

Edukasi Bahaya Kecanduan Gadget dan Konten Tidak Sesuai bagi Anak-anak di Kelurahan Belakang Pondok

Muhammad Dafa Sadikin¹, Fitri Ayu Ningsih², Ade Irma Suryani³, Siswanto⁴

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu¹

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu²

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu⁴

Email Korespondensi: dafasusiana@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 26-09-2026

Disetujui 30-09-2026

Diterbitkan 02-10-2026

ABSTRACT

The increasing prevalence of gadgets in children's lives offers benefits for learning, information gathering, and entertainment; however, excessive use can lead to addiction risks and displace other activities essential for child development. Furthermore, easy internet access exposes children to age-inappropriate digital content. This activity aimed to raise awareness and understanding among children in Belakang Pondok Village regarding the dangers of gadget addiction and the risks associated with inappropriate digital content. The activity was conducted from August 22–24, 2026, employing a direct education method with a participatory approach. It comprised three stages: an introduction and presentation on wise gadget usage; education on the dangers of excessive use and inappropriate content; and the reinforcement of understanding and evaluation through Q&A sessions and material recaps. The results indicated that participants engaged well with the program, actively participating in discussions and Q&A sessions, and gained an understanding of the importance of limiting gadget use, maintaining a balance in daily activities, and selecting age-appropriate content. Delivering the material in a gradual, simple, and interactive manner helped participants grasp the dangers of excessive gadget use and the risks of accessing inappropriate digital content. In conclusion, educating children early about the dangers of gadget addiction and inappropriate content is crucial for fostering a healthy, safe, wise, and responsible approach to gadget usage.

Keyword: Gadgets; Gadget Addiction; Digital Literacy

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Sadikin, M. D. ., Ningsih, F. A. ., Suryani, A. I. ., & Siswanto, S. (2026). Edukasi Bahaya Kecanduan Gadget dan Konten Tidak Sesuai bagi Anak-anak di Kelurahan Belakang Pondok. *Indonesia Berdampak: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 930-937. <https://doi.org/10.63822/6pq9678>

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi dengan melibatkan mahasiswa untuk terjun dan berinteraksi secara langsung dengan masyarakat. Melalui kegiatan tersebut, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan, tetapi juga dituntut untuk mampu memahami kondisi serta berbagai permasalahan yang terdapat di lingkungan masyarakat. KKN menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang memberikan manfaat secara langsung bagi masyarakat.(Wayan et al., 2023) Pelaksanaan kegiatan tersebut juga merupakan bagian dari penerapan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, sehingga mahasiswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam memberikan solusi terhadap berbagai persoalan yang ditemukan di lingkungan tempat pelaksanaan KKN.(Ramadhanty et al., 2022)

Salah satu bentuk pengabdian yang dapat dilakukan dalam kegiatan KKN adalah memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai berbagai persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Anak-anak merupakan kelompok yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik dari aspek kognitif, emosional, sosial, maupun perilaku.(Bernard et al., 2025) Pada tahap tersebut, anak membutuhkan berbagai pengalaman dan stimulasi yang dapat mendukung perkembangan secara optimal. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, lingkungan kehidupan anak juga mengalami perubahan, terutama dalam hal penggunaan perangkat teknologi seperti gadget. Gadget kini semakin mudah ditemukan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk oleh anak-anak untuk bermain, menonton video, memperoleh informasi, maupun mengakses berbagai bentuk hiburan digital.(Masyarakat et al., n.d.)

Perkembangan teknologi digital memberikan berbagai kemudahan bagi anak dalam memperoleh informasi dan hiburan. Gadget dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang membantu anak memperoleh pengetahuan melalui berbagai aplikasi dan media digital.(Caballero-julia et al., 2024) Namun, kemudahan tersebut juga dapat menimbulkan permasalahan apabila penggunaan gadget dilakukan secara berlebihan. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget dapat terbiasa menghabiskan sebagian besar waktunya di depan layar sehingga aktivitas lain yang penting bagi proses perkembangan dapat berkurang.(Rozi et al., 2023) Kegiatan bermain secara langsung, melakukan aktivitas fisik, belajar, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan dapat tergantikan oleh penggunaan gadget dalam waktu yang terlalu lama.(Belajar et al., 2021) Kebiasaan tersebut apabila berlangsung secara terus-menerus dapat berkembang menjadi ketergantungan atau kecanduan terhadap gadget.(Rega et al., 2023)

Kecanduan gadget pada anak merupakan kondisi yang perlu mendapatkan perhatian karena penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat memengaruhi pola aktivitas sehari-hari. Anak dapat menunjukkan keinginan yang semakin kuat untuk menggunakan gadget dan mengalami kesulitan ketika harus berhenti atau mengurangi penggunaannya.(Fikriyani et al., 2025) Perhatian anak juga dapat lebih banyak tertuju pada aktivitas di dalam gadget dibandingkan kegiatan lain yang mendukung perkembangan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengenai penggunaan gadget secara bijak perlu diberikan sejak usia dini agar anak dapat mengenali batas penggunaan teknologi serta memahami bahwa gadget seharusnya digunakan secara seimbang sesuai dengan kebutuhan.

