

EDUKASI BUDIDAYA JAMUR TIRAM SEBAGAI MEDIA MENGURANGI PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK

Ruth Meike Jayanti^{1*}, Theresa Dwi Kurnia², Thomas Yoga Prasetya Susilo³,
Tathe Surya Ananda⁴, Yohanes Hasiholan Parhusip⁵, Cantika Lidyawati⁶,
Syahrul Neeza Aryana Nugroho⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Agroteknologi, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

ruth.jayanti@uksw.edu

ABSTRAK

Abstrak: Penggunaan gawai yang berlebih pada anak saat ini menjadi masalah yang semakin umum di era digital ini. Fenomena kecanduan gawai pada anak saat ini berada pada situasi mengkhawatirkan. Mengurangi waktu layar, menetapkan batasan penggunaan, serta mendorong kegiatan alternatif dan lebih produktif dapat membantu mengatasi kecanduan. Edukasi tentang jamur tiram dapat menjadi solusi efektif untuk mengurangi ketergantungan anak pada gawai. Dengan mempelajari budidaya dan merawat jamur tiram, anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan praktis dan mendidik sekaligus menyenangkan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan edukasi kepada anak tentang budidaya jamur tiram sebagai media dalam upaya mengurangi penggunaan gawai pada anak. Peserta kegiatan ini adalah siswa kelas 4 di sekolah dasar berjumlah 48 siswa. Metode yang digunakan berupa edukasi melalui penyuluhan, praktik pendampingan dan evaluasi. Hasil evaluasi dengan kuisioner sebelum dan sesudah kegiatan edukasi menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang dampak penggunaan gawai berlebih, pengetahuan dan keterampilan budidaya dan perawatan jamur tiram. Nilai peningkatan berkisar antara 23% sampai 100%.

Kata Kunci: Edukasi; Budidaya Jamur Tiram; Bahaya Gawai; Anak.

Abstract: Excessive use of gadgets in children is an increasingly common problem in this digital era. The phenomenon of gadget addiction in children is currently in an alarming situation. Reducing screen time, setting usage limits, and encouraging alternative and more productive activities can help overcome addiction. Education about oyster mushrooms can be an effective solution to reduce children's dependence on gadgets. By learning to cultivate and care for oyster mushrooms, children can be involved in practical, educational, and fun activities. The purpose of this activity is to provide education to children about oyster mushroom cultivation as a medium to reduce gadget use in children. Participants in this activity were 48 students in grade 4 at elementary school. The methods used were education through extension, mentoring practices, and evaluation. The evaluation results with a questionnaire before and after the educational activity showed an increase in knowledge about the impact of excessive gadget use, knowledge, and skills in oyster mushroom cultivation and care. The increase in value ranged from 23% to 100%.

Keywords: Education; Oyster Mushroom Cultivation; Danger of Gadget; Children.



Article History:

Received: 02-12-2024

Revised : 04-01-2025

Accepted: 07-01-2025

Online : 03-02-2025



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

A. LATAR BELAKANG

Teknologi yang berkembang pesat saat ini salah satunya adalah gawai (gadget). Gawai merupakan hasil inovasi teknologi modern yang telah diterima secara luas oleh masyarakat dan seringkali membuat penggunaanya ketergantungan. Pengguna gawai tidak hanya berasal dari kalangan orang dewasa, tetapi juga banyak anak-anak mulai menggunakannya (Wijoyono et al., 2015). Gawai seperti ponsel pintar, tablet, dan perangkat lainnya, menawarkan berbagai fitur dan fungsi yang mendukung aktivitas sehari-hari, mulai dari Pendidikan hingga hiburan. Namun, penggunaan gawai yang berlebihan, terutama pada anak-anak, telah menjadi perhatian serius (Anderson & Subrahmanyam, 2017). Penelitian yang dilakukan pada enam negara di Asia menyimpulkan bahwa kelompok anak hingga remaja berusia 12-18 tahun, sebanyak 62% memiliki *smartphone*. Penggunaan gawai memiliki beragam dampak dan resiko, yang lebih banyak terjadi pada anak-anak dibandingkan kelompok usia lain (Rashid et al., 2021). Di Indonesia, data menunjukkan bahwa penggunaan gadget meningkat setiap tahun. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kominfo RI pada tahun 2017, penggunaan gadget berdasarkan tingkat kebutuhan menunjukkan bahwa persentase anak usia 9-19 tahun mencapai 65,34%, lebih tinggi dibandingkan dengan pengguna lansia usia 50-65 tahun yang hanya sebesar 50,79% (Apriani & Dewi, 2021).

Meningkatnya penggunaan gawai memiliki dampak positif dan negatif. Rata-rata anak menghabiskan waktu di media digital setiap minggu 6-9 jam per hari. Penggunaan media digital yang berlebihan berkaitan dengan obesitas, keterlambatan perkembangan, dan penggunaan fungsi akademis atau pembelajaran (Coyne et al., 2017). Menurut hasil penelitian Yumarni (2022) mengenai pengaruh gawai pada perkembangan anak ditemukan ada dampak positif seperti mengasah kemampuan kognitif dan motorik pada anak. Dampak negatif fisik yang ditimbulkan apabila penggunaan gawai tidak dikontrol, yaitu pancaran radiasi yang mampu merusak mata, rasa nyeri pada bagian tubuh tertentu seperti leher dan punggung, terjadi infeksi pencernaan dan pernapasan akibat layar gawai yang kotor. Sedangkan dampak psikis akibat penggunaan gawai berlebih, yaitu berkurangnya konsentrasi, terhambatnya perkembangan anak, kemampuan berbicara, berkomunikasi serta bersosialisasi dengan orang lain semakin berkurang (Pratama & Sudirman, 2023; Rahmania et al., 2023).

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan upaya untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah mengarahkan anak-anak pada kegiatan edukatif yang menarik dan bermanfaat. Kegiatan membaca buku, bermain permainan tradisional, seni, hingga olahraga tidak hanya mampu mengurangi waktu penggunaan gawai, tetapi juga mendukung keterampilan, kreativitas, dan interaksi sosial mereka (Radesky et al., 2015). Pendekatan ini perlu

melibatkan peran aktif orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang seimbang.

Peningkatan jumlah pengguna gawai, durasi penggunaan gawai selalu berbanding lurus dengan perilaku kecanduan gawai. Kecanduan merupakan sindrom ketergantungan. Perilaku kecanduan gawai berdampak besar bagi anak. Dalam penelitian Rahmawati et al. (2021), menunjukkan bahwa 53,3% anak mengalami kecanduan gawai. Umumnya, anak-anak merasa bosan setelah pelajaran sekolah sehingga tertarik bermain game menggunakan gawai guna menyenangkan dirinya dengan penggunaan gawai kurang lebih 24 jam per minggu. Sebagai upaya mencegah terjadinya kecanduan gawai pada anak dapat dilakukan dengan memberikan aktivitas yang menyenangkan dan memiliki nilai edukasi melalui kegiatan pembelajaran berbasis alam budidaya jamur tiram. Model pembelajaran ini mendorong anak untuk lebih aktif dan meningkatkan kemampuan *problem solving* (Amiliya & M, 2020). Kegiatan budidaya jamur tiram melibatkan aktivitas fisik dan motorik pada anak sehingga dapat menjadi alternatif bagi anak untuk mengurangi penggunaan gawai berlebih. Budidaya jamur tiram adalah kegiatan yang menyenangkan dan tidak berbahaya bagi anak. Kegiatan ini cukup menantang sehingga menimbulkan rasa ingin tahu pada anak, selain itu dalam budidaya jamur tiram dibutuhkan rasa tanggung jawab untuk melakukan perawatan sederhana dalam kurun waktu tertentu. Selain itu, kegiatan budidaya jamur tiram ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap disiplin dan peduli dengan lingkungan sekitar, terjalinnya kerja sama antar siswa dalam merawat lingkungan serta memberikan pengenalan tentang dunia pertanian (Thoriq & Fauzan, 2017).

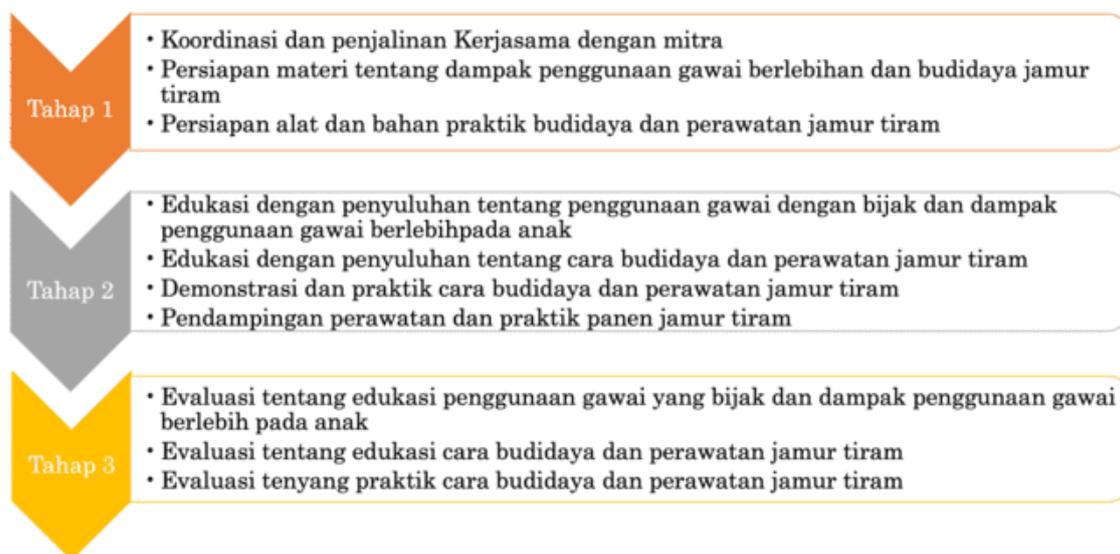
Beberapa penelitian telah dilakukan sebagai upaya dalam mengurangi penggunaan gawai berlebih pada anak. Kegiatan mengurangi penggunaan gawai atau gadget, atau istilah yang sering digunakan adalah “diet gadget” (Aprilia, 2024). Dengan melakukan “diet gadget” atau mengurangi penggunaan gawai pada keseharian anak, kadang menimbulkan rasa bosan terutama bagi anak usia 9-10 tahun yang sudah terbiasa menggunakan gawai sehari-hari. Diet gadget sebagai alternatif mengurangi penggunaan gawai harus merupakan kegiatan yang bermanfaat untuk melatih ketrampilan dan bersifat edukatif. Pendampingan diet gadget dengan dengan alat bantu permainan tradisional pada anak sekolah dasar menunjukkan dapat mengurangi penggunaan gawai saat di sekolah (Bramantha et al., 2024).

Pemanfaatan permainan tradisional seperti congklak, bekel, lompat tali, kelereng dapat menjadi alternatif dalam mengatasi kejenuhan anak di tengah rutinitas belajar harian sebagai upaya membatasi penggunaan gawai (Dewi et al., 2023). Studi pustaka yang dilakukan oleh Deviantony et al. (2020), lego sebagai salah satu permainan tradisional sebagai tindakan pencegahan yang dapat dilakukan untuk membatasi durasi bermain pada

anak *disorder of gaming and internet addiction* dapat mengaktifkan kecerdasan linguistik, logika, visual-spasial, interpersonal, dan musikal. Permainan tradisional di beberapa daerah di Indonesia yang melibatkan kegiatan fisik seperti gobag sodor (Yogyakarta), bentengan (Jawa Barat), patah kaleng (Papua), Gasing (Sulawesi Selatan), dan Megoak-goakan (Bali) dapat digunakan sebagai salah satu alternatif penanganan anak yang mengalami kecanduan gawai (Ardiyani et al., 2021).

B. METODE PELAKSANAAN

Rangkaian kegiatan edukasi budidaya jamur tiram sebagai media mengurangi penggunaan gawai pada anak dilakukan selama dua hari pada tanggal 27 September 2024 untuk tahap edukasi dan praktik, 27 September - 22 Oktober 2024 untuk tahap pendampingan perawatan jamur tiram, 23 Oktober untuk tahap praktik panen, monitoring dan evaluasi di SD Kristen Satya Wacana, Salatiga. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas 4 dengan jumlah 48 siswa serta guru pendamping 2 orang. Pemilihan peserta ini didasarkan pada rentan usia anak-anak yaitu 5-13 tahun dengan rata-rata usia anak kelas 4 sekolah dasar di Indonesia adalah 9-10 tahun. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yang berurutan (Gambar 1).



