

Efektivitas Intervensi Keperawatan Komunitas untuk Mengatasi Manajemen Kesehatan Tidak Efektif Pada Anak usia Sekolah dengan Masalah Penggunaan Gadget di Dusun Pondok I Widodomartani, Ngemplak, Sleman

Effectiveness of Community Nursing Interventions in Managing Ineffective Health Behavior Among School-Aged Children with Gadget-Related Issues in Dusun Pondok I Widodomartani, Ngemplak, Sleman

Fajarina Lathu Asmarani^{1*}, Endang Nurul Syafitri², Melania Wahyuningsih³

¹Prodi Keperawatan Program Sarjana, FIKES, UNRIYO

²Program Pendidikan Profesi Ners Program Profesi, FIKES, UNRIYO

³Prodi Keperawatan Program Sarjana, FIKES, UNRIYO

*¹fajarinalathu@respati.ac.id, ²e.nurul.s@respati.ac.id, ³melaniawahyuningsih@respati.ac.id

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia menunjukkan lebih dari 60% anak-anak di usia sekolah rutin menggunakan gadget, dengan durasi penggunaan yang sering kali melebihi batas rekomendasi dari World Health Organization. Dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kesehatan anak-anak mencakup gangguan fisik, psikologis, dan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi keperawatan komunitas dalam mengatasi manajemen kesehatan tidak efektif pada anak usia sekolah dengan masalah penggunaan gadget di Dusun Pondok I, Widodomartani, Ngemplak, Sleman. Metode yang digunakan adalah action research dengan 34 anak sebagai subjek penelitian. Intervensi melibatkan pendidikan kesehatan, skrining kesehatan mata, dan rujukan. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget, penurunan durasi penggunaan gadget yang berlebihan, dan perubahan perilaku anak dalam mengelola gadget. Saran dan rekomendasi meliputi pendidikan kesehatan yang konsisten, pendekatan terpadu dengan orang tua, dan kolaborasi antara tenaga kesehatan, keluarga, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Kata kunci : Anak Usia Sekolah; Gadget; Intervensi Keperawatan

Abstract

The use of gadgets among school-age children continues to increase in line with rapid technological advancements. Data from the Indonesian Ministry of Communication and Information Technology indicates that over 60% of school-age children regularly use gadgets, with usage durations often exceeding the recommendations of the World Health Organization. Excessive gadget use impacts children's health, including physical, psychological, and social issues. This study aims to evaluate the effectiveness of community nursing interventions in addressing ineffective health management among school-age children with gadget use problems in Dusun Pondok I, Widodomartani, Ngemplak, Sleman. The method employed is action research with 34 children as study subjects. Interventions involved health education, eye health screening, and referrals. The results showed increased understanding of the impacts of gadget use, reduced excessive gadget usage, and behavioral changes in managing gadgets. Suggestions and recommendations include consistent health education, integrated approaches with parents, and collaboration among healthcare

providers, families, and communities to create an environment that supports optimal child growth and development.

Keywords: *School Age, Gadget, Nursing Intervention*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan aksesibilitas perangkat elektronik (1). Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia, lebih dari 60% anak-anak di usia sekolah telah menggunakan gadget secara rutin (2). Durasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah rata-rata melebihi batas rekomendasi dari World Health Organization (WHO), yaitu 1-2 jam per hari (3). Indonesia termasuk dalam 10 negara dengan tingkat kecanduan gadget anak yang sangat tinggi (4). Survei Internet Anak Usia Sekolah (5) Sebanyak 98,70% anak usia 5 tahun ke atas yang mengakses internet menggunakan ponsel pintar. Anak-anak ini menggunakan internet untuk berbagai tujuan: media sosial (88,99%), hiburan (63,08%), dan mendapatkan informasi (66,13%). (6)

Penggunaan gadget (handphone) dapat membawa dampak negatif pada kesehatan anak, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial (7). Secara fisik, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan postur tubuh, kelelahan mata, obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik, serta gangguan tidur (8). Dari sisi psikologis, paparan konten yang tidak sesuai usia dan kurangnya interaksi langsung dengan keluarga atau teman dapat meningkatkan risiko kecemasan, stres, hingga gangguan konsentrasi (9). Sementara itu, dampak sosialnya meliputi penurunan kemampuan komunikasi dan hubungan interpersonal dengan lingkungan sekitarnya. (10)

