

---

## PENGGUNAAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA MEMPERLENGKAPI SEMINAR GADGET PPA MELALUI VIDEO ROLE PLAY

Wiputra Cendana<sup>1</sup>, Putri Lopiga Br Sitepu<sup>2</sup>, Katrina Eva Yunita<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pelita Harapan

<sup>2</sup>Universitas Pelita Harapan

<sup>3</sup>Universitas Pelita Harapan

wiputra.cendana@uph.edu, [01407200015@student.uph.edu](mailto:01407200015@student.uph.edu), [katrinayunita16@guru.smp.belajar.id](mailto:katrinayunita16@guru.smp.belajar.id)

---

### Abstrak

PPA ID0614 Emaus Batang Tarang merupakan Pusat Pengembangan Anak yang bernaung di bawah Gereja Persekutuan Pemberitaan Injil Kristus Jemaat Emaus Batang Tarang Kecamatan Balai Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat, bermitra dengan *Compassion East* Indonesia atau yang lebih dikenal dengan Yayasan Kasih Karunia. Dalam rangka mengembangkan pengetahuan anak, mahasiswaTC hadir untuk membantu para mentor dalam mempersiapkan bahan ajar dalam bentuk video seminar mengenai *gadget*. Video seminar tersebut berisi edukasi tentang bahaya gadget bagi anak-anak yang ada di PPA melalui *role play*. Banyak hal yang mengakibatkan para siswa menjadi kecanduan terhadap gadget mereka. Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dirangkai selama 1 bulan melalui metodediskusi, menonton dan mencari materi terkait seminar gadget oleh beberapa mahasiswa dengan mengikuti protokol kesehatan pada masa pandemi Covid19 dan penguatan materi yang tepat secara *hybrid learning*. Pelaksanaan project Pengabdian kepada Masyarakat dalam membuat seminar ini diawali dengan perkenalan PPA oleh mentor kepada 5 mahasiswa Universitas Pelita Harapan dengan memanfaatkan media teknologi yang ada yaitu aplikasi WA. Seluruh kegiatan seminar *gadget* telah terlaksana dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Setiap anggota mampu memenuhi tanggung jawab dengan baik, sehingga menghasilkan kerjasama yang baik. Semua anggota merasa bahagia karena mampu memenuhi tanggung jawab yang pada awalnya dianggap terlalu berat.

**Kata Kunci** : Pengetahuan, teknologi, gadget, seminar, *Hybrid Learning*

### Abstract

PPA ID0614 Emmaus Batang Tarang is a Child Development Center under the auspices of the Church of the Fellowship of Preaching the Gospel of Christ Emmaus Batang Tarang Church, Balai District, Sanggau Regency, West Kalimantan, in partnership with *Compassion East* Indonesia or better known as Yayasan Kasih Karunia. In order to develop children's knowledge, TC students are here to assist mentors in preparing teaching materials in the form of video seminars about gadgets. The seminar video contains education about the dangers of gadgets for children in PPA through role play. Many things result in students becoming addicted to their gadgets. Community Service (PKM) was assembled for 1 month through the method of discussion, watching and looking for material related to gadget seminars by several students by following health protocols during the Covid19 pandemic and strengthening the right material through hybrid learning. The implementation of the Community Service project in making this seminar began with the introduction of PPA by mentors to 5 students of Universitas Pelita Harapan by utilizing existing technological media, namely the WA application. All gadget seminar activities have been carried out smoothly and as expected. Each

---

*member is able to fulfill responsibilities well, resulting in good cooperation. All members feel happy to be able to fulfill responsibilities that were initially considered too heavy.*

*Keywords: Knowledge, technology, gadgets, seminars, Hybrid Learning*

---

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan membentuk pengetahuan dan merupakan proses transfer informasi antar individu. Pendidikan juga merupakan sebuah proses mentransformasi manusia lain dengan memanusiakan manusia (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan menjadi komponen penting bahkan dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 pemerintah menjamin hak-hak pendidikan setiap warga negara. Tujuan pendidikan negara Indonesia terdapat dalam UUD 1945 pada alinea ke-4 berbunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia” (Widiansyah, 2018). Namun pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia masih berada pada taraf yang rendah baik dari segi sumber daya manusia maupun infrastruktur yang tersedia. Penelitian Wahyudi et al (2022) menyatakan bahwa Indonesia menempati peringkat 72 dari 79 negara anggota PISA (*Programme for International Student Assessment*). Seharusnya keadaan ideal pendidikan di Indonesia adalah seluruh warga negara mendapatkan kualitas pendidikan yang sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah. Menurut Fajri dalam Nurhuda (2022) bahwa permasalahan pendidikan di Indonesia terbagi menjadi dua yaitu permasalahan makro dan juga permasalahan mikro. Permasalahan mikro yaitu sistem kurikulum yang berarti muncul dari komponen pendidikan itu sendiri. Sedangkan, permasalahan makro yaitu mencakup kehidupan sosial seperti tidak meratanya pendidikan di Indonesia (Nurhuda, 2022). Melihat kondisi pendidikan yang kurang memadai, PPA ID 0614 Emaus Batang Tarang berinisiasi untuk melakukan pelayanan membantu anak-anak di daerah Balai untuk belajar.

PPA ID0614 Emaus Batang Tarang merupakan Pusat Pengembangan Anak yang bernaung di bawah Gereja Persekutuan Pemberitaan Injil Kristus Jemaat Emaus Batang Tarang Kecamatan Balai Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat, bermitra dengan *Compassion East Indonesia* atau yang lebih dikenal dengan Yayasan Kasih Karunia. Berdiri sejak 2015 atas dukungan dari Compassion, PPA ID0614 Emaus melayani anak-anak di Batang Tarang dalam 4 bidang pengembangan, yakni pengembangan spiritual, kognitif, sosio-emosional, dan fisik. PPA ID0614 Emaus melayani lebih dari 200 anak yang terbagi ke dalam kelompok-kelompok usia, diantaranya KU 1-2 tahun, KU 3-5 tahun, 6-8 tahun, 9-11 tahun, 12-14 tahun, dan 15-18 tahun. Anak-anak berasal dari berbagai desa di Kecamatan Balai, dengan beragam latar belakang agama, suku, serta kondisi ekonomi keluarga. PPA ID0614 Emaus dilayani oleh 20 orang mentor yang berasal dari beragam latar belakang pendidikan dan pengalaman. Mayoritas mentor merupakan guru SD dan hamba Tuhan. PPA ID0614 Emaus Batang Tarang berusaha melayani anak-anak secara maksimal dalam keterbatasan. Adapun keterbatasan tersebut antara lain keterbatasan kompetensi pedagogi mentor, sarana dan prasarana ajar, serta kurangnya bahan-bahan penunjang belajar. Terlebih dimasa *pandemic*, kegiatan belajar di PPA sempat berkurang dan terhenti. Para mentor akhirnya berupaya mengunjungi anak-anak di kampung tempat tinggalnya serta mengadakan kegiatan di sana agar mereka tetap dapat terlayani meski di masa *pandemic*. Beberapa kegiatan belajar pun akhirnya dilakukan dalam bentuk virtual untuk sebagian anakyang memiliki akses dan sarana prasarana yang memadai.

Dalam rangka mengembangkan pengetahuan anak, mahasiswa *Teacher College* (TC) dari Universitas Pelita Harapan hadir untuk membantu para mentor dalam mempersiapkan bahan ajar dalam bentuk video seminar mengenai gadget. Video seminar tersebut berisi edukasi tentang bahaya gadget bagi anak-anak yang ada di PPA melalui *role play*. *Student On Work* (SoW) merupakan salah satu program yang wajib dilakukan oleh seluruh mahasiswa beasiswa TC sebagai bentuk tanggung jawab dan rasa syukur atas anugerah yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Mahasiswa TC membantu memperlengkapi kegiatan seminar anak-anak melalui video *role play* dan membuat materi seminar. Dalam membuat materi seminar dan video *role play* dibutuhkan waktu selama 1 bulan atau selama 4 minggu, yaitu 2 minggu mencari materi tentang *gadget* serta memikirkan konsep video *role play* dan 2 minggu untuk pembuatan video tentang materi dan *take* lagu.

Sebelum melihat lebih jauh tentang *gadget*, terlebih dahulu kita harus mengetahui apa itu *gadget*.

Gadget adalah salah satu teknologi modern yang memiliki banyak aplikasi serta sebagai media komunikasi (Miranti & Putri, 2021). Banyak aplikasi yang ditawarkan gadget seperti media sosial IG, FB, dan Youtube yang berisi berita terkini dari berbagai belahan dunia yang menjadi sumber informasi. Selain itu, *gadget* juga membimbing penggunaannya untuk dapat mengekspresikan diri mereka melalui berbagai foto dan video yang dapat mereka unggah tanpa adanya batasan banyaknya jumlah video yang ingin di *upload*. Salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat adalah Instagram karena bisa menunjukkan diri melalui foto dan video serta bertukar pikiran dengan pengguna akun Instagram lainnya (Reniati, et al., 2022). Manusia juga cenderung menggunakan gadget karena takut tertinggal akan kemajuan zaman, sebagai contoh nyata yang dapat dilihat dalam kehidupan anak sekolah adalah adanya rasa malu saat siswa tidak mempunyai gadget. Dalam perkumpulan suatu komunitas bermain, anak-anak kebanyakan akan sibuk dengan gadget mereka masing-masing tanpa melaksanakan apa tujuan mereka sebenarnya berkumpul. Hal-hal di atas mengakibatkan para siswa menjadi kecanