

**PEMANFAATAN GADGET DAN GAME ONLINE SEBAGAI SARANA  
PENGEMBANGAN DIRI SISWA / I SMP NEGERI 3 BILAH HULU  
DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.**

Slamat Riadi<sup>1</sup>,

[Slamatriadi1998@gmail.com](mailto:Slamatriadi1998@gmail.com)<sup>1</sup>

Yudi Prayoga, SE. M. Si<sup>2</sup>,

[prayogayudi03@gmail.com](mailto:prayogayudi03@gmail.com)<sup>2</sup>

Abdul Halim, SE. M. Si<sup>3</sup>

[abdulhalimpr89@gmail.com](mailto:abdulhalimpr89@gmail.com)<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Program Manajemen, Universitas Labuhanbatu,  
Rantauprapat, Sumatera Utara.

<sup>2</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Program Akutansi, Universitas Labuhanbatu,  
Rantauprapat, Sumatera Utara.

***Abstrak***

Revolusi adalah perubahan yang terjadi dengan cepat. Revolusi berdampak besar pada masyarakat. Masyarakat dengan cepat menerima efek dari revolusi baru. Revolusi telah mengalami empat perubahan selama perkembangannya. Game online sendiri memiliki dampak positif dan negatif. Pengaruh memperoleh makna positif dari game online yaitu: mampu mengembangkan kemampuan visuospasial seseorang dengan cara mempraktekkan proses pengolahan informasi spasial dari layar monitor. Oleh karena itu, cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah pengabdian masyarakat dalam bentuk penjangkauan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pemanfaatan teknologi Gadget dan Game Online dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. penelitian ini adalah penelitian deskripsi kualitatif. Penelitian dilakukan pada siswa/i SMP Negeri 3 Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

Kata Kunci : Gadget, Game Online, Sarana Pengembangan, revolusi Industri

***Abstrak***

*Revolution is change that happens quickly. The revolution had a huge impact on society. Society quickly accepted the effects of the new revolution. The revolution has undergone four changes during its development. Online games themselves have positive and negative impacts. The effect of the meaning of obtaining positive benefits from online games, namely: being able to develop one's visuospatial abilities by practicing processing spatial information from the monitor screen. Therefore, the right way to overcome this problem is community service in the form of outreach. The purpose of this study is to find out how the use of gadget technology and online games in learning in the era of*

*the industrial revolution 4.0. This research is a qualitative description research. The research was conducted on students of SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Labuhanbatu Regency.*

*Keywords: Gadgets, Online Games, Development Facilities, Industrial revolution*

## **PENDAHULUAN**

Keluarga adalah media sosial utama dalam memberikan pendidikan pertama seorang anak, bahkan dari lahir sampai didunia keluarga, terutama orang tua pertama dalam penanaman nilai pendidikan, norma, etika, budaya, dan aturan dari semua jenis hidup lainnya. Orang tua bertanggung jawab penting dalam pembentukan kepribadian anak utama sampai anak tumbuh dewasa pribadi yang dewasa dan bertanggung jawab. Melewati oleh karena itu, kehidupan anak sangat tergantung dari apa yang orang tuanya lakukan. (Febriani et al., 2021), Menurut hukum nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak bunyinya: "orang tua wajib memelihara, memupuk, mendidik, melindungi, memelihara dan mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, bakat dan bakat anak kepentingan".

Revolusi adalah perubahan yang terjadi dengan cepat. Revolusi berdampak besar pada masyarakat. Masyarakat dengan cepat menerima efek dari revolusi baru. Revolusi telah mengalami empat perubahan selama perkembangannya. Pada revolusi industri pertama (1.0), manusia hanya dapat mengandalkan kekuatan fisik, tenaga air atau tenaga angin untuk menghasilkan barang atau jasa, dan manusia hanya dapat mengandalkan kekuatan fisik, tenaga air atau tenaga angin untuk menghasilkan barang atau jasa. Revolusi kedua (2.0) disebut juga revolusi teknologi. Revolusi yang dimulai pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20 ditandai dengan munculnya listrik. Pada revolusi industri ketiga (3.0), manusia tidak lagi berperan penting. Era Industri perlahan-lahan berakhir, digantikan oleh Era Informasi. Fase keempat revolusi (4.0) atau disebut Revolusi Industri 4.0 tertanam dengan teknologi pintar yang dapat terkoneksi dengan internet.