Banyak penggunaan gadget pada anak usia sekolah salah satunya disebabkan karena manajemen kesehatan yang tidak efektif. Manajemen kesehatan tidak efektif merupakan Pola pengaturan dan pengintegrasian penanganan masalah kesehatan ke dalam kebiasaan kehidupan sehari-hari tidak memuaskan untuk mencapai status kesehatan yang diharapkan. Masalah keperawatan ini ditandai dengan mengungkapkan kesulitan dalam menjalani program perawatan/pengobatan. Gagal melakukan tindakan untuk mengurangi faktor resiko. Gagal menerapkan program perawatan/pengobatan. Aktivitas hidup sehari-hari tidak efektif untuk memenuhi tujuan kesehatan. (11)

Hasil studi pendahuluan di Padukuhan Pondok I, Widodomartani, Ngemplak, Sleman menunjukkan 5 anak usia sekolah di Dusun Pondok 1 mengatakan bahwa sebelumnya belum pernah mendapat sosialisasi terkait dampak gadget terhadap kesehatan matanya secara umum, tidak mau berhenti bermain game karena jika di rumah tidak ada kegiatan main bersama teman di luar akan merasa bosan, dan mengetahui dampak gadget didapatkan dari orang tuanya. Hasil pengkajian kepada 50 anak didapatkan 76% (38 anak menggunakan gadget), 38% (19 anak bermain game), 60% (30 orang tua anak) tidak menggunakan kacamata, 68% (34 anak) <2 jam dalam menggunakan gadget, 64% (32 anak mengetahui dampak gadget)

Pendekatan keperawatan komunitas menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini. Intervensi keperawatan komunitas yang berbasis promotif dan preventif, seperti edukasi kesehatan, pemberdayaan keluarga, serta penguatan jejaring sosial, dinilai mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan keluarga dalam mengelola perilaku anak terhadap penggunaan gadget. Selain itu, intervensi ini dapat memperkuat kolaborasi antara tenaga

kesehatan, keluarga, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. (12)

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi keperawatan komunitas dalam mengatasi manajemen kesehatan tidak efektif pada anak usia sekolah dengan masalah penggunaan gadget di Dusun Pondok I, Widodomartani, Ngemplak, Sleman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi keperawatan berbasis komunitas yang lebih efektif dan aplikatif untuk mendukung kesehatan anak usia sekolah.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah *action research*. Jumlah anak usia sekolah yang terdata sebanyak 34 orang. Pendataan menggunakan kuesioner dan pengukuran. Diagnosa keperawatan yang ditemukan adalah Manajemen Kesehatan tidak Efektif. Intervensi keperawatan yang diberikan adalah pendidikan kesehatan, skrining kesehatan mata dan rujukan. Pendidikan kesehatan sebanyak 1 kali dengan materi dampak penggunaan gadget, durasi penggunaan gadget, merawat kesehatan mata. Outcome yang diukur adalah pemahaman mengenai gadget, tindakan untuk mengurangi faktor resiko, penerapan program perawatan yang tepat, dan verbalisasi dalam menjalani program perawatan yang tepat.

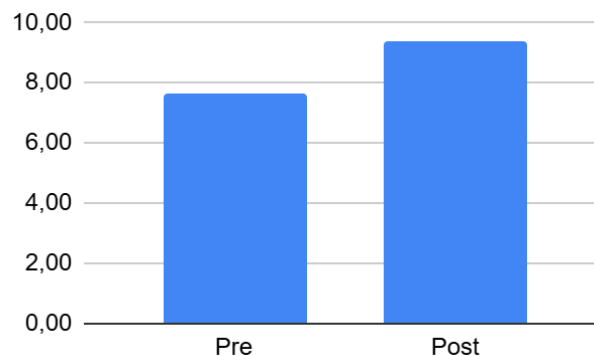
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data demografi menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah anak laki-laki sebanyak 19 orang (55,88%), sedangkan anak perempuan sebanyak 15 orang (44,12%). Dari sisi usia, mayoritas responden berusia 7 tahun (38,24%) dan 8 tahun (35,29%). Usia 9 dan 10 tahun masing-masing menyumbang 8,82% responden, sementara usia 11 tahun hanya diwakili oleh 2,94% responden, dan usia 12 tahun mencakup 5,88%. Data ini mengindikasikan bahwa kelompok responden didominasi oleh anak usia dini, khususnya usia 7 dan 8 tahun. Data pada tabel menunjukkan distribusi responden berdasarkan kelas, penggunaan gadget, dan durasi penggunaan gadget. Mayoritas responden berasal dari kelas 1 (38,24%) dan kelas 2 (35,29%), sementara kelas 3 dan 4 masing-masing menyumbang 8,82%, diikuti kelas 5 (2,94%) dan kelas 6 (5,88%). Dalam hal penggunaan gadget, sebanyak 85,29% responden menggunakan gadget, sedangkan 14,71% tidak menggunakan gadget. Durasi penggunaan gadget bervariasi: 14,71% responden tidak menggunakan gadget sama sekali, 47,06% menggunakannya selama kurang dari atau sama dengan 2 jam per hari, dan 38,24% menggunakannya lebih dari 2 jam per hari. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget dalam batas waktu tertentu, tetapi proporsi yang signifikan (38,24%) menggunakan gadget lebih lama dari 2 jam, yang dapat menjadi perhatian dalam konteks kesehatan dan perkembangan anak.