Selain penggunaan secara berlebihan, permasalahan lain yang perlu diperhatikan adalah kemudahan anak dalam mengakses berbagai konten digital. Internet menyediakan beragam video, gambar, permainan, informasi, dan hiburan yang dapat diakses dengan mudah melalui gadget. Akan tetapi, tidak seluruh konten yang tersedia di ruang digital sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak.(Alqahtani & Syed, 2023)

Anak dapat menemukan konten yang mengandung kekerasan, bahasa kasar, perilaku negatif, maupun materi lain yang belum layak untuk mereka konsumsi. (Ariyanti & Syahrani, 2023) Kemampuan anak dalam memahami dan menyaring informasi juga masih berkembang sehingga mereka belum tentu mampu membedakan antara konten yang memberikan manfaat dan konten yang dapat memberikan pengaruh kurang baik.

Paparan terhadap konten yang tidak sesuai dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan, kebiasaan, cara berkomunikasi, serta perilaku anak. Anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan dapat dengan mudah tertarik terhadap berbagai tayangan yang mereka temukan. (Haq et al., 2026) Ketika suatu konten ditonton atau diakses secara berulang, informasi maupun perilaku yang terdapat di dalamnya berpotensi menjadi sesuatu yang dianggap biasa oleh anak. Oleh karena itu, kemampuan untuk mengenali dan menghindari konten yang tidak sesuai merupakan salah satu pengetahuan penting yang perlu diperkenalkan kepada anak dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.

Permasalahan mengenai kecanduan gadget dan paparan konten yang tidak sesuai menunjukkan pentingnya pemberian edukasi digital kepada anak-anak. Edukasi tidak hanya bertujuan untuk memberikan larangan dalam menggunakan gadget, tetapi juga memberikan pemahaman mengenai manfaat, risiko, serta cara menggunakan teknologi secara tepat. Anak perlu mengetahui bahwa gadget dapat digunakan untuk berbagai kegiatan yang positif, seperti belajar dan mencari informasi yang bermanfaat, tetapi penggunaannya tetap perlu dilakukan secara terkontrol. (Rahmawati et al., 2025) Anak juga perlu diperkenalkan dengan contoh konten yang tidak sesuai dengan usia mereka sehingga memiliki pemahaman dasar mengenai hal-hal yang sebaiknya dihindari ketika menggunakan internet.

Dalam pelaksanaan KKN, kegiatan edukasi mengenai bahaya kecanduan gadget dan konten tidak sesuai menjadi salah satu bentuk kontribusi mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuan anak mengenai penggunaan teknologi digital. Penyampaian materi dilakukan dengan pendekatan yang sederhana, komunikatif, dan disesuaikan dengan karakteristik anak agar informasi dapat diterima dengan lebih mudah. Melalui kegiatan tersebut, anak diharapkan tidak hanya mengetahui dampak penggunaan gadget secara berlebihan, tetapi juga mampu memahami pentingnya memilih konten yang sesuai dan menggunakan teknologi secara lebih bijak. (Fitri et al., 2024)

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan edukasi dengan tema “Edukasi Bahaya Kecanduan Gadget dan Konten Tidak Sesuai bagi Anak-anak” dilaksanakan sebagai salah satu bentuk pengabdian mahasiswa dalam kegiatan KKN. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak mengenai risiko penggunaan gadget secara berlebihan serta bahaya mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia. Dengan adanya edukasi sejak dini, anak diharapkan memiliki pengetahuan dasar dalam menggunakan gadget secara lebih sehat, aman, dan bertanggung jawab sehingga teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang memberikan manfaat bagi proses belajar dan perkembangan mereka. (Jing et al., 2023)

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode edukasi secara langsung dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan anak-anak sebagai peserta kegiatan. Metode tersebut dirancang dalam tiga tahapan kegiatan yang dilaksanakan selama tiga hari, yaitu tahap pengenalan materi, tahap penyampaian dan pemahaman materi, serta tahap evaluasi. Setiap tahapan dilaksanakan secara bertahap agar anak-anak dapat memahami materi mengenai penggunaan gadget secara bijak dan bahaya mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini menerapkan metode pembinaan partisipatif yang dilaksanakan melalui tiga tahapan terstruktur:

