

Edukasi Orangtua Terhadap Bahaya Gadget Bagi Anak di Desa Segaralangu

Parental Education Counseling on the Dangers of Gadgets for Children in Segaralangu Village

Sarno Hanipudin^{1*}, Sri Mulyani², Taqiyudin Subki³, Muhamad Habib⁴

^{1,2,4} Program Studi PAI, Tarbiyah, STAI Sufyan Tsauri Majenang, Jln. KH. Sufyan Tsauri Po. Box. 18
Majenang Cilacap 53257 - Indonesia

³ Program Studi IAUD, Tarbiyah, STAI Sufyan Tsauri Majenang, Jln. KH. Sufyan Tsauri Po. Box. 18
Majenang Cilacap 53257 - Indonesia

*E-mail corresponding author: mashan_1985@yahoo.com

Received: 18 Agustus 2023; Revised: 30 Oktober 2023; Accepted: 07 Desember 2023

Abstract. Anak merupakan masa depan sekaligus harapan bagi setiap orangtua, namun kenyataan menunjukkan bahwa 89.99 % anak telah mengakses internet yang dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan psikis serta intelektualnya. Untuk itu menjadi penting adanya upaya 'share and care' terhadap orangtua yang secara langsung bersinggungan dengan anak-anaknya untuk diberi pemahaman tentang dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Memperkuat landasan pengabdian ini adalah: 1). Gadget sudah menjadi 'barang mainan' anak. 2). Penggunaan gadget pada anak yang tidak terkontrol. 3). Orangtua kurang peduli dengan resiko dan bahaya gadget. Pengabdian ini bertujuan untuk mengedukasi orangtua khususnya ibu-ibu untuk berperan aktif dalam upaya kontrol penggunaan gadget sekaligus menjadi pioner dalam mengarahkan penggunaan gadget ke arah yang positif. Pengabdian ini dilaksanakan di Desa Segaralangu Kabupaten Cilacap. Pengabdian dilaksanakan dengan model seminar menghadirkan narasumber sesuai bidang kepakarannya. Hasil kegiatan kepada 30 peserta dengan teknik evaluasi *post test* menunjukkan data sebesar 80% tahu, 8% peserta tidak tahu, dan 12% kurang tahu. Hasil ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan orangtua terhadap tingkat pemahaman bahaya gadget.

Kata Kunci: Anak; bahaya gadget; seminar.

Abstrak. Children represent both the future and hope for every parent. However, the reality shows that 89.99% of children have accessed the internet, which can have negative impacts on their psychological and intellectual development. Therefore, it is crucial to make efforts towards 'share and care' for parents who are directly involved with their children to provide an understanding of the negative impacts of uncontrolled gadget use. The strengthening foundation of this dedication includes: 1). Gadgets have become children's "toys." 2). Uncontrolled use of gadgets by children without parental supervision. 3). Parents are less concerned about the risks and dangers of gadgets. The purpose of this dedication is to educate parents, especially mothers, to play an active role in controlling gadget use and to become pioneers in directing gadget use towards positive outcomes. This dedication is carried out in Segaralangu Village, Cilacap Regency. The dedication is implemented through a seminar model, bringing in speakers according to their expertise. The results of the activity for 30 participants, using a post-test evaluation technique, show that 80% are knowledgeable, 8% are unaware, and 12% are less aware. These results indicate an improvement in parents' knowledge regarding the understanding of the dangers of gadgets.

Keywords: Children; dangers of gadgets; seminar.

DOI: 10.30653/jppm.v9i1.600



1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan gadget atau perangkat teknologi digital memiliki efek yang substansial pada anak-anak, dengan dampak positif dan negatif yang dapat dirasakan. Berikut ini adalah beberapa hasil yang timbul dari penggunaan gadget bagi anak-anak. Adapun efek positifnya antara lain: a). Pendidikan dan pembelajaran: gadget menjadi alat pembelajaran yang efisien. Anak-anak dapat mengakses sumber belajar online, aplikasi pendidikan, dan materi edukatif yang mendukung pemahaman mereka tentang berbagai mata pelajaran. b). Pengembangan keterampilan teknologi: Anak-anak yang terbiasa menggunakan gadget dapat mengembangkan kemampuan teknologi yang penting dalam era digital saat ini. Mereka memahami navigasi online, manajemen berkas, serta kemampuan mengatasi masalah teknis. c). Kreativitas: beragam aplikasi dan permainan merangsang kreativitas anak-anak, baik melalui seni gambar, musik, atau desain. Beberapa aplikasi bahkan membantu mereka mempelajari keterampilan pemrograman atau desain grafis. d). Koneksi sosial: gadget memungkinkan anak-anak untuk terus terhubung dengan teman dan keluarga, terutama dalam situasi-situasi di mana pertemuan langsung sulit dilakukan. Media sosial dan aplikasi pesan instan mendukung interaksi sosial (Dewi et al., 2019; Akmaludin et al., 2022).