Di segala bidang kehidupan manusia, Revolusi Industri 4.0 disebut dengan revolusi digital, dan segala aspeknya terintegrasi dengan teknologi dan informasi. Dalam penerapannya, Revolusi Industri 4.0 telah mengalami perubahan semua aspek kehidupan, mulai dari aspek sosial, politik, budaya, pendidikan dan lainnya. Di bidang pendidikan, revolusi digital telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi paradigma baru yang serba digital. Pembelajaran dengan menggunakan sistem digital tentunya membutuhkan adaptasi segera dari semua pihak dan yang terpenting guru dan siswa. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu beradaptasi dengan pembelajaran menggunakan sistem aplikasi terkini. Menurut (Prasetyo & Sutopo, 2018), Revolusi Industri 4.0 adalah integrasi *cyber-physical system* (CPS) dan *Internet of Things and Services* (IoT dan IoS) ke dalam proses industri, termasuk proses seperti manufaktur dan logistik.

Game online dapat didefinisikan sebagai jenis video game Hanya berfungsi jika perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi bisa diartikan bahwa

game online ini hanya bisa dimainkan ketika komputer atau smartphone yang anda gunakan terhubung dengan internet. Terdapat berbagai jenis dan pilihan permainan online yang dapat menggugah minat anak untuk mencari dan bermain, apalagi sekarang para orang tua lebih memilih anaknya untuk bermain game online daripada bermain di luar atau pilih-pilih. (Pebriana, 2017) Game online memiliki dampak positif dan negatif dan terkadang anak-anak tidak memahami bahaya dari game online tersebut. Beberapa dampak negatifnya adalah: rusaknya jaringan saraf, perkembangan otak melambat dan berkurangnya interaksi anak dengan lingkungan, sehingga anak menunjukkan individualisme terhadap teman dan orang lain.

Oleh karena itu, perlu dipahami dampak positif dan negatifnya Gadget terutama yang ditujukan untuk anak-anak, sehingga anak-anak dapat membatasi diri untuk bermain game online. Oleh karena itu, sangat berperan dalam perkembangan otak anak Manfaat diadakannya kegiatan ini adalah agar anak lebih mengenal dampak positif dan negatif dari game online. Anak-anak menggunakan waktu mereka bermain game online dengan lebih bijak. Dapat memberikan pemberitahuan guru serta dampak game online.

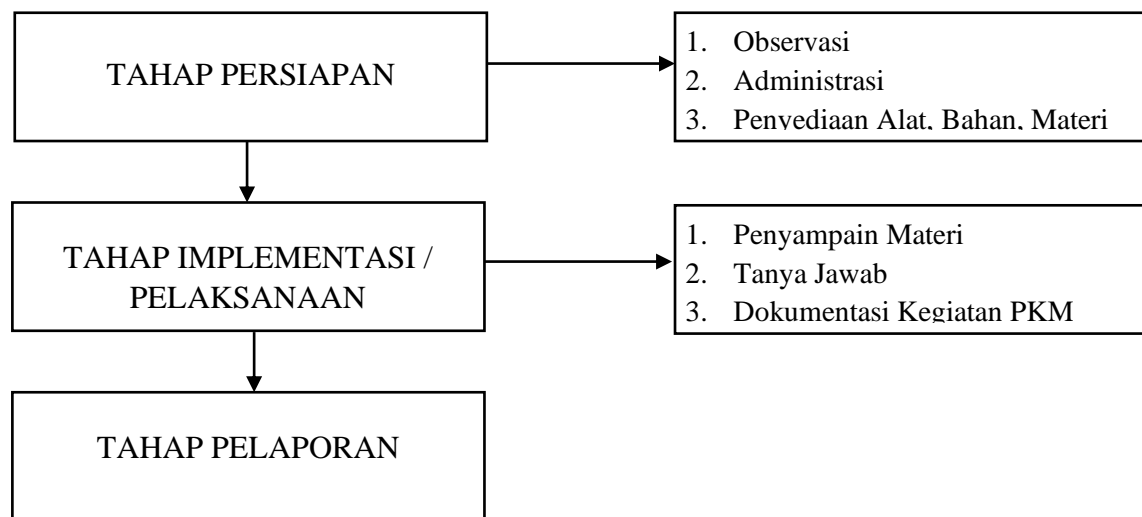
### **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan adalah acara bersosialisasi. dimana kegiatan ini dapat diharapkan berperan sebagai solusi untuk pecahkan masalah dan beri tahu berbagai dampak yang terjadi setelah munculnya gadget dan game online (Putu et al., 2020). Diadakan acara sosialisasi ini untuk menyelesaikan berbagai masalah Sosial, Psikologis dan Bakat dari anak-anak. Materi sosialisasi meliputi:

1. Pengertian gadget dan game online;
2. Macam-macamnya;
3. Dampak Positif gadget & Game Online;
4. Dampak Negatif Game Online;
5. Faktor & Ciri Kecanduan Game Online;
6. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah Dampak Negatif Game Online;
7. Cara Pemanfaatan Gadget & Game Online yang baik;

#### **3.1 Jadwal Kegiatan.**

Pelaksanaan PKM ini melalui beberapa tahapan yang akan dilaksanakan antara lain dapat dideskripsikan pada alur berikut (Kalingga et al., 2022) :



**Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan.**

## 1. Tahap persiapan

### a. Mengamati / Observasi

Melakukan observasi dengan melakukan survei di lokasi yang akan dijadikan program pengabdian kepada masyarakat yakni di SMP Negeri 3 Bilah Hulu, yang beralamatkan Desa Meranti Dusun Kampung Menanti Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhan Batu diselenggarakan 1 (satu) kali.

### b. Administrasi

Prosedur administrasi pada tahap persiapan ini dilakukan dengan mengurus perizinan dan koordinasi dengan SMP Negeri 3 Bilah Hulu Desa Meranti. Pihak-pihak tersebut antara lain:

- 1) Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Bilah Hulu Desa Meranti.
- 2) Guru SMP Negeri 3 Bilah Hulu Desa Meranti.

### c. Menyediakan alat, bahan dan Materi.

Menyediakan alat, bahan dan materi dengan membuat materi dalam bentuk PPT serta video pembelajaran yang akan digunakan dalam hal sosialisasi, selain itu peralatan yang digunakan untuk sosialisasi juga disiapkan didalam ruangan. Ini termasuk ruang kelas untuk bersosialisasi, infocus dan laptop.

## 2. Tahap Implementasi/Eksekusi

### a. Sosialisasi

Sosialisasi akan dilakukan dalam bentuk penyampaian materi (ppt) tentang pemanfaatan gadget dan game online sebagai sarana pengembangan diri siswa/I SMP Negeri 3 Bilah Hulu Desa Meranti, berupa contoh kegiatan yang dapat memperkuat dampak positif dan negatif dari

penggunaan gadget dan bagaimana kita bisa memanfaatkan gadget tersebut ke arah yang positif. Dalam sosialisasi ini saya sendiri yang akan menyampaikan materi sosialisasi tersebut.

b. Tanya Jawab

Setelah selesai penyampaian materi sosialisasi, saya berharap siswa dan siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu dapat berperan aktif dalam kegiatan ini yakni dengan tanya jawab.

c. Dokumentasi

Segala bentuk kegiatan pelaksanaan PKM didokumentasikan dalam bentuk foto kegiatan Pelaksanaan PKM ini.

3. Tahap Penulisan Laporan

Selama tahap pelaporan, tim menyiapkan laporan akhir dan menghasilkan jurnal untuk publikasi

**3.2 Jumlah Peserta Kegiatan.**

Jumlah orang yang berpartisipasi dalam kegiatan PKM ini  $\pm$  60 Siswa dan Siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu Kabupaten Labuhan Batu. Hal tersebut belum termasuk para Dewan Guru SMP Negeri Bilah Hulu Kabupaten Labuhan Batu.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bentuk pelaksanaan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dampak dari permainan Gadget dan Game Online terhadap anak-anak maupun remaja dan bagaimana caranya siswa maupun siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti untuk bisa memanfaatkan yang positif dari Gadget dan Game online. Sosialisasi ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap implementasi / pelaksanaan dan tahap pelaporan. Sebagai persiapan, tim akan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dijadikan power point yang akan disajikan pada tahap implementasi. Pada tahap pelaksanaan, tim akan melakukan sosialisasi di sekolah SMP Negeri Bilah Hulu Desa Meranti. Sosialisasi Tim berhasil melaksanakan pekerjaan ini pada bulan Januari 2023.