1. Pra Pelaksanaan

Tahap Pengenalan dan Pemberian Materi: Kegiatan pertama dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2026. Pada tahap ini, kegiatan diawali dengan pengenalan mengenai gadget dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak diberikan pemahaman mengenai manfaat gadget sekaligus risiko yang dapat muncul apabila penggunaannya dilakukan secara berlebihan. Penyampaian materi dilakukan menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami agar sesuai dengan usia peserta. Anak-anak juga diajak berdiskusi mengenai kebiasaan mereka dalam menggunakan gadget sehingga dapat diketahui pemahaman awal peserta terhadap penggunaan perangkat digital

2. Pelaksanaan

Tahap Edukasi Bahaya dan Pemberian Materi: Kegiatan kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2026. Pada tahap ini, materi difokuskan pada dampak penggunaan gadget secara berlebihan serta risiko mengakses konten yang tidak sesuai bagi anak-anak. Materi disampaikan secara interaktif melalui penjelasan, contoh sederhana, tanya jawab, dan diskusi bersama peserta. Anak-anak diberikan pemahaman mengenai beberapa contoh konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, seperti tayangan yang mengandung kekerasan, bahasa tidak pantas, maupun perilaku negatif. Selain itu, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya membatasi penggunaan gadget dan memilih konten yang memberikan manfaat

3. Evaluasi

Tahap Penguatan Pemahaman dan Evaluasi: Kegiatan ketiga dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2026. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak-anak setelah mengikuti kegiatan edukasi pada dua hari sebelumnya. Evaluasi dilakukan melalui kegiatan tanya jawab, penyampaian kembali materi secara sederhana, serta pemberian beberapa pertanyaan mengenai dampak kecanduan gadget dan contoh konten yang tidak sesuai bagi anak-anak. Peserta juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman dan pemahamannya mengenai penggunaan gadget. Hasil dari kegiatan tersebut digunakan untuk melihat tingkat pemahaman peserta sekaligus memperkuat kembali pesan edukasi agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian dalam kegiatan KKN Mandiri ini mengangkat tema “Edukasi Bahaya Kecanduan Gadget dan Konten Tidak Sesuai bagi Anak-anak”. Kegiatan ini secara khusus ditujukan kepada anak-anak sebagai kelompok sasaran yang memiliki intensitas interaksi cukup tinggi dengan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan anak-anak sebagai sasaran kegiatan didasarkan pada pentingnya memberikan pemahaman sejak dini mengenai penggunaan gadget secara bijak serta kemampuan mengenali konten yang sesuai dan tidak sesuai dengan usia mereka. Melalui pendekatan edukatif yang sederhana dan interaktif, materi disampaikan dengan menyesuaikan tingkat pemahaman anak agar informasi mengenai dampak penggunaan gadget dan risiko konten digital dapat diterima dengan baik.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung melalui rangkaian edukasi yang dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 22, 23, dan 24 Agustus 2026. Setiap pertemuan memiliki fokus kegiatan yang saling berkaitan, mulai dari pengenalan penggunaan gadget, pemberian pemahaman mengenai bahaya kecanduan gadget dan konten yang tidak sesuai, hingga penguatan materi dan evaluasi pemahaman peserta. Selama proses kegiatan, anak-anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi, menjawab pertanyaan, menyampaikan pengalaman, serta mengikuti pembahasan secara aktif. Pendekatan tersebut digunakan agar kegiatan tidak hanya bersifat penyampaian informasi, tetapi juga mendorong anak-anak untuk memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam penggunaan gadget sehari-hari.

Sebagai bagian dari pelaksanaan program, proses penyampaian pengetahuan (transfer of knowledge) dilakukan secara bertahap dengan menyesuaikan materi pada setiap pertemuan. Rangkaian kegiatan tersebut tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga diarahkan untuk membangun pemahaman anak melalui interaksi, diskusi, dan evaluasi sederhana. Setiap tahapan memiliki tujuan yang saling berkaitan, sehingga materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya dapat menjadi dasar untuk pembahasan pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian, pelaksanaan edukasi dapat berlangsung secara terarah dan memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada peserta mengenai penggunaan gadget secara bijak serta pentingnya menghindari konten yang tidak sesuai dengan usia. Adapun rangkaian pelaksanaan kegiatan edukasi yang dilakukan selama tiga hari dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap pengenalan dan pemberian materi