Gambar 1. Tahapan Pengabdian kepada Masyarakat

Teknik komprehensif berdasarkan metode pembelajaran anak-anak (Pedagogi) melalui ceramah, demonstrasi dan praktik langsung pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, meliputi: (1) Penyuluhan dengan edukasi yakni teknik untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan peserta kegiatan pengabdian masyarakat melalui penjelasan tentang dampak penggunaan gawai berlebihan pada anak dan cara budidaya dan perawatan jamur tiram; (2) Demonstrasi dan praktik, yakni teknik untuk

meningkatkan keterampilan peserta melalui praktik langsung di tempat yang dipandu oleh tutor; (3) Evaluasi dengan pengisian kuisioner untuk mendapatkan respon peserta terhadap kegiatan serta untuk mengukur adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) kegiatan. Evaluasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan meliputi pengetahuan tentang penggunaan (2 poin) serta cara budidaya dan perawatan jamur tiram (3 poin). Evaluasi terkait kegiatan meliputi materi pembelajaran (4 poin), narasumber, sarana dan prasarana pembelajaran (6 poin), dan tindak lanjut dari hasil pelatihan (4 poin) sebagai indikator keberhasilan kegiatan. Evaluasi dilakukan oleh semua peserta.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

- a. Pemberian materi mengenai dampak penggunaan gawai berlebih serta budidaya dan perawatan jamur tiram

Gawai adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk tujuan khusus pada setiap jenisnya, seperti komputer, ponsel, game, dan lainnya. Sayangnya, banyak anak terlalu asyik dengan dunia gawai mereka sehingga banyak anak yang lupa dengan tugas utamanya, yaitu belajar dan bersosialisasi dengan lingkungannya (Pardede & Watini, 2021). Gawai memiliki peran positif dalam mengembangkan pola pikir anak, terutama dalam hal mengatur strategi saat bermain dan meningkatkan kecerdasan otak kanan (Salbiah et al., 2023). Edukasi ini bertujuan meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan gawai sesuai batasan dan memberikan pemahaman terkait bahaya penggunaan gawai berlebihan. Beberapa siswa mengaku selalu bermain gawai setiap pulang sekolah, beberapa siswa lain menyampaikan hanya diizinkan menggunakan gawai pada waktu tertentu saja dan sebagian besar siswa telah memiliki gawai pribadi dan tidak dibatasi penggunaannya oleh orang tua. Terkait dengan dampak penggunaan gawai berlebihan sekitar 50% siswa mengerti dampak yang bisa ditimbulkan, namun 50% lainnya tidak mengetahui bahwa pemakaian gawai berlebih dapat berdampak pada kesehatan mental dan kemampuan bersosialisasi (Tabel 1.).



Gambar 2. Edukasi tentang dampak penggunaan gawai pada anak (kiri), edukasi dan demonstrasi budidaya jamur tiram

Selain memberikan edukasi tentang dampak penggunaan gawai yang berlebih, Tim Pengabdian kepada Masyarakat juga memberikan edukasi tentang pengelolaan kegiatan alternatif yang dapat dilakukan oleh anak untuk mengurangi penggunaan gawai salah satunya dengan kegiatan budidaya jamur tiram yang diikuti dengan demonstrasi dan praktik. Kegiatan edukasi budidaya dan perawatan jamur tiram ini untuk meningkatkan pengetahuan dan praktik siswa mengenai: (1) manfaat jamur tiram; (2) produk olahan berbahan dasar jamur tiram; dan (3) budidaya dan perawatan jamur tiram. Kegiatan edukasi ini ditunjukkan pada Gambar 2.

b. Praktik budidaya dan perawatan jamur tiram

Kegiatan edukasi tentang budidaya jamur tiram kemudian dilanjutkan dengan praktik cara budidaya dan perawatan jamur tiram yang dapat dilakukan di secara mandiri. Praktik ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menanam dan merawat jamur tiram. Anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan praktis yang mendidik sekaligus menyenangkan. Dalam upaya menarik perhatian dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, Tim Pengabdian kepada Masyarakat menggunakan jamur tiram dalam bentuk kit *Mycelium Magic Mushroom Growing Kit* yang dalam satu paket sudah tersedia baglog sebagai media tumbuh jamur tiram, alat pendukung perawatan seperti *sprayer* dan pinset untuk panen jamur tiram. Kit tersebut dipilih supaya anak-anak lebih tertarik untuk menanam dan merawat jamur tiram karena kemasannya yang menarik dan praktis.