Tabel 1. Data Demografi Anak Usia Sekolah di Dusun Pondok I Widodomartani, Ngemplak, Sleman

Data Demografi	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	19	55,88
Perempuan	15	44,12
Usia		
7 tahun	13	38,24
8 tahun	12	35,29

9 tahun	3	8,82
10 tahun	3	8,82
11 tahun	1	2,94
12 tahun	2	5,88
Kelas		
1	13	38,24
2	12	35,29
3	3	8,82
4	3	8,82
5	1	2,94
6	2	5,88
Penggunaan Gadget		
Ya	29	85,29
Tidak	5	14,71
Durasi		
Tidak menggunakan	5	14,71
=<2 Jam	16	47,06
> 2 Jam	13	38,24
Jumlah	34	100

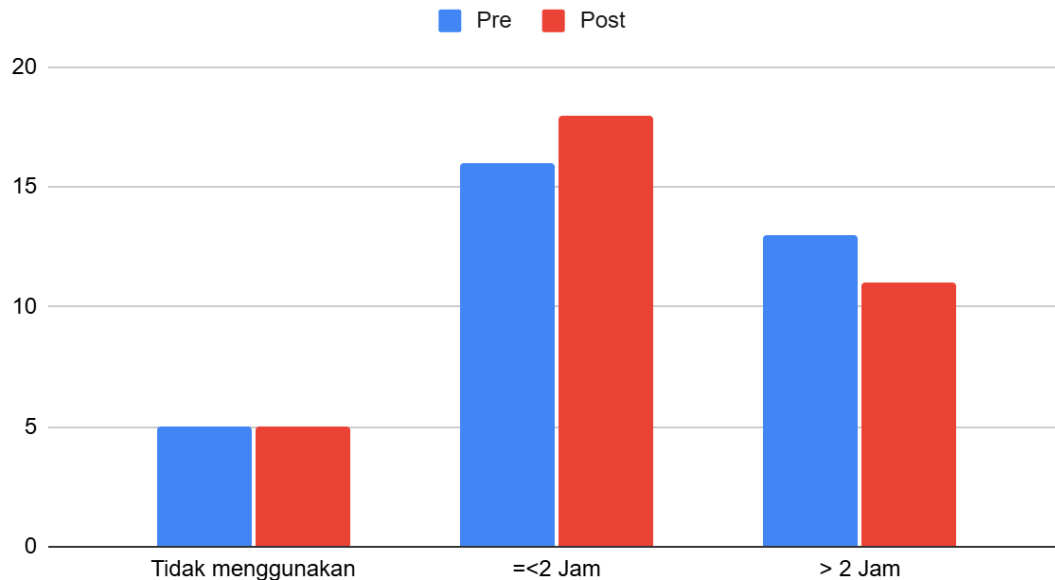


Gambar 1. Perubahan Rata-rata Pengetahuan Mengenai Gadget Pada Anak Usia Sekolah di Dusun Pondok I Widodomartani, Ngemplak, Sleman