Gambar 2. Tahap edukasi bahaya dan pemberian materi



Gambar 3. Tahap penguatan pemahaman dan evaluasi

Substansi materi edukasi yang disampaikan dalam kegiatan pengabdian KKN Mandiri berfokus pada bahaya kecanduan gadget dan risiko mengakses konten yang tidak sesuai bagi anak-anak. Materi disusun secara sederhana dan disampaikan secara interaktif agar mudah dipahami oleh peserta. Terdapat tiga pokok materi utama yang diberikan selama rangkaian kegiatan edukasi, yaitu:

1. Materi 1 (Menenal Gadget dan Penggunaan yang Bijak)

Anak-anak diberikan pemahaman mengenai pengertian gadget, fungsi penggunaannya, serta manfaat yang dapat diperoleh apabila digunakan secara tepat. Peserta juga diberikan pemahaman bahwa gadget dapat digunakan untuk belajar, mencari informasi, dan memperoleh hiburan, tetapi penggunaannya perlu dibatasi agar tidak mengganggu aktivitas lainnya.

2. Materi 2 (Bahaya Kecanduan Gadget)

Materi kedua membahas mengenai risiko penggunaan gadget secara berlebihan. Anak-anak diberikan contoh mengenai kebiasaan yang dapat menunjukkan ketergantungan terhadap gadget, seperti keinginan untuk terus bermain atau menonton melalui gadget dan sulit berhenti ketika sedang menggunakannya. Peserta juga diberikan pemahaman mengenai pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget agar tetap dapat melakukan aktivitas lain, seperti belajar, bermain, berolahraga, beristirahat, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

3. Materi 3 (Bahaya Konten yang Tidak Sesuai bagi Anak)

Materi terakhir membahas mengenai berbagai konten digital yang tidak sesuai dengan usia anak. Peserta diperkenalkan dengan contoh konten yang mengandung kekerasan, bahasa kasar, perilaku negatif, maupun tayangan lain yang belum sesuai untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Anak-anak diberikan pemahaman untuk lebih berhati-hati dalam memilih video, permainan, dan informasi yang diakses melalui gadget serta menghindari konten yang tidak sesuai dengan usia mereka.

KESIMPULAN

Program KKN Mandiri program studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Bengkulu melalui kegiatan edukasi “Edukasi Bahaya Kecanduan Gadget dan Konten Tidak Sesuai bagi Anak-anak” telah dilaksanakan dengan baik di Kelurahan Belakang Pondok pada tanggal 22, 23, dan 24 Agustus 2026. Kegiatan ini memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai penggunaan gadget secara bijak, dampak penggunaan gadget secara berlebihan, serta risiko mengakses konten digital yang tidak sesuai dengan usia. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap dan interaktif sehingga peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik serta memperoleh pengetahuan yang dapat diterapkan dalam penggunaan gadget sehari-hari. Pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi mengenai penggunaan teknologi digital sejak usia dini penting dilakukan untuk meningkatkan kesadaran anak terhadap berbagai risiko yang dapat muncul dalam penggunaan gadget.

Keberlanjutan edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak perlu diperhatikan agar pengetahuan yang telah diperoleh anak-anak dapat terus diterapkan setelah kegiatan KKN berakhir. Kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala dengan materi yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan anak-anak. Selain itu, lingkungan masyarakat dan lembaga pendidikan di Kelurahan Belakang Pondok diharapkan dapat turut mendukung peningkatan literasi digital anak melalui kegiatan edukatif yang menarik dan mudah dipahami. Dengan adanya edukasi yang berkelanjutan, anak-anak diharapkan mampu menggunakan gadget secara lebih bertanggung jawab serta memiliki kemampuan dasar dalam mengenali dan menghindari konten yang tidak sesuai dengan usia.