Pada kegiatan praktik, anak-anak dibuat menjadi 24 kelompok dengan jumlah anggota berisi dua orang anak. Selama kegiatan, setiap kelompok didampingi oleh mahasiswa sebagai tutor (Gambar 3). Penerapan metode kerja kelompok ini bertujuan untuk memacu hubungan sosial pada anak untuk meningkatkan kemampuan

bersosialisasi, berkomunikasi, dan bekerja sama (Bangun & Marbun, 2019). Meningkatnya kemampuan interaksi sosial dan komunikasi pada anak dapat menjadi salah satu upaya untuk mengalihkan penggunaan gadget pada anak, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Praktik budidaya dan perawatan jamur tiram

Anak-anak diberi arahan cara budidaya, perawatan hingga panen jamur tiram. Proses praktik ini mengajarkan keterampilan seperti tanggung jawab dan keterampilan manual yang membantu mengalihkan fokus dari layar ke aktivitas praktis yang produktif dan mendorong interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Pengalihan penggunaan gawai pada anak dapat diterapkan melalui penggunaan kegiatan dan permainan edukatif (Hidayati et al., 2020). Kegiatan melalui media interaktif dan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi, kerja sama, kerja keras, ketangkasan, dan tanggung jawab pada anak (Dewi et al., 2023; Jufrida et al., 2021). Pemberian aktivitas fisik dan eksplorasi melalui kegiatan alam berbasis edukasi pertanian menunjukkan pengaruh terhadap penurunan intensitas penggunaan gawai pada anak (Maesaroh et al., 2023). Selain itu, budidaya jamur tiram juga menjadi peluang untuk belajar tentang ilmu pengetahuan alam dan biologi, menambah pengetahuan tentang ekosistem dan pertanian (Atikah et al., 2024). Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tetapi juga sekaligus meningkatkan kesehatan fisik mereka.

c. Pendampingan perawatan dan praktik panen jamur tiram

Kegiatan pendampingan perawatan jamur tiram dilaksanakan selama 25 hari setelah kegiatan praktik budidaya dan perawatan jamur tiram. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan tentang teknik perawatan yang tepat kepada siswa sebagai upaya memberikan aktivitas fisik untuk mengurangi penggunaan gawai. Pendampingan perawatan jamur tiram dilakukan hingga jamur tumbuh, berkembang dan siap panen. Kegiatan diakhiri dengan praktik panen jamur tiram (Gambar 4).



Gambar 4. Praktik panen jamur tiram

Pada sesi praktik panen jamur tiram, siswa dilatih secara langsung bagaimana cara memanen jamur tiram dengan menggunakan pinset. Teknik pemanenan yang benar sangat penting dalam menghindari kerusakan pada media tanam dan memastikan kualitas jamur tiram tetap terjaga. Adapun langkah-langkah dalam pemanenan jamur tiram dengan menggunakan alat seperti pinset untuk menjepit pangkal batang jamur, lalu memutar pangkal batang jamur hingga terlepas dari media tanam. Jamur tiram yang telah dipanen dapat diolah menjadi berbagai macam olahan. Dengan adanya program pendampingan ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam bidang budidaya jamur tiram, serta lebih menghargai pentingnya mengonsumsi makanan sehat.

2. Evaluasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diakhiri dengan evaluasi kegiatan secara umum untuk mengukur peningkatan pengetahuan keterampilan sebelum dan sesudah kegiatan melalui pengisian kuisioner. Berdasarkan hasil evaluasi dari analisis respon menunjukkan bahwa kegiatan edukasi budidaya jamur tiram sebagai media mengurangi gawai pada anak telah mencapai keberhasilan dengan capaian peningkatan pengetahuan dan keterampilan 23-100% (Tabel 1).

Tabel 1. Evaluasi pengetahuan tentang penggunaan gawai dan budidaya jamur tiram

No	Item Evaluasi	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
1	Pengetahuan tentang dampak penggunaan gawai berlebihan	50	100	50
2	Pengetahuan tentang penggunaan gawai yang baik	41.6	100	58.4
3	Pengetahuan tentang budidaya jamur tiram	0	100	100
4	Pengetahuan tentang pemanfaatan jamur tiram	77	100	23
5	Keterampilan perawatan jamur tiram	0	100	100

Evaluasi juga dilakukan tentang materi, pembelajaran, narasumber, dan proses pembelajaran serta tindak lanjut kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Berdasarkan hasil simpulan dan analisis respon (Tabel 2), 83.5-95.8% peserta menyatakan sangat setuju materi yang diberikan memberikan manfaat, mudah ditiru dan diaplikasikan, sistematis dan jelas, serta peserta mendapat hal baru dari materi. 93.7% peserta menilai bahwa narasumber menarik dan jelas pada saat menyampaikan materi serta 87.5% peserta sangat puas dalam berdiskusi karena diberi kesempatan untuk berdiskusi. Alat peraga yang digunakan pada kegiatan ini dinilai sangat mendukung kegiatan ini dilihat dari analisis respon peserta 100% menilai sangat setuju. Peserta yang terdiri dari 48 siswa kelas 4 SD Kristen Satya Wacana menunjukkan respon yang tinggi untuk mencoba sendiri. Selain itu, 95.8% peserta juga menginginkan diadakan pelatihan lanjutan berupa pelatihan pengolahan jamur tiram.

Tabel 2. Hasil evaluasi kegiatan pada komponen materi, narasumber, sarana dan prasarana

No	Item Evaluasi	Jumlah jawaban responden (%)			
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju
Materi Edukasi					
1	Materi sistematis dan jelas	83.3	16.7	0	0
2	Materi memberikan manfaat	95.8	4.2	0	0
3	Materi mudah ditiru dan diaplikasikan	91.6	8.4	0	0
4	Mendapatkan hal baru dari materi	91.6	8.4	0	0
Narasumber dan Sarana Prasarana Edukasi					
1	Penyampaian materi menarik dan jelas	93.7	6.3	0	0
2	Alat dan bahan mendukung	100	0	0	0
3	Peserta diberi kesempatan untuk berdiskusi	87.5	12.5	0	0
4	Waktu untuk setiap materi cukup	79.1	20.9	0	0
Tindak Lanjut Pelatihan					
1	Peserta berminat untuk mencoba sendiri	83.3	12.5	16.7	0
2	Perlu diadakan pelatihan lanjutan	95.8	4.2	0	0

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang edukasi budidaya jamur tiram sebagai media dan soulsi untuk mengurangi penggunaan gawai pada anak menunjukkan hasil yang baik terutama adanya peningkatan pengetahuan tentang dampak positif dan negative penggunaan gawai serta peningkatan keterampilan dan pengetahuan tentang budidaya dan perawatan jamur tiram sebesar 23-100%. Sebagai tindak lanjut, disarankan

memberikan pendampingan lanjutan tentang pengolahan jamur tiram yang sederhana kepada anak sebagai upaya meningkatkan rasa tanggung jawab dalam merawat jamur tiram hingga panen serta anak-anak dapat merasakan olahan hasil panennya sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Kristen Satya Wacana yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini melalui hibah internal tahun 2024 dengan nomor kontrak 170/SPK-PkMP/RIK/10/2024, sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amiliya, R., & M, A. D. (2020). Pembelajaran Berbasis Alam untuk Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(02), 79–87. <https://doi.org/10.46963/MASH.V3I02.158>
- Anderson, D. R., & Subrahmanyam, K. (2017). Digital Screen Media and Cognitive Development. *Pediatrics*, 140(Suppl 2), S57–S61. <https://doi.org/10.1542/PEDS.2016-1758C>
- Aprilia, C. (2024). Psikoedukasi Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Remaja Di Smpn Satu Atap Suka Maju. *Psikologi Journal*, 1(2), 20–30. <https://doi.org/10.62872/WMX37023>
- Ardiyani, I. D., Setiawati, Y., & Hsieh, Y.-T. (2021). Education for Parents of Children with Gadget Addiction. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 9(3), 221–230. <https://doi.org/10.20473/JBE.V9I32021.221-230>
- Atikah, T. A., Rachman, M. A., Saptono, M., Syahid, A., Elvince, R., Widyawati, W., Sirenden, R. T., & Rahayu, Y. S. (2024). Pengenalan Budidaya Jamur Tiram sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini di Instalasi Kebun Percobaan Faperta Universitas Palangka Raya. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(11), 2006–2010. <https://doi.org/10.33084/PENGABDIANMU.V9I11.7970>
- Bangun, K. B., & Marbun, S. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Kerja Kelompok Terhadap Perkembangan Sosial Anak 5-6 tahun Di TK Sos Desa Taruna Medant.A 2018/2019. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 5(1), 24–29. <https://doi.org/10.24114/JBRUE.V5I1.22465>
- Bramantha, H., Rahmania, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Abdurachman, U., & Situbondo, S. (2024). Edukasi pemberdayaan program diet gadget bagi siswa sekolah dasar untuk mengatasi dampak buruk kemajuan teknologi. *MIMBAR INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.36841/MIMBARINTEGRITAS.V3I1.4011>
- Coyne, S. M., Radesky, J., Collier, K. M., Gentile, D. A., Linder, J. R., Nathanson, A. I., Rasmussen, E. E., Reich, S. M., & Rogers, J. (2017). Parenting and digital media. *Pediatrics*, 140, S112–S116. <https://doi.org/10.1542/PEDS.2016-1758N>
- Deviantony, F., Lestari, P., Anggalia, N., & Handayani, W. (2020). Lego sebagai permainan tradisional berbasis kelompok pada anak DOMINO (Disorder of gaming and internet addiction): a systematic review . *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 6(1), 17–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36053/mesencephalon.v6i1.187>
- Dewi, A. P., Hodijah, O., & Delisma, O. (2023). Pemanfaatan permainan tradisional di tengah maraknya gadget pada anak usia sekolah dasar (Studi Kasus

- terhadap Siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung). *Midang*, 1(2), 75–81. <https://doi.org/10.24198/MIDANG.V1I2.47025>
- Apriani, D. G. Y., & Dewi, N. P. H. A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD N 3 Candikuning. *JURNAL MEDIKA USADA*, 4(1), 7–11. <https://doi.org/10.54107/MEDIKAUSADA.V4I1.88>
- Hidayati, T., Sary, Y. N. E., & Hanifah, I. (2020). Minimalisri penggunaan gadget pada anak pra sekolah. *Community Development Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.33086/CDJ.V4I1.1193>
- Jufrida, Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.26714/JSM.4.1.2021.1-9>
- Maesaroh, M., Huda, M. N., Azizah, M., Rofiqoh, R., Khasanah, I. N., & Ihsanuddin, I. A. (2023). Program SEJENAK (Sigedang Edukasi Jelajah Anak) untuk Mengurangi Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Desa Sigedang Kejajar Wonosobo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 3(1), 26–33. <https://doi.org/10.17509/JPM.V3I1.55873>
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735.
- Pratama, M. R., & Sudirman, N. (2023). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini The Effect Of Gadgets On Early Children's Development*. 5(3).
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: the good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1–3. <https://doi.org/10.1542/PEDS.2014-2251>
- Rahmania, N., Dorahman, B., & Sunaryo, S. (2023). Analisis dampak negatif penggunaan gadget ditinjau dari perilaku siswa. *Seroja : Jurnal Pendidikan*, 2(4), 512–519. <https://doi.org/10.572349/SEROJA.V2I4.1002>
- Rahmawati, N., Herlina, & N, Y. H. (2021). Gambaran Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan*, 6(2), 135–145. <https://doi.org/10.32668/JKEP.V6I2.445>
- Rashid, S. M. M., Mawah, J., Banik, E., Akter, Y., Deen, J. I., Jahan, A., Khan, N. M., Rahman, M. M., Lipi, N., Akter, F., Paul, A., & Mannan, A. (2021). Prevalence and impact of the use of electronic gadgets on the health of children in secondary schools in Bangladesh: A cross-sectional study. *Health Science Reports*, 4(4), e388. <https://doi.org/10.1002/HSR2.388>
- Salbiah, S., Amelia, R., & Pangestu, R. A. (2023). Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.30997/EJPM.V4I1.6579>
- Thoriq, A., & Fauzan, I. (2017). Edukasi teknologi pertanian untuk anak usia dini di Desa Cilayung, Kecamatan Jatinangor. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 6(1), 18–20.
- Wijoyono, V. V., Negara, I. N. S., & Aryanto, H. (2015). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Surabaya. In *Jurnal DKV Adiwarna* (Vol. 4, Issue 2, pp. 11–11). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3235>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/LITERASIOLOGI.V8I2.369>