAMPANYE KESADARAN DIGITAL: MENCEGAH sangat pesat saat ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian yang sulit untuk Internet Indonesia (2024), yang menunjukkan bahwa terdapat 221 juta penduduk menjadi isu kesehatan mental yang perlu diperhatikan secara. 6(3).
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64-68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Harwanti, N., Agus, M., & Eko, L. (2021). The effect of gadgets on the development of youth in Genteng Banyuwangi. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 301-313. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v2i2.1373>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan perilaku pada anak sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28-37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Listiyani, I., Riani, N., & Pamungkas, B. B. (2019). Urgency of the role of parents against the use of gadgets in children of primary education. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(1), 123. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i1.37635>
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021). Pengaruh penggunaan gadget pada rendahnya pola pikir pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 166-177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125-133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99-110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Munisa. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>
- Nuraida, H. (2023). Risiko gadget berlebihan: Dampak negatif pada karakter mental dan emosi anak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 5744-5756.
- Nuramdiani, D. (2023). Edukasi bahaya radiasi elektromagnetik dari penggunaan gadget berlebih pada anak dan remaja. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1999-2006.
- Nurdin, A., Muhammad, Zamzami, Bukhari, Murtadhahadi, Ibrahim, M. I. T., Mahyuddin, & Astini, D. (2022). Penyuluhan dampak penggunaan gadget pada siswa SMA Negeri 2 Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen Aceh. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 274-280.

- Oktaviyati, F., Faridawati, D., Siswanti, I. W., Havana, R. F., & Handayani, R. (2023). Analisis dampak radiasi gadget terhadap perkembangan motorik dan kognitif anak. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 7(1), 74-80.
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Udi, S., Yunariyah, B., Program, D3, S., Tuban, K., & Surabaya, K. (2024). Penggunaan gadget dan perubahan perilaku remaja di sekolah menengah atas Tuban. 376-383. <https://journal-mandiracendikia.com/jikmc>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. oktavianti. (2023). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53-59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Wahyuningsih, P., Rokhmah, N. A., & Imallah, R. N. (2024). Hubungan perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada anak usia remaja di SMP Negeri 2 Srandakan. *Relationship Between Gadget Usage Behavior and Sleep Quality in Adolescents at SMP Negeri 2 Srandakan*, 2(September), 1827-1836.
- Wardhani, I. K., & Yuliati, I. (2021). Efektivitas pendidikan kesehatan tentang dampak gadget pada kesehatan remaja di salah satu paroki Surabaya. *JPK: Jurnal Penelitian Kesehatan*, 11(2), 15-19. <https://doi.org/10.54040/jpk.v11i2.223>
- Yusnia, Fatimah, S., & Syam, A. S. M. (2021). Dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan moral anak usia 5-6 tahun. *Jurnal An Nisa'*, 14(2), 94-107. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/view/5146>