Pada tahap persiapan, tim PKM berangkat ke SMP Negeri 3 Bilah Hulu Desa Meranti untuk observasi dan berunding dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti tentang materi yang ingin disampaikan tim ke sekolah dan waktu untuk kegiatan sosialisasi. Dari rundingan tersebut, bapak Kepala Sekolah mengutus Ibu ely berperan sebagai perwakilan sekolah, dan kepala sekolah meminta semoga tim lebih banyak berkomunikasi atau menjelaskan tentang hal-hal yang negatif daripada hal-hal positif dari judul sosialisasi yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, ditentukan waktu dan bahan kegiatan sosialisasi yang akan dilakukan nanti yakni dilakukan pada hari Sabtu, tgl 28 Januari 2023. Pukul 07.<sup>30</sup> WIB (mulai dari menyiapkan peralatan hingga selesai acaranya). Sebelum bersosialisasi, tim terlebih dahulu menata materi dalam bentuk slide.

Materi diambil berdasarkan kutipan jurnal sudah ada. Materi pertama menjelaskan pengertian Gadget & Game Online. Pemahaman ini biarkan peserta benar-benar memahami apa itu game online, bukan hanya memainkannya. Materi kedua menjelaskan tentang berbagai game online dari berbagai standar menengah sampai yang disukai oleh anak-anak saat ini.

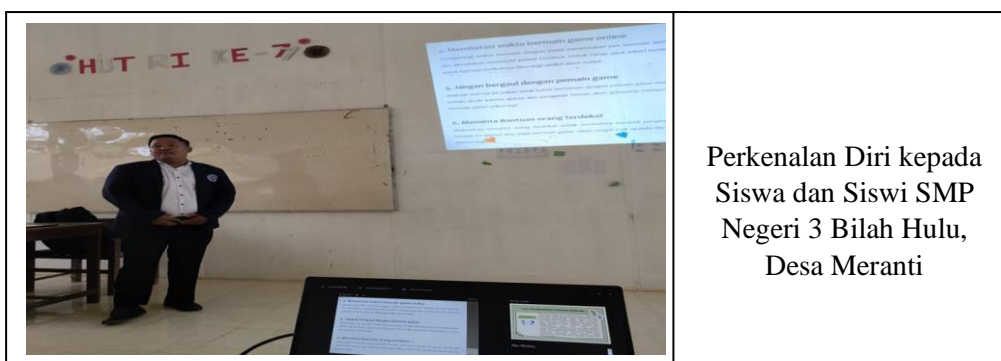
Materi Kedua hingga keenam mengartikan berbagai jenis game online menurut berbagai standar yang populer di kalangan anak-anak saat ini. Pada materi ini, peserta akan belajar tentang berbagai jenis game online, tidak hanya yang diketahui mereka saja. Materi ketujuh menjelaskan materi inti sosialisasi yang sedang berlangsung yaitu dampak game online. Dilihat dari sosialisasi yang telah dilakukan, sebagian besar peserta hanya mengetahui keasikan dari bermain gadget dan game online saja. Meskipun gadget & game online juga memiliki dampak negatif & positif. Meskipun pemahaman yang lebih baik dari efek negatif dari game online, banyak peserta masih menikmati bermain game online, hampir berlebihan. Materi kelima belas menjelaskan bagaimana cara mencegah & mengatasinya kecanduan gadget & game internet. Di sini, peserta akan mengetahui apa yang harus dilakukan ketika menghadapi berbagai kasus kecanduan gadget & game online, dan bagaimana cara mencegah jika tidak ada kecanduan gadget & game online.

Program untuk penilaian keberhasilan atau kegagalan dalam kegiatan sosialisasi bagi Siswa dan Siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti tahun 2023, ini dilaksanakan dengan :

<b>Indikator</b>	<b>Target</b>	<b>Realisasi</b>	<b>%</b>
Dengan mengidentifikasi jumlah peserta sosialisasi apakah peserta yang hadir sudah sesuai dengan target atau belum.	Siswa & Siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti sejumlah 60 Orang.	Terdiri 45 orang Siswa & Siswi yang hadir mengikuti kegiatan sosialisasi.	75 %
Mengidentifikasi pelaksanaan kegiatan sosialisasi, apakah sudah sesuai dengan program dan jadwal yang telah direncanakan atau belum.	Perancangan kegiatan PKM ini sudah sesuai dengan rancangan kegiatan yang dibuat.	Para Guru di SMP Negeri 3 Bilah Hulu sangat antusias untuk mendukung kegiatan PKM ini	100%
Mengidentifikasi antusias para peserta kegiatan sosialisasi apakah sudah sesuai harapan atau belum.	Tim PKM menyusun target pemahaman agar semua murid dapat mengerti inti dari sosialisasi.	Dari 42 Siswa/ I yang hadir, pemahaman tentang sosialisasi yang disampaikan, alhamdulillah ke 42	100%

		Siswa/I tersebut paham & mengerti.	
Apakah manfaat dan kepuasan dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini sudah dapat dirasakan oleh semua pihak yang terlibat termasuk dengan para pengabdian dan para peserta atau belum.	Proses Penyampaian Materi dapat dirasakan oleh semua pihak dalam kegiatan PKM ini.	Mereka semua sangat Senang / puas saat mendengarkan pemaparan materi menyampaikannya.	100%

Peserta sosialisasi ini adalah seluruh siswa dan siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti yang berjumlah 60 siswa/i. Berdasarkan evaluasi pelaksanaan program Sosialisasi ini, diperoleh hasil bahwa peserta yang mengikuti acara ini mencapai yaitu 42 peserta dari 60 peserta yang ditargetkan. Program pelaksanaan kegiatan ini dirancang dengan metode diskusi dan tanya jawab. Kegiatan sosialisasi berjalan lancar dan sesuai dengan harapan. Terbukti dari Pesertanya pun tidak ada yang meninggalkan ataupun ijin keluar ruangan disaat sosialisasi itu dimulai hingga selesainya acara sosialisasi tersebut. Selain itu, para siswa/i tampak antusias mendengarkan/memperhatikan pemaparan materi dari pembicara, dan diskusi serta interaksi tanya jawab yang berlangsung selama sesi tanya jawab juga menjadi salah satu keunggulan atau keistimewaan dalam sosialisasi ini. Manfaat lain yang dirasakan oleh para peserta, selain dapat tambahan ilmu bagaimana mengetahui dampak negatif dan positifnya gadget & game online, peserta juga bisa memahami bagaimana cara pemanfaatan gadget dan game online ke dalam pembelajaran revolusi industri 4.0.



Perkenalan Diri kepada Siswa dan Siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti

Gambar. 2



Memulai Acara Sosialisasi mengenai Pemanfaatan Gadget dan Game Online Sebagai Sarana Pengembangan Diri Siswa / Siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti

Gambar. 3

	<p>Antusias Siswa / Siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti dalam mengikuti Sosialisasi PKM.</p>
<p>Gambar. 4</p>	
	<p>Penyerahan Plakat Kepada Perwakilan dari Pihak Sekolah SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti</p>
<p>Gambar. 5</p>	
	<p>Dokumentasi Foto Bersama Dengan Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti</p>
<p>Gambar. 6</p>	

### KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat / PKM ini sangat bagus untuk siswa/i sekolah menengah pertama guna pelajari tentang dampak gadget & game online. Dari materi sosialisasi yang diberikan Narasumber, semoga anak-anak bisa mengatur waktu untuk bermain gadget ataupun game online. Anak-anak juga diharapkan bisa menggunakan waktu belajar untuk mengontrol waktu bermain game online, agar anak-anak tidak terlihat abnormal karena mental kecanduan game online. Anak-anak juga dapat berkomunikasi dengan orang tuanya sehingga mereka bisa ajak anak mengatur waktu bermain.

### SARAN

Setelah melakukan kegiatan PKM ini, Berikut beberapa saran yang dapat disampaikan di dalamnya :

#### 1. Kepada Pelajar

- a. Untuk Siswa dan Siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Dusun Meranti diharapkan dapat



menyerap, memahami, menerapkan dan sekaligus bisa memanfaatkan gadget dan game online sebagai pengembangan diri didunia revolusi industri 4.0. selain itu diharapkan juga kepada siswa dan siswi SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Dusun Meranti dapat mengontrol dan menggunakan waktunya tidak hanya untuk bermian gadget dan game online saja.