Sementara itu, dampak buruk dari penggunaan gadget oleh anak-anak mencakup hal-hal berikut:

a). Ketergantungan dan kesehatan mental: pemakaian gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan ketergantungan dan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, serta isolasi sosial. Anak-anak yang menghabiskan waktu yang terlalu lama di layar cenderung kurang aktif secara fisik dan mengalami gangguan tidur. b). Konten tidak sesuai usia: anak-anak berisiko terpapar pada konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, termasuk konten yang berisi kekerasan atau unsur seksual. Meskipun ada pengawasan dari orang tua, tidak selalu memungkinkan untuk sepenuhnya menghindari risiko ini. c). Gangguan terhadap pendidikan dan perkembangan: penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi anak dalam proses belajar, membaca, dan bermain di dunia nyata. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dan sosial mereka. d). Dampak negatif terhadap kreativitas: walaupun terdapat aplikasi yang merangsang kreativitas, banyak pula yang cenderung menghasilkan konten yang kurang bermakna atau mengajarkan jenis kreativitas yang terbatas pada teknologi saja. e). Keselamatan dan privasi online: anak-anak dapat menjadi rentan terhadap ancaman keamanan serta pelanggaran privasi saat berada di dunia online. Mereka mungkin tidak sepenuhnya memahami konsep risiko ini dan dapat dengan mudah terjerumus dalam situasi yang berbahaya (Fitriana et al., 2021).

Orang tua perlu melaksanakan manajemen yang cermat dan bijaksana terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak. Ini meliputi menentukan batasan penggunaan, mengawasi isi konten yang diakses, serta memastikan bahwa anak-anak tetap terlibat dalam beragam kegiatan fisik, interaksi sosial, dan pembelajaran yang seimbang (Hanipudin, 2020; Fadlillah & Rahmawati, 2022).

Selain itu, penggunaan gadget juga memiliki potensi yang berkontribusi pada berbagai bentuk tindakan kejahatan, terutama dalam ranah digital. Beberapa contoh kejahatan yang terkait dengan penggunaan gadget adalah sebagai berikut: a). Penipuan dan Pencurian Identitas: penjahat memanfaatkan teknologi untuk melakukan penipuan daring, seperti mengirim email phishing atau pesan palsu yang meminta informasi pribadi atau finansial. Mereka juga bisa mencuri identitas individu untuk kepentingan kriminal. b). *Cyberbullying*: gadget memberikan kemampuan kepada pelaku untuk melakukan tindakan perundungan atau penghinaan melalui platform media sosial, pesan teks, atau aplikasi daring lainnya. Ini bisa berdampak serius pada kesejahteraan mental dan emosional korban. c). Kejahatan seksual online: Pelaku menggunakan gadget untuk mengajak anak-

anak atau remaja terlibat dalam perilaku seksual atau menyebarkan materi pornografi anak. Tindakan ini melanggar hukum dan bisa menyebabkan trauma pada korban. d). *Hacking*: penetrator digital memanfaatkan gadget untuk meretas akun daring, sistem komputer, atau situs web, dengan tujuan mencuri data sensitif, merusak data, atau mengganggu layanan. e). Pelecehan dan intimidasi: teknologi memungkinkan pelaku untuk melecehkan, mengintimidasi, atau mengancam korban melalui pesan teks, media sosial, atau panggilan telepon. f). Kejahatan finansial: pelaku menggunakan gadget untuk mencuri informasi keuangan, seperti rincian kartu kredit atau informasi perbankan, dengan maksud melakukan penipuan finansial. g). Penyebaran materi ilegal: gadget mempermudah penyebaran materi ilegal seperti narkoba, senjata, atau barang terlarang lainnya melalui platform daring atau aplikasi pesan. h). Pembajakan dan penyebaran *malware*: penjahat digital dapat menggunakan gadget untuk menyebarkan perangkat lunak berbahaya (*malware*) ke perangkat lain, yang dapat merusak data atau mencuri informasi. i). Pelanggaran privasi: beberapa gadget dilengkapi dengan teknologi kamera dan mikrofon yang dapat diretas, mengancam privasi pengguna jika dimanfaatkan untuk memata-matai atau merekam aktivitas tanpa izin (Habibi & Liviani, 2020; Amiliya et al., 2023).