Gambar 1. menunjukkan perbandingan antara nilai sebelum dan sesudah pendidikan kesehatan. Nilai "Pre" lebih rendah, sekitar 7,5, dibandingkan nilai "Post," yang mendekati angka 9. Pada usia sekolah, anak-anak berada dalam tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep baru dengan lebih baik. Mereka mampu menghubungkan informasi tentang gadget dengan pengalaman mereka sendiri, sehingga materi pendidikan menjadi lebih bermakna (13). Anak laki-laki dan perempuan sering kali mengalami perkembangan kognitif dan sosial yang sedikit berbeda pada tahap-tahap tertentu. Misalnya, anak perempuan mungkin lebih unggul dalam kemampuan verbal, sementara anak laki-laki lebih baik dalam penguasaan konsep spasial atau spatial awareness. Perbedaan ini bisa mempengaruhi cara mereka belajar, memahami materi pelajaran, dan mengekspresikan pengetahuan mereka. (14).

Pengetahuan tentang gadget sering disampaikan melalui media yang interaktif, seperti video, aplikasi pendidikan, atau permainan edukatif. Pendekatan ini tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka karena cara penyampaian yang sesuai dengan medium

yang sering mereka gunakan. (15). Memahami cara menggunakan gadget dengan benar juga mempersiapkan anak-anak untuk masa depan yang semakin digital. Hal ini membuat pendidikan tentang gadget terasa penting dan bermanfaat bagi mereka. (16)



Gambar 2. Jumlah Jam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah di Dusun Pondok I Widodomartani, Ngemplak, Sleman

Gambar 2 membandingkan durasi penggunaan gadget antara pre dan post intervensi. Jumlah responden pada pre dan post, menunjukkan sedikit perubahan pada kategori ini durasi ≤ 2 Jam dan > 2 Jam. Responden yang bermain gadget > 2 Jam mengalami penurunan setelah dilakukan intervensi. Pada kategori ≤ 2 Jam, setelah intervensi mengalami peningkatan.

Pendidikan kesehatan memberikan informasi kepada anak tentang manfaat dan resiko bermain gadget dalam waktu lama. Anak-anak diajarkan dampak negatif, seperti gangguan kesehatan (kerusakan mata, obesitas, dan postur tubuh), penurunan interaksi sosial, hingga kecanduan. Dengan pengetahuan ini, anak lebih sadar untuk mengurangi penggunaan gadget secara berlebihan dan mulai membentuk kebiasaan yang lebih sehat (7). Orang tua memiliki pengaruh besar terhadap perilaku anak. Ketika orang tua memberikan contoh penggunaan gadget yang bijak, seperti menghindari penggunaan berlebihan atau memprioritaskan aktivitas bersama keluarga, anak cenderung meniru perilaku tersebut. Dukungan orang tua juga mencakup pembatasan waktu layar (screen time) dan pengawasan dalam penggunaan gadget (17). Anak dan orang tua mungkin merasa kesulitan untuk menggantikan waktu bermain gadget dengan aktivitas lain yang sama menarik. Tanpa alternatif yang memadai, gadget tetap menjadi pilihan utama sebagai sumber hiburan atau alat untuk mengisi waktu luang. (18)

Pendidikan kesehatan sering melibatkan anak di sekolah dan memberikan informasi kepada orang tua melalui seminar atau diskusi. Pendekatan ini memastikan bahwa pesan yang disampaikan kepada anak juga diperkuat oleh orang tua di rumah. Dengan adanya kolaborasi, anak menerima penguatan perilaku sehat dari dua lingkungan utama mereka: sekolah dan rumah (18). Meskipun pendidikan kesehatan telah diberikan, orang tua dan anak mungkin belum sepenuhnya memahami

atau merasa dampak negatif dari penggunaan gadget. Ketika risiko tidak terlihat langsung (seperti masalah kesehatan mental atau fisik yang muncul bertahap), motivasi untuk berubah seringkali rendah. (19)

Lingkungan sekitar, seperti teman sebaya, keluarga besar, atau sekolah, mungkin masih mendukung penggunaan gadget yang tidak terkendali. Misalnya, teman-teman anak menggunakan gadget secara bebas, atau orang tua sendiri terus menggunakan gadget tanpa batasan, sehingga pesan penkes tidak mendapat dukungan nyata. (20).