## 2. Kepada Orang Tua

- a. Perlunya ditingkatkan pengawasan dan pembatasan anak-anak dalam bermian gadget maupun game online.
- b. Alihkan perhatian anak-anak yang sudah kecanduan gadget dan game online dengan memperbanyak aktivitas diluar atauaktivitas yang tidak menggunakan gadget. Semisal bermain ditaman dll.

## 3. Kepada Pihak Sekolah.

- a. Perlu ditingkatkan pengawasan terhadap siswa dan siswi untuk tidak membawa gadget dilingkungan sekolah ataupun disaat jam belajar.
- b. Apabila diperbolehkan siswa dan siswi membawa gadget dalam lingkungan sekolah, diharapkan pihak sekolah bisa mengalihkan perhatian siswa dan siswi untuk tidak bermain game online. Semisal, menggunakan gadget untuk belajar membuka youtobe, berita, belajar bahasa inggris, bahasa asing lainnya dan sebagainya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama kami bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Yang mana kami masih diberikan kesehatan sehingga kami masih dapat menyelesaikan tugas PKM ini dengan baik. Kami juga berterima kasih kepada Pembimbing kami Bapak Yudi Prayoga, SE. M. Si, dan Bapak Abdul Halim, SE. M. Si untuk membimbing program layanan PKM kami, dari proses perencanaan ke proses mempersiapkan laporan akhir dan kepada SMP Negeri 3 Bilah Hulu, Desa Meranti yang sudi kiranya telah menerima kami untuk melaksanakan kegiatan Sosialisasi di sekolah ini, kita dapat melaksanakannya dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

17598438. (n.d.).

Febriani, N. A., Diamantina, A., & Pinilih, S. A. G. (2021). Tugas Komisi Perlindungan Anak Indonesia Dalam Penyelenggaraan Pemenuhan Hak Anak Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. *Diponegoro Law Journal*, 10(35), 416–429. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/dlr/article/download/30806/25899>

Kalingga, Q. R. H., Situmorang, M. K., Hukum, D., Quality, U., Manajemen, D., Ekonomi, F., Berastagi, U. Q., Manajemen, D., & Quality, U. (2022). *ABDI PARAHITA : Jurnal Pengabdian*

*Masyarakat – Universitas Quality*. 1, 67–75.

Mauludi Amin, I., Denny Nugraha, N. S., & MSn, S. (2018). Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Mengenai Edukasi Game Online. *EProceedings of Art & Design*, 5(3), 1561–1568. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7505>

Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 13(1), 17. <https://doi.org/10.14710/jati.13.1.17-26>

Putu, N., Pramesti, R., Odelia, A., Trisna, E., Adinda, H., Valeska, S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi Dampak Game Online terhadap Anak-anak. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi. Masyarakat Berdaya Dan Berinovasi*, 1(2), 69–73.

Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan Media Sosial. *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69.

Wahyuni, S., Efastri, S. M., & Fadillah, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Cooking Class Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melati Pekanbaru PG PAUD FKIP Universitas Lancang Kuning PG PAUD FKIP Universitas Lancang Kuning email : seanmarta@unilak.ac.id PG PAUD FKIP Universitas Lancang Kun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 61–72.

Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja*. 3(1), 64–71. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>

Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>

Prasetyo, O. T., Suradi, F. M., Damayanti, V., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak: Studi Kasus Pada Siswa Sdn 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 203–212. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/JPM/article/view/1415>

Nasution, E. S., Halim, A., & Prayoga, Y. (2022). Mengenal Media Pembelajaran Online dengan Menggunakan Zoom Cloud Meeting, Google Meet dan Google Classroom bagi Siswa Smp Negeri 5 Bilah Barat. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada ...*, 5(1), 231–240. <http://iocscience.org/ejournal/>

[index.php/abdimas/article/view/2020%0Ahttps://iocscience.org/ejournal/index.php/abdimas/article/download/2020/1934](https://iocscience.org/ejournal/index.php/abdimas/article/download/2020/1934)