Menurut data KPAI, lebih dari 91 % anak Indonesia terpapar pornografi (Rizky, 2022). Selain itu menurut data BPS sebanyak 88,99% Anak usia 5 tahun ke atas mengakses internet untuk media sosial (Annur, 2021). Dengan data-data tersebut perlu ada sosialisasi kepada orangtua tentang bahaya gadget, tujuannya adalah agar terhindar dari ancaman kejahatan yang terkait dengan gadget. Untuk itu diperlukan kesadaran dan kerjasama serta peran orang tua dalam upaya kontroling penggunaan gadget pada anak sekaligus edukasi literasi pentingnya pembatasan penggunaan gadget (Hanipudin, 2020a, Anggraeni & Mukhlis, 2023).

Berdasarkan informasi tersebut, Tim Pengabdian bersama mahasiswa KKN Sufyan Tsauri Majenang melaksanakan kerjasama dengan komunitas agama Islam, yakni IPNU dan Muslimat, dalam sebuah kegiatan yang berkolaborasi dengan mengadakan Penyuluhan bertema "Edukasi Orangtua Terhadap Bahaya Gadget Bagi Anak". Kegiatan ini melibatkan narasumber dari kalangan akademisi dan diikuti oleh ibu-ibu dari Desa Segaralangu dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang.

2. METODE

Berdasarkan identifikasi tersebut, kami menyusun beberapa tahap pra pelaksanaan berupa timeline hingga hari pelaksanaan, data tersebut dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Timeline kegiatan

No	Kegiatan	Bulan		
		Juli	Agustus	September
1	Observasi	√		
2	Penggalian informasi dan perencanaan	√		
3	Pelaksanaan pengabdian		√	
4	Penyusunan laporan		√	
5	Penyerahan laporan			√

Kegiatan diawali dengan kegiatan observasi yang dilaksanakan pada awal bulan Juli, tujuan dari observasi ini adalah untuk bertemu dengan Kepala Desa dan tokoh masyarakat sekaligus

menghimpun data awal. Selain bertemu dengan tokoh masyarakat, tim pengabdi juga melakukan interview dengan komunitas ibu-ibu di desa segaralangu untuk menghimpun data lapangan terkait dengan fakta anak-anak di desa tersebut. Pemetaan data kepada ibu-ibu sengaja oleh tim pengabdi dilakukan lebih lama dikarenakan mereka nantinya yang akan menjadi subjek dalam kegiatan ini. Data tersebut kemudian didokumentasikan dan dilanjutkan ke tahap pendalaman dan identifikasi oleh tim untuk selanjutnya ditentukan tema apa yang pas untuk merespon fakta yang ada dilapangan tersebut.

Data observasi awal yang didapatkan oleh pengabdi adalah sebagai berikut:

- a. Minimnya kontrol orang tua dalam memonitor penggunaan gadget oleh anaknya, hal ini mengindikasikan rendahnya tingkat literasi orangtua.
- b. Minimnya tingkat pengetahuan orangtua dengan bahaya gadget.
- c. Orang tua belum begitu *care* dengan bahaya gadget, mereka hanya berfikir yang penting anak anteng dan diam.

Data tersebut menjadi acuan bagi pengabdi dalam merumuskan tema serta materi yang akan disampaikan. Selain itu juga tim pengabdi menentukan kebutuhan-kebutuhan kelengkapan untuk acara tersebut, seperti tempat, personel, narasumber, konsep acara dan perangkat pendukung lainnya. Pada tahap ini tim pengabdi berkomunikasi dengan pihak desa untuk menentukan tempat dan waktu, sedangkan untuk personel termasuk narasumber tim pengabdi berkomunikasi dengan pihak Program Studi PAI STAI Sufyan Tsauri Majenang.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh pengabdi adalah persiapan berupa sosialisasi kegiatan dengan cara menyebarkan undangan dan flyer secara terbuka. Flyer tersebut kemudian disebar melalui grup wa, story wa, dan facebook sebagai langkah publikasi kegiatan. Selain itu banner kegiatan juga dibuat dengan konsep yang sama dengan flyer tersebut diatas, tujuannya adalah agar kegiatan tersebut terkesan lebih formal.