Tabel 2. Penerapan Program Perawatan/Pengobatan Gadget Pada Anak Usia Sekolah di Dusun Pondok I Widodomartani, Ngemplak, Sleman

Penggunaan Gadget	Jumlah	Persentase
Penggunaan Gadget		
Ya	29	85,29
Tidak	5	14,71
Jumlah	34	100
Kecanduan		
Terindikasi	8	27,59
Tidak Terindikasi	21	72,41
Jumlah	29	100
Rujukan		
Menindaklanjuti	4	50
Tidak	4	50
Jumlah	8	100

Dari 34 responden, sebanyak 85,29% menggunakan gadget, sementara 14,71% tidak. Dari 29 responden yang menggunakan gadget, 27,59% terindikasi kecanduan, sedangkan 72,41% tidak terindikasi. Dari 8 responden yang terindikasi kecanduan, 50% mendapat rujukan untuk tindak lanjut, dan 50% lainnya tidak dirujuk.

Handphone menawarkan konten yang sangat menarik, seperti permainan, video, dan media sosial, yang dirancang untuk memberikan kepuasan instan. Hal ini merangsang pelepasan dopamin di otak, yang membuat anak ingin terus menggunakan handphone untuk mendapatkan sensasi menyenangkan yang sama (21). Aplikasi dan game pada handphone sering kali menggunakan fitur seperti hadiah, tantangan berkelanjutan, atau notifikasi untuk membuat pengguna terus terlibat. Ini memperkuat kebiasaan anak untuk menggunakan handphone dalam jangka waktu yang lama (22). Anak yang tidak memiliki alternatif aktivitas yang menarik atau lingkungan sosial yang mendukung, handphone menjadi satu-satunya sumber hiburan, yang memperparah risiko kecanduan. (23)

Kecanduan gadget membutuhkan penanganan dari ahli seperti psikolog, psikiater, atau konselor yang terlatih dalam menangani masalah perilaku dan kecanduan (24). Mereka dapat memberikan terapi yang sesuai, seperti terapi perilaku kognitif (CBT), untuk membantu anak mengubah kebiasaan dan pola pikir terkait gadget. Rujukan memungkinkan evaluasi menyeluruh terhadap penyebab kecanduan, seperti gangguan emosional, kebutuhan sosial, atau kurangnya regulasi diri. Dengan memahami akar masalah, intervensi yang diberikan dapat lebih efektif. Ahli

yang menerima rujukan juga dapat memberikan edukasi dan pelatihan kepada orang tua tentang cara mendukung anak mereka, seperti menerapkan batasan yang konsisten dan menciptakan lingkungan rumah yang sehat secara digital. (25)

Tabel 3. Verbalisasi Kesulitan Program Perawatan/Pengobatan Gadget Pada Anak Usia Sekolah di Dusun Pondok I Widodomartani, Ngemplak, Sleman

Verbalisasi	Jumlah	Persentase
Sulit	0	0
Tidak Sulit	4	100
Jumlah	4	100

Tabel tersebut menggambarkan hasil verbal terkait kesulitan dalam menjalankan program perawatan atau pengobatan di sekolah Dusun Pondok I, Widodomartani, Ngemplak, Sleman. Dari total 8 responden, 100% menyatakan bahwa program tersebut tidak sulit, sementara tidak ada responden yang menyatakan sulit. Hal ini menunjukkan bahwa semua responden mengalami hambatan dalam pelaksanaan program tersebut.

Pemeriksaan lebih lanjut menjadi lebih mudah dilakukan jika ada sistem kesehatan yang terintegrasi dan berfungsi baik. Ketika ada jaringan komunikasi yang baik antara berbagai fasilitas medis, seperti puskesmas, rumah sakit, dan klinik, rujukan dapat dilakukan secara lancar tanpa adanya hambatan administratif yang berarti. (26)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Intervensi Keperawatan Komunitas dapat mengatasi Manajemen Kesehatan Tidak Efektif Pada Anak usia Sekolah dengan Masalah Penggunaan Gadget di Dusun Pondok I Widodomartani, Ngemplak, Sleman. Rekomendasi yang dapat diberikan yaitu Kepada perawat Puskesmas Ngemplak II diharapkan dapat melakukan Pendidikan Kesehatan yang Konsisten dan Terarah, Pendekatan Terpadu dengan Pendampingan Orang Tua, Monitoring Berkala dan Penilaian yang Tepat. Kolaborasi dengan Sekolah untuk memasukkan topik Gadget dalam proses pembelajaran. Orang tua dapat memanfaatkan teknologi dalam memantau dan mendukung penggunaan gadget anak. Pemerintah padukuhun dapat menyediakan akses ke sumber daya yang memadai.

Daftar Pustaka

- (1) Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pendidikan Indonesia. *Journal Of Islamic Education Policy*, 8(2).
- (2) Wulandari, H., & Santoso, M. B. (2019). Proses Parental Mediation Terhadap Anak Usia Prasekolah Dalam Menggunakan Gadget. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 213-226.
- (3) Andika, I. G. P. Hubungan Antara Durasi Penggunaan Smartphone Dengan Penurunan Pengelihan Pada Anak Sekolah Dasar Di Sd Negeri 5 Penatih.
- (4) Ginting, Meilinia Diakonia. (2019). Penggunaan Telepon Genggam Pada Masyarakat Di Wilayah Perbatasan (Survei Pada Kecamatan Tanjung Beringin, Kabupaten Serdang Berbagai, Provinsi Sumatera Utara). *Jurnal Pikom*, 20 (1), 58-69
- (5) <https://www.bps.go.id/id>

- (6) Putri, N. A. R., Shovmayanti, N. A., & Ardiansyah, A. (2024). Edukasi Literasi Digital Dalam Penggunaan Smartphone Siswa Kelas V Seklah Dasar Muhammadiyah Tonggalan Klaten. *Wasathon Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(01), 9-14.
- (7) Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- (8) Ratnaningsih, A., Ramadhani, A. P., Afanti, L., Nugroho, A. W., & Pamungkas, T. Y. (2024). Sosialisasi Bahaya Game Online Terhadap Anak Di Kelurahan Lugosobo Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1456-1465.
- (9) Pebriani, M., & Darmiyanti, A. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Dan Tinjauan Dari Psikologi Perkembangan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 9-9.
- (10) Khaira, A. A., Aisyah, G., Dewi, H. N. K., Aulia, R. A., & Laksana, A. (2024). Pengaruh Media Digital Dalam Penggunaan Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Pada Remaja. *Tuturan: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 357-366
- (11) Ppni. (2016). Standar Diagnosis Keperawatan Indonesia (Sdki)
- (12) Widanarti Setyaningsih, S. K., Nurlinawati, N., Kep, M., Tamrin, N., Kep, M., Kom, S. K., ... & Soep, S. K. (2024). *Buku Ajar Keperawatan Komunitas Ii*. Mahakarya Citra Utama Group.
- (13) Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- (14) Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Journal Of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- (15) Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 261-272.
- (16) Boiliu, F. M. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. *Real Didache: Journal Of Christian Education*, 1(1), 25-38.
- (17) Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436.
- (18) Zain, N. L. (2017). Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Nomosleca*, 3(2).
- (19) Hanipudin, S., Mulyani, S., Subki, T., & Habib, M. (2024). Edukasi Orangtua Terhadap Bahaya Gadget Bagi Anak Di Desa Segaralangu. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(1), 148-156.
- (20) Isdiyantoro, M. J., & Maftuhah, A. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Usia Dini Saat Penggunaan Gadget Di Ra Masyithoh Xv Pangenjurutengah. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 6(1), 58-68.
- (21) Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital.
- (22) Berlianti, N. A., Hayati, N., Afâ, N., Manasikana, O. A., & Wijayadi, A. W. (2021). Sosialisasi resiko paparan radiasi gelombang elektromagnetik yang dihasilkan oleh smartphone terhadap pertumbuhan otak anak. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(2), 663-670.

- (23) Simanjuntak, M. (2019). *More Than Just A Game*. Tangerang: Yayasan Pelikan.
- (24) Azkia, N. (2022). *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Nadaa Azkia.
- (25) Dewy, T. S., Juniawan, H., & Fitriani, F. (2023). Pengaruh Konseling Kelompok Cognitive Behavioral Therapy (Cbt) Terhadap Tingkat Kecanduan Gadget Pada Remaja Usia 12-16 Tahun Di Smpn 8 Satap Mantewe Kabupaten Tanah Bumbu Tahun 2022. *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan*, 11(1), 63-72.
- (26) Betan, A., Sofiantin, N., Sanaky, M. J., Primadewi, B. K., Arda, D., Kamaruddin, M. I., & Am, A. M. A. (2023). Kebijakan Kesehatan Nasional. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.