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Individual Universitas Muhammadiyah Bengkulu di Desa Pasar Bombah, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu beserta seluruh jajaran pimpinan universitas, yang telah memberikan dukungan serta fasilitas dalam menunjang pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN).
2. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), yang telah memberikan arahan, pendampingan, dan masukan selama proses pelaksanaan kegiatan KKN, mulai dari tahap persiapan hingga kegiatan di lapangan selesai dilaksanakan.
3. Lurah Belakang Pondok beserta seluruh jajaran, yang telah memberikan izin, dukungan, serta membantu menyediakan fasilitas yang diperlukan selama kegiatan pengabdian berlangsung.
4. Anak-anak di Kelurahan Belakang Pondok, yang telah mengikuti kegiatan dengan antusias, terbuka dalam menerima materi, serta berpartisipasi aktif selama pelaksanaan edukasi mengenai bahaya kecanduan gadget dan konten yang tidak sesuai bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, S. I., & Syed, L. (2023). *applied sciences Children ' s Safety on YouTube : A Systematic Review*. 13(6), 4044.
- Ariyanti, S. W., & Syahrani, D. (2023). *Jurnal Bina Desa Sosialisasi Internet Positif untuk Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Ngemplak Pendahuluan*. 5(1), 66–70.
- Belajar, P., Belajar, M., Pembelajaran, E., & Jauh, J. (2021). *PENDAMPINGAN BELAJAR DARING UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GADGET PADA SISWA SEKOLAH DASAR OPTIMIZING ONLINE LEARNING ASSISTANCE TO REDUCE GADGET ADDICTION IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS*. 5(2), 63–74.
- Bernard, J. Y., Sticca, F., & Lannen, P. (2025). *Screen on = development o ? A systematic scoping review and a developmental psychology perspective on the e cts of screen time on early childhood development*. 2, 1439040.
- Caballero-julia, D., Martín-lucas, J., & Andrade-silva, L. E. (2024). *Computers & Education Unpacking the relationship between screen use and educational outcomes in childhood : A systematic literature review*. *Computers & Education*, 215(February), 105049. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105049>
- Fikriyani, D. N., Yunita, I., Suhendi, D., & Triyadi, R. (2025). *Efektivitas Sistem Pakar dalam Mengurangi Risiko Kecanduan Gadget dan Promosi Gaya Hidup Sehat di Desa Tegal Wangi , Pandeglang The Effectiveness of Expert Systems in Reducing Gadget Addiction Risk and Promoting a Healthy Lifestyle in Tegal Wangi Village , Pandeglang*. 10(03), 684–693.
- Fitri, Z., Bintoro, A., Kalsum, U., & Abidin, Z. (2024). *PKM Strategi Edukasi Pembelajaran dalam Menanggulangi Bahaya Kecanduan Gadget dan Narkoba di SMK Negeri 3 Lhokseumawe*. 3(1), 168–174.
- Haq, M. A., Pramitasari, D. A., Windiantari, H., Nur, I., & Achmad, A. B. (2026). *Edukasi Bijak Bermedia Sosial dan Pencegahan Kecanduan Game Online pada Siswa UPT SDN 66 Gresik*. 4(6), 2832–2842.
- Jing, M., Ye, T., Kirkorian, H. L., & Mares, L. (2023). *Screen media exposure and young children ' s vocabulary learning and development : A meta- - analysis*. 94(5), 1398–1418. <https://doi.org/10.1111/cdev.13927>
- Masyarakat, J. P., Penggunaan, D. A. N., Untuk, G., Sd, A., Milisani, M., Firdaus, A., Nurmayan, A. P., & Walfaniah, H. A. (n.d.). *SEHAT , CERDAS , DAN BIJAK : EDUKASI KEBERSIHAN ,.* 3(3), 1–12.
- Rahmawati, S., Putri, E. H., Rosadi, A., & Malik, M. I. (2025). *Edukasi Penggunaan Gadget dan Internet secara Bijak Sejak Usia Dini : Upaya dalam Membangun Kebiasaan Digital Positif*. 1(1), 1–12.
- Ramadhanty, D. F., Primastuti, M. R., Putri, M. S., Saiful, N., Wirawan, I. N. A., Salma, S. D., & Sani, U. (2022). *Peran Kuliah Kerja Nyata sebagai Wujud Pengabdian Masyarakat pada Kegiatan Program Kampung Iklim (ProKlim) di Kelurahan Gajahan , Kota Surakarta , Jawa Tengah (Studi Kasus KKN UNS Kelurahan Gajahan Surakarta 2022)*. 2(3), 927–936.
- Rega, V., Gioia, F., & Boursier, V. (2023). *Problematic Media Use among Children up to the Age of 10 : A Systematic Literature Review*. 20(10), 5854.
- Rozi, M. M., Suryakencana, U., & Kunci, K. (2023). *Penyuluhan Mengenai Efek Penggunaan Smartphone yang Berlebihan Pada Anak Usia Dini*. 4(2), 183–192.
- Wayan, N., Cahyani, I., Mahadewi, K. J., & Nasional, P. (2023). *PELAKSANAAN SOSIALISASI PENGARUH GADGET PADA SISWA - SISWI SD NEGERI 1 BIAUNG KABUPATEN TABANAN*. 6(1), 36–40.