Khalayak sasaran yang menjadi peserta dalam pengabdian ini adalah ibu-ibu sebagai orangtua yang berada di desa Segaralangu, peserta ini merupakan ibu-ibu yang berafiliasi dengan IPNU dan Muslimat NU desa Segaralangu.

Kegiatan dilaksanakan pada Jum'at, 11 Agustus 2023 jam 13.00 s.d 15.00 WIB di Masjid Jami' Desa Segaralangu, diawali dengan sambutan yang disampaikan oleh tokoh masyarakat setempat, kemudian dilanjutkan pada acara inti yaitu kegiatan pengabdian yang dimulai dengan opening speech oleh Sarno Hanipudin, M.Pd.I selaku DPL KKN Desa Segaralangu selanjutnya materi utama diisi oleh Sri Mulyani, M.Pd.I dari Prodi PAI STAI Sufyan Tsauri Majenang.

Metode yang digunakan selama kegiatan pengabdian adalah dengan model seminar yang diperkuat dengan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Ceramah, menjelaskan, mendeskripsikan teori serta fakta-fakta yang berkaitan dengan materi dampak gadget.
- b. Diskusi kelompok, mengajak peserta untuk menelaah kasus, mendiskusikan, mengidentifikasi dan tawaran solusi terhadap dampak gadget.
- c. Brainstorming, proses kreatif dalam menghasilkan ide-ide kreatif pembatasan penggunaan gadget pada anak.

Untuk mendapatkan data terkait keberhasilan kegiatan pengabdian, maka pengabdi melaksanakan evaluasi. Metode yang digunakan dalam evaluasi kegiatan pengabdian ini adalah menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan seputar pengetahuan penggunaan serta dampak gadget yang disebar kepada peserta setelah kegiatan pengabdian selesai. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana resapan materi yang didapatkan oleh peserta serta rencana tindak lanjut setelahnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini merupakan kegiatan yang belum pernah dilakukan di desa Segaralangu, hal ini menjadikan kegiatan ini mendapatkan atensi yang cukup baik dari peserta. Peserta yang hadir merupakan peserta undangan yang berafiliasi dalam Organisasi Keagamaan IPNU dan Muslimat Desa Segaralangu yang berjumlah 30 orang.



Gambar 1. Kegiatan penyampaian materi

Kegiatan dilaksanakan dengan model seminar dengan pendekatan metode ceramah, diskusi kelompok dan *brainstorming*, dalam pemaparan materi narasumber mendeskripsikan bahwa gadget adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada perangkat elektronik kecil, canggih, dan seringkali *portabel* yang memiliki fungsi khusus. Gadget umumnya dirancang untuk memberikan kemudahan, kenyamanan, atau hiburan kepada penggunanya. Contoh umum dari gadget termasuk smartphone, tablet, jam tangan pintar (*smartwatch*), kamera digital, dan perangkat elektronik lainnya. Gadget sering kali memiliki fitur dan teknologi yang lebih canggih daripada perangkat elektronik biasa. Mereka dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti berkomunikasi, menjelajah internet, mengambil gambar dan video, mendengarkan musik, mengukur kegiatan fisik, dan banyak lagi. Gadget juga sering dilengkapi dengan sistem operasi yang memungkinkan pengguna untuk menginstal aplikasi dan perangkat lunak tambahan (Susilowati, 2017).



