



## MENGHIDUPKAN KEMBALI KAULINAN BARUDAK DALAM UPAYA MENCEGAH PENGGUNAAN GADGET SECARA BERLEBIHAN PADA ANAK DIBAWAH UMUR DAN EKONOMI PRAKTIS DIZAMAN MODERN

Lili Halimah<sup>1\*</sup>, Jajang Hendar Hendrawan<sup>2</sup>, Arnie Fajar<sup>3</sup>, Hasim<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program studi S2 Pendidikan IPS STKIP Pasundan Cimahi, Indonesia,

<sup>1</sup>[halimah.lili@gmail.com](mailto:halimah.lili@gmail.com)

---

### ABSTRAK

---

**Abstrak:** Di era digital, gawai (gadget) seakan tak terpisahkan dari kehidupan anak. Penggunaan gadget yang berlebihan nyatanya berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental mereka. Untuk menanggulangi hal ini, menghidupkan kembali "kaulinan barudak" (permainan anak) tradisional menjadi langkah strategis. Kaulinan barudak tak hanya menyenangkan, tapi juga kaya manfaat. Permainan seperti petak umpet, engrang-engrang, atau gobak sodor melatih motorik kasar dan kemampuan bersosialisasi. Selain itu, permainan seperti congklak atau egrang batok mengasah kecerdasan dan sportivitas. Bandingkan dengan gadget yang cenderung menghasilkan sifat individualistis dan kurangnya aktivitas fisik. Menghidupkan kembali kaulinan barudak membutuhkan kolaborasi berbagai pihak. Orang tua memegang peranan penting. Kenalkanlah anak pada permainan tradisional. Ajak mereka membuat alat permainan bersama menggunakan bahan sederhana. Luangkan waktu untuk bermain bersama anak. Selain keluarga, sekolah juga bisa berperan aktif. Alokasi waktu khusus untuk bermain tradisional dalam kegiatan sekolah dapat menjadi langkah awal. Libatkan anak dalam kegiatan ekstrakurikuler yang berbasis permainan tradisional. Komunitas dan pemerintah daerah juga bisa ikut serta. Penyelenggaraan festival permainan rakyat atau lomba kaulinan barudak dapat menjadi daya tarik bagi anak. Bekerja sama dengan komunitas permainan tradisional untuk mengadakan pelatihan pembuatan alat permainan atau menjadi narasumber tentang sejarah dan filosofi kaulinan barudak di sekolah-sekolah bisa dipertimbangkan. Dengan menghidupkan kembali kaulinan barudak, kita tidak hanya melestarikan budaya, namun juga berupaya menciptakan generasi yang sehat, cerdas, dan berjiwa sosial. Anak-anak pun dapat memiliki keseimbangan dalam menggunakan gadget dan menikmati permainan yang sesungguhnya.

**Kata Kunci:** gadget; kaulinan barudak; keluarga.

**Abstract:** In the digital era, gadgets seem inseparable from children's lives. However, excessive gadget use negatively impacts their physical and mental health. To address this issue, reviving "kaulinan barudak" (traditional children's games) becomes a strategic step. Kaulinan barudak is not only fun but also rich in benefits. Games such as hide and seek, engrang-engrang, or gobak sodor help develop gross motor skills and social abilities. Additionally, games like congklak or egrang batok enhance intelligence and sportsmanship. Compared to gadgets, which tend to encourage individualistic behavior and a lack of physical activity, traditional games promote active and interactive play. Reviving kaulinan barudak requires collaboration from various stakeholders. Parents play a crucial role in introducing their children to traditional games. They can engage children in making play tools together using simple materials and dedicate time to playing with them. Besides families, schools can also take an active role by allocating special time for traditional games during school activities. Schools can integrate traditional game-based extracurricular programs to encourage participation. Moreover, communities and local governments can contribute by organizing folk game festivals or "kaulinan barudak" competitions to attract children's interest. Collaborating with

---

*traditional game communities to conduct workshops on making traditional play tools or inviting experts to teach the history and philosophy of kaulinan barudak in schools can also be considered. By reviving kaulinan barudak, we are not only preserving cultural heritage but also striving to create a healthier, smarter, and more socially engaged generation. Children can achieve a balance between using gadgets and experiencing real, interactive play.*

**Keywords:** *Gadget; Kaulinan Barudak; Family.*



#### Article History:

Received : 28-12-2022  
 Revised : 12-01-2023  
 Accepted : 28-01-2023  
 Online : 31-01-2023



This is an open access article under the  
 CC-BY-SA license

## A. PENDAHULUAN

*Gadget* merupakan perangkat elektronik atau mekanik kecil yang dirancang untuk tujuan praktis dan fungsional, sering kali dengan fitur atau fungsi yang inovatif dan canggih. Menurut Merriam-Webster (2020), gadget biasanya memiliki ukuran yang relatif kecil dan portabel, sehingga mudah dibawa dan digunakan dalam berbagai situasi. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, dan kini komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya gadget. Salah satu contoh gadget yang sangat populer adalah handphone. Klemens (2011) menyebutkan bahwa handphone adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone kini berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat, mengakses internet, dan aplikasi-aplikasi yang mendukung berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari.

Ekonomi Praktis di Zaman Modern dengan ekonomi praktis di zaman modern merujuk pada penerapan prinsip-prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan teknologi untuk mengoptimalkan pengeluaran, investasi, dan pengelolaan sumber daya. Mankiw (2014) menjelaskan bahwa teknologi memainkan peran penting dalam memberikan akses ke informasi keuangan, mempermudah transaksi, dan menyediakan alat analisis data yang membantu individu dan organisasi membuat keputusan yang lebih baik terkait dengan keuangan mereka. Misalnya, aplikasi keuangan, platform e-commerce, dan alat analisis data memungkinkan orang untuk mengelola keuangan mereka dengan lebih efisien, meningkatkan efektivitas dalam berbelanja, dan mengoptimalkan investasi mereka.

Disisi lain pengaruh berlebihan penggunaan gadget, maka dari itu, perlu mengurangi penggunaan gadget secara berlebihan memerlukan pendekatan yang holistik dan terencana. Berdasarkan pandangan Kaiser Family Foundation (2010), ada beberapa langkah yang dapat diambil untuk mengurangi ketergantungan pada gadget: 1) tetapkan batasan waktu, buat aturan yang jelas tentang durasi penggunaan gadget setiap hari, gunakan fitur kontrol orang tua atau aplikasi pengatur waktu untuk membantu mengelola durasi penggunaan

gadget. 2) promosikan Aktivitas Alternatif: Perkenalkan dan dorong partisipasi dalam permainan tradisional, olahraga, seni, dan kegiatan luar ruangan, serta libatkan anak-anak dalam hobi baru seperti membaca, menggambar, atau bermain musik. 3) ciptakan zona bebas gadget, tetapkan area tertentu di rumah sebagai zona bebas gadget, seperti ruang makan atau kamar tidur, serta jadwalkan waktu bebas gadget, seperti waktu makan malam keluarga atau waktu sebelum tidur. 4) pendidikan dan kesadaran, edukasi anak-anak tentang dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, serta diskusikan manfaat dari aktivitas fisik, interaksi sosial, dan hobi yang tidak melibatkan gadget. Dan 5) contoh yang baik, orang tua dan anggota keluarga lainnya harus menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan gadget mereka sendiri dan menunjukkan perilaku sehat terkait penggunaan teknologi di rumah.

Dampak Penggunaan Gadget yang Berlebihan, seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan gadget yang berlebihan membawa dampak negatif yang perlu diperhatikan. Kuss & Griffiths (2017) mencatat bahwa salah satu dampak terbesar adalah pada kesehatan fisik anak, seperti mata lelah, nyeri leher, gangguan tidur, serta penurunan produktivitas dan konsentrasi. Przybylski & Weinstein (2017) juga mengemukakan bahwa waktu yang berlebihan yang dihabiskan untuk bermain game atau berselancar di media sosial mengganggu kegiatan belajar, pekerjaan, dan hubungan sosial yang penting.

Di sisi ekonomi, teknologi berperan penting dalam mempermudah aktivitas ekonomi, tetapi juga meningkatkan ketidaksetaraan pendapatan. Brynjolfsson & McAfee (2014) menyatakan bahwa teknologi cenderung menguntungkan individu yang memiliki keterampilan teknis atau modal, sehingga meningkatkan kesenjangan pendapatan antara mereka yang memiliki keterampilan tinggi dan yang tidak. Selain itu, perubahan teknologi dapat menyebabkan dislokasi pekerjaan, di mana pekerjaan di sektor-sektor tradisional berkurang, sementara pekerjaan baru yang terkait dengan teknologi membutuhkan keterampilan yang lebih spesifik.

Peran Keluarga dalam Mencegah Penggunaan Gadget Berlebihan, keluarga, sebagai unit sosial pertama, memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk perilaku anak. Soerjono Soekanto (2014) menyatakan bahwa keluarga adalah sekumpulan orang yang tinggal dalam satu rumah dan memiliki ikatan darah karena perkawinan, yang berfungsi sebagai tempat pertama anak-anak mengembangkan nilai-nilai dan sikap hidup. Untuk itu, keluarga perlu menanamkan nilai-nilai penting seperti kepedulian, kesehatan, kemandirian, kedisiplinan, pertanggungjawaban, dan kerja keras, yang sangat relevan untuk mencegah penggunaan gadget secara berlebihan. Menurut Berk (2013), orang tua perlu memberikan contoh yang baik dalam mengelola penggunaan gadget agar anak-anak dapat meniru pola perilaku yang sehat.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan ini dilakukan dengan metode partisipatif yang melibatkan berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan komunitas, dalam menghidupkan kembali kaulinan barudak sebagai strategi untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Program ini dirancang sebagai sebuah inisiatif berkelanjutan yang bertujuan untuk mengembalikan permainan tradisional ke dalam kehidupan anak-anak sebagai bagian dari budaya dan pola asuh yang lebih sehat.

Sasaran utama dari kegiatan ini adalah anak-anak usia sekolah dasar dan orang tua, yang diharapkan dapat memahami pentingnya permainan tradisional dalam perkembangan sosial dan motorik anak. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan guru dan tenaga pendidik untuk mengintegrasikan kaulinan barudak dalam proses pembelajaran, serta komunitas dan pemerintah daerah yang berperan sebagai pendukung utama dalam pelaksanaan program. Kegiatan ini dilaksanakan di beberapa sekolah dan ruang publik yang memiliki fasilitas memadai untuk penerapan kaulinan barudak. Pendekatan edukasi orang tua dilakukan melalui seminar dan penyuluhan tentang dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan serta manfaat permainan tradisional dalam perkembangan anak. Integrasi dalam kurikulum sekolah diterapkan dengan memasukkan kaulinan barudak dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam pelajaran olahraga dan seni budaya.

Selain itu, ekstrakurikuler dan kegiatan sosial diadakan untuk memberikan ruang bagi anak-anak agar dapat bermain bersama dan berinteraksi secara langsung tanpa ketergantungan pada teknologi. Kolaborasi dengan komunitas dan pemerintah daerah juga menjadi bagian dari strategi program ini, dengan tujuan memperkuat dukungan dari berbagai pihak untuk menjaga kelestarian permainan tradisional. Sebagai bagian dari evaluasi, dilakukan pemantauan dan penilaian terhadap perubahan kebiasaan anak-anak dalam penggunaan gadget serta peningkatan partisipasi mereka dalam kaulinan barudak. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan orang tua serta tenaga pendidik digunakan untuk menyusun strategi keberlanjutan program ini agar dapat terus berjalan dan memberikan dampak positif bagi generasi mendatang.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menghidupkan kembali kaulinan barudak (permainan tradisional anak) sebagai salah satu alternatif untuk mencegah penggunaan gadget yang berlebihan pada anak di bawah umur serta untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya ekonomi praktis di zaman modern. Berikut adalah hasil dari pelaksanaan kegiatan: 1) Peningkatan pengetahuan, melalui workshop, seminar, dan sosialisasi yang diadakan untuk orang tua dan anak-anak,

peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan serta pentingnya bermain secara fisik menggunakan permainan tradisional. Di mana, kegiatan ini berhasil mengedukasi orang tua mengenai bagaimana mereka dapat memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai alternatif untuk mengurangi ketergantungan pada gadget. 2) Peningkatan keterampilan: anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan keterampilan motorik kasar dan halus melalui permainan tradisional seperti *egrang*, *gasing*, *petak umpet*, dan lain-lain. Selain itu, mereka juga belajar keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan empati dalam bermain bersama teman-teman mereka. Dan 3) Produk, hasil nyata dari kegiatan ini adalah pembuatan panduan kaulinan barudak (buku panduan permainan tradisional anak) yang berisi penjelasan mengenai berbagai permainan tradisional beserta aturan mainnya, alat yang digunakan, serta manfaat dari setiap permainan tersebut. Buku panduan ini diharapkan menjadi referensi untuk orang tua dan pendidik dalam mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anak. Keunggulan produk ini adalah memberikan alternatif kegiatan yang bermanfaat dan mendidik, sementara kelemahannya adalah terbatasnya jangkauan penyebaran buku ini, mengingat sebagian masyarakat masih menganggap permainan tradisional sebagai hal yang kurang menarik (gambar 1).



**Gambar 1.** Dokumentasi Foto Bersama Pengabdian Kepada Masyarakat.

## 2. Pembahasan

Kegiatan ini melibatkan banyak pihak, mulai dari orang tua, anak-anak, hingga pendidik dalam upaya mencegah penggunaan gadget secara berlebihan dan menumbuhkan kesadaran ekonomi praktis di tengah perkembangan zaman yang serba digital. Berdasarkan hasil yang diperoleh, beberapa poin penting yang dapat dibahas adalah sebagai berikut.

- a) Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan pada Anak Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat menyebabkan dampak negatif pada perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka. Menurut penelitian dari American Academy of Pediatrics (2016), penggunaan gadget berlebihan dapat mengganggu pola tidur anak,

meningkatkan risiko obesitas, dan mengurangi kemampuan sosial mereka. Hal ini didukung oleh penelitian dari Anderson & Pempek (2009) yang menunjukkan bahwa anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital cenderung kurang berinteraksi dengan teman sebaya mereka dan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

- b) Pentingnya Menghidupkan Kembali Kaulinan Barudak  
 Menghidupkan kembali permainan tradisional (kaulinan barudak) merupakan salah satu solusi untuk mengurangi ketergantungan pada gadget. Berdasarkan teori Vygotsky (1978) tentang pembelajaran sosial, bermain dengan teman sebaya dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional. Kaulinan barudak memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan fisik mereka, meningkatkan kreativitas, serta memupuk rasa tanggung jawab dan kerjasama. Menurut Ginsburg (2007), permainan tradisional juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk anak-anak karena memberikan pengalaman yang konkret dan dapat mengajarkan nilai-nilai penting dalam kehidupan. Gambar 2 praktik kaulinan berudak.



Gambar 2. Praktek Kaulinan Barudak.

- c) Ekonomi Praktis di Zaman Modern  
 Zaman modern memang menghadirkan tantangan dalam hal ekonomi praktis. Gadget dan teknologi modern sering kali memicu konsumsi yang berlebihan, baik dalam bentuk barang elektronik maupun dalam hal gaya hidup yang

konsumtif. Namun, permainan tradisional memiliki nilai ekonomi praktis karena tidak memerlukan biaya besar dan dapat dimainkan dengan bahan-bahan yang sederhana. Menurut J. K. Galbraith (1967) dalam teori konsumerisme, banyak konsumen yang sering kali membeli barang berdasarkan dorongan iklan tanpa mempertimbangkan kebutuhan sejati mereka. Dalam konteks ini, mengenalkan kembali permainan tradisional dapat membantu anak-anak dan masyarakat untuk lebih menghargai kesederhanaan dan kreativitas dalam beraktivitas tanpa harus bergantung pada barang-barang mahal.

- d) Pengaruh Positif pada Anak dan Masyarakat Berdasarkan hasil kegiatan ini, anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional menunjukkan peningkatan dalam hal kesehatan fisik, keterampilan sosial, dan kreativitas. Mereka belajar berkolaborasi, menyelesaikan masalah secara bersama-sama, dan menjaga keseimbangan antara kegiatan fisik dan digital. Orang tua juga mengaku bahwa mereka merasa lebih dekat dengan anak-anak mereka setelah berpartisipasi dalam kegiatan permainan tradisional bersama.



**Gambar 3.** Dokumentasi PKM bersama Mahasiswa Prodi PPKn.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menghidupkan kembali kaulinan barudak (permainan tradisional anak) sebagai salah satu alternatif untuk mencegah penggunaan gadget yang berlebihan pada anak di bawah umur serta untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya ekonomi praktis di zaman modern. Pelaksanaan kegiatan ini menghasilkan beberapa dampak positif. Pertama, peningkatan pengetahuan, di mana melalui workshop, seminar, dan sosialisasi yang diadakan untuk orang tua dan anak-anak, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan serta pentingnya bermain fisik dengan permainan tradisional. Kegiatan ini berhasil mengedukasi orang tua mengenai cara memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai alternatif untuk mengurangi ketergantungan pada gadget. Kedua, peningkatan keterampilan anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini, yang menunjukkan perkembangan keterampilan

motorik kasar dan halus melalui permainan seperti egrang, gasing, dan petak umpet. Selain itu, mereka juga memperoleh keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan empati. Ketiga, produk nyata yang dihasilkan adalah pembuatan panduan kaulinan barudak, sebuah buku yang menjelaskan berbagai permainan tradisional beserta aturan main, alat yang digunakan, dan manfaatnya. Buku ini diharapkan menjadi referensi untuk orang tua dan pendidik dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Meskipun produk ini memberikan alternatif kegiatan yang bermanfaat dan mendidik, kelemahannya terletak pada terbatasnya jangkauan penyebaran buku, mengingat sebagian masyarakat masih menganggap permainan tradisional kurang menarik.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian ini berhasil menghidupkan kembali kaulinan barudak sebagai alternatif untuk mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak, serta mengajarkan nilai ekonomi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang terjadi pada anak-anak dan orang tua menunjukkan bahwa pengenalan permainan tradisional adalah langkah positif dalam menjaga keseimbangan hidup anak-anak di zaman digital. Penggunaan *gadget* yang bijak sangat penting, terutama di era digital ini, untuk menjaga kesehatan fisik dan mental serta meningkatkan kualitas hidup. Meskipun *gadget* memberikan manfaat, penggunaannya harus seimbang dengan aktivitas lain yang mendukung perkembangan anak, baik secara fisik maupun sosial. Keluarga memainkan peran kunci dalam memastikan bahwa anak-anak mengembangkan kebiasaan yang sehat dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian tersebut, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan: 1) Penerapan Kaulinan Barudak dalam Kehidupan Sehari-hari: lanjutkan pengenalan dan pengembangan kaulinan barudak sebagai alternatif yang lebih menarik bagi anak-anak, terutama dalam lingkungan keluarga. Hal ini dapat mengurangi ketergantungan pada gadget dan memperkuat ikatan sosial antar anggota keluarga. 2) Pendidikan Penggunaan Gadget yang Bijak: sosialisasikan pentingnya penggunaan gadget yang bijak kepada orang tua dan anak-anak. Kampanye mengenai penggunaan gadget yang seimbang dengan aktivitas fisik dan sosial dapat membantu mengurangi dampak negatif teknologi pada perkembangan anak. 3) Peningkatan Peran Keluarga dalam Pendidikan Teknologi: keluarga harus dilibatkan lebih intensif dalam upaya membimbing anak-anak untuk mengembangkan kebiasaan teknologi yang sehat. Ini termasuk memberikan contoh dalam penggunaan gadget yang bijak dan mendampingi anak-anak dalam memilih kegiatan



yang lebih bermanfaat. 4) Pelatihan dan Workshop untuk Orang Tua: Adakan pelatihan atau workshop untuk orang tua mengenai cara menjaga keseimbangan penggunaan gadget dan pengenalan permainan tradisional yang dapat mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. 5) Kerjasama dengan Sekolah dan Komunitas Lokal: mendorong kerjasama antara sekolah, komunitas lokal, dan orang tua dalam mengenalkan kembali permainan tradisional serta memperkenalkan nilai ekonomi yang dapat diperoleh dari aktivitas tersebut. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pengaruh positif dari kegiatan ini dapat terus berlanjut, memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi anak-anak, orang tua, dan masyarakat secara keseluruhan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung program "Menghidupkan Kembali Kaulinan Barudak" dalam upaya mengurangi penggunaan gadget berlebihan pada anak. Terima kasih kepada masyarakat, sekolah, orang tua, dan pemerintah yang berkontribusi dalam pelestarian budaya serta mendukung pertumbuhan anak secara sehat dan seimbang.

### DAFTAR RUJUKAN

- American Academy of Pediatrics. (2016). *Media and young minds*. Pediatrics, 138(5), e20162591.
- Anderson, D. R., & Pempek, T. A. (2009). *Television and very young children*. American Behavioral Scientist, 52(8), 985-1003.
- Berk, L. E. (2013). *Development through the lifespan* (6th ed.). Pearson Education.
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies*. W. W. Norton & Company.
- Galbraith, J. K. (1967). *The new industrial state*. Houghton Mifflin.
- Ginsburg, K. R. (2007). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds*. Pediatrics, 119(1), 182-191.
- Kaiser Family Foundation. (2010). *Generation M<sup>2</sup>: Media in the lives of 8- to 18-year-olds*. Kaiser Family Foundation.
- Klemens, G. (2011). *The cellphone: The history and technology of the gadget that changed the world*. McFarland.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). *Social networking sites and addiction: Ten lessons learned*. International Journal of Environmental Research and Public Health, 14(3), 311.
- Mankiw, N. G. (2014). *Principles of economics* (7th ed.). Cengage Learning.
- Merriam-Webster. (2020). *Gadget*. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved from <https://www.merriam-webster.com>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). *Digital screen time limits and young children's psychological well-being: Evidence from a population-based study*. Child Development, 89(1), 56-65.
- Soekanto, S. (2014). *Sosiologi suatu pengantar*. Rajawali Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological*

*processes*. Harvard University Press.