Gambar 2. Braindstorming dan tanya jawab

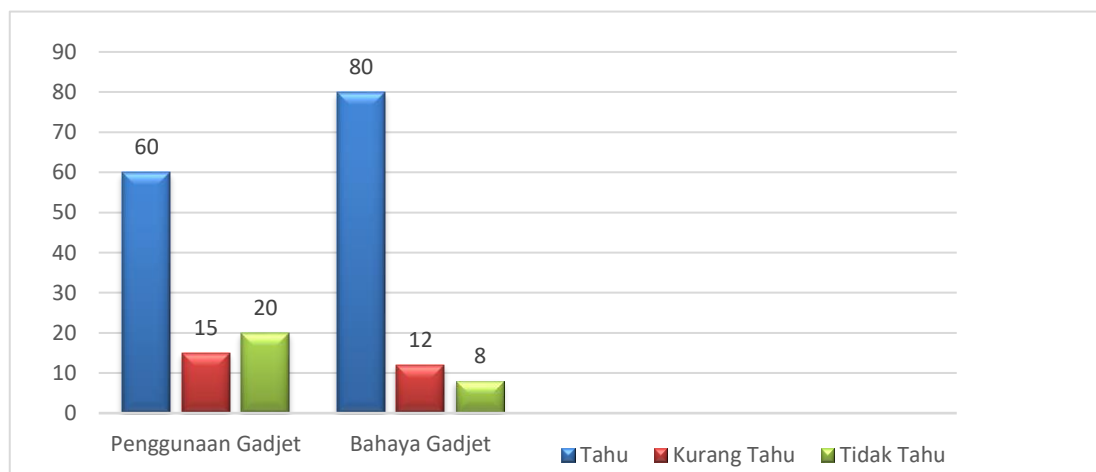
Dengan komplitnya dari fitur yang dimiliki, gadget ternyata memiliki potensi risiko dan dampak negatif yang bisa timbul akibat penggunaan yang tidak bijak atau berlebihan terhadap perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, komputer, dan perangkat elektronik lainnya. Dampak tersebut biasanya tidak secara langsung terasa namun akan sangat terlihat di beberapa waktu kemudian, seperti munculnya masalah kesehatan yang memburuk karena pola makan tidak teratur (Nurullita et al., 2023). Berikut adalah beberapa bahaya yang dapat muncul akibat penggunaan gadget yang tidak terkendali:

Tabel 2. Deskripsi materi

No	Jenis Bahaya	Dampak
1	Ketergantungan	Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, di mana seseorang merasa sulit untuk berfungsi tanpa terus menggunakan perangkat tersebut. Ini bisa mengganggu aktivitas sehari-hari dan interaksi social.
2	Gangguan Kesehatan Mental	Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar gadget dapat berkontribusi pada masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan isolasi sosial. Terutama jika penggunaan gadget digunakan untuk membandingkan diri dengan orang lain di media sosial.
3	Gangguan Tidur	Paparan cahaya biru dari layar gadget dapat mengganggu produksi hormon melatonin, yang mengatur siklus tidur. Penggunaan gadget larut malam dapat mengganggu kualitas tidur dan memicu masalah tidur.
4	Kurangnya Aktivitas Fisik	Penggunaan gadget yang berlebihan bisa mengarah pada gaya hidup yang kurang aktif fisik. Ini bisa berkontribusi pada obesitas, masalah kesehatan jantung, dan penurunan kesehatan umum.

- 5 Paparan pada Konten Tidak Sesuai Usia Terlalu banyak waktu di depan gadget dapat membuka kemungkinan anak-anak dan remaja terpapar pada konten yang tidak sesuai usia, seperti kekerasan, pornografi, atau materi yang merusak.

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan edukasi bagi ibu-ibu selaku orangtua sekaligus sebagai orang pertama dalam keluarga yang berkomunikasi langsung dengan anak, tentang penggunaan gadget sekaligus mengetahui dampak dan bahaya apa saja yang timbul dari penggunaan gadget. Berdasarkan tujuan tersebut maka keberhasilan kegiatan dilihat dari tingkat pengetahuan dan pemahaman penggunaan dan bahaya gadget. Untuk itu maka dilakukan evaluasi menggunakan skala pengetahuan dan dampak gadget. Hasil analisis data ditemukan bahwa rata-rata pengetahuan tentang penggunaan gadget peserta sebesar 60%, peserta berada dalam kategori pengetahuan tinggi. Hasil analisis data terhadap bahaya gadget ditemukan bahwa 8% peserta tidak tahu, 12% kurang tahu dan 80% tahu. Hasil pengabdian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2021) yang menyatakan bahwa 70% orangtua memiliki kesadaran dalam memantau penggunaan gadget pada anak setelah diberikan penyuluhan. Pengabdian yang dilakukan oleh (Anggraini, 2019) kepada 38 siswa SD Prima Cendikia Desa Wonoasri, Kecamatan Grogol, Kabupaten Kediri menghasilkan data berikut: 52,6% bermain game, 26,3% menonton video, dan 21% menonton film kartun favorit, durasi penggunaan gadget selama 2 jam sebanyak 78,9% dari total siswa, sementara penggunaan kurang dari 1 jam mencapai 26,6%. Pesan penting dari pengabdian Anggarini ini adalah perlunya orang tua untuk menjaga ketegasan terkait penggunaan gadget bagi anak-anak di bawah usia 12 tahun. Memberikan kelonggaran pada anak-anak dalam hal ini dapat menimbulkan dampak negatif lebih besar. Salah satu konsekuensi merugikan adalah potensi membuat anak menjadi malas, mengganggu kesehatannya, dan bahkan dapat menyalahgunakan fungsi gadget tersebut.



Gambar 3. Evaluasi hasil pengabdian



Gambar 4. Foto bersama perwakilan peserta dan narasumber

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat "Edukasi Orangtua Terhadap Bahaya Gadget Bagi Anak" ini, ditemukan fakta bahwa kecenderungan orangtua 'tidak' terlalu memperdulikan penggunaan gadget pada anak, kepedulian orangtua akan meningkat ketika ada kegiatan penyuluhan. Hal ini dipengaruhi faktor ketidaktahuan dari orangtua terhadap bahaya-bahaya apa saja yang timbul. Keterbatasan kegiatan penyuluhan ini adalah pada waktu, dimana menyesuaikan waktu kesediaan antara pengabdian dengan peserta tidak maksimal, idealnya kegiatan semacam ini dilaksanakan pagi hari sehingga lebih kondusif. Diharapkan bagi pengabdian yang selanjutnya untuk dapat melakukan penyesuaian waktu sehingga materi akan semakin bermanfaat bagi peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana atas kerjasama yang positif antara tim pengabdian dengan mahasiswa KKN STAI Sufyan Tsauri Majenang, kami sampaikan ucapan terimakasih tidak terhingga kepada Pemerintah Desa Segaralangu, IPNU dan Muslimat NU Desa Segaralangu dan masyarakat Desa Segaralangu yang telah mensukseskan kegiatan penyuluhan ini.

REFERENSI

- Akmaludin, A., Sihombing, E. G., Dewi, L. S., Arisawati, E., Rinawati, R., & Mustika, W. P. (2022). Peningkatan Kreativitas Video Editing dengan Camtasia bagi Karang Taruna RW. 07 Perwira, Bekasi Utara, Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(2), 552–562.
- Amiliya, R., Giantara, F., Witanti, K., Susanti, S. A., Sulasmi, S., Lena, W. S., Hasanah, R., Chrityanti, D. M., & Rohma, U. H. (2023). Pendampingan Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Perspektif Islam. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(2), 310–317.
- Anggraeni, L., & Mukhlis, F. (2023). Penguatan Literasi Islam dan Sains Sebagai Peningkatan Wawasan Generasi Muda Islami Era Society 5.0 di Ikatan Pemuda Muhammadiyah Kota Batu. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(2), 478–489.
- Anggraini D. S. A. (2019). Penyuluhan Pengaruh Buruk Penggunaan Gadget pada Anak. *Journal of*

- Community Engagement and Negative Effect Counseling of Using Gadget on Children*, 1(1), 1–5.
- Annur, C. M. (2021). *BPS: 88,99% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet untuk Media Sosial*. Databoks.
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Fadlillah, M., & Rahmawati, I. Y. (2022). Sekolah Keorngtuaan Bagi Ayah Anak Usia Dini Berstatus Single Parent Sesuai Pedoman Hidup Islami Warga Muhammadiyah. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(3), 614–620.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Habibi, M. R., & Liviani, I. (2020). Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia. *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan Pembaharuan Hukum Islam*, 23(2), 400–426.
- Hanipudin, S. (2020a). Konsepsi Guru Modern Dalam Pendidikan Islam. *Al-Munqidz: Jurnal Kajian Keislaman*, 8(3), 338–357. <https://doi.org/10.52802/amk.v8i3.265>
- Hanipudin, S. (2020b). Pendidikan Islam Berkemajuan Dalam Pemikiran Haedar Nashir. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 305–320. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4194>
- Nurullita, U., Wardani, R. S., Meikawati, W., Anjani, R., & Ratna, S. (2023). *Penyuluhan Bahaya Kesehatan Akibat Gadget pada Anak dan Remaja di Wilayah Kelurahan Purwosari Kota Semarang*. 5(2), 396–403. <https://doi.org/10.36565/jak.v5i2.549>
- Rizky, A. (2022). *Data KPAI: 91 Persen Anak Indonesia Terpapar Pornografi Akibat Gadget*. Dialeksis: Akurat, Tajam Dan Strategis.
- Susilowati, I. (2017). Penyuluhan Penggunaan Gadget Yang Bijak Dan Aman. *Prosiding IIK Bhakti Wiyata*, 210–214. <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=artikel+tentang+penyuluhan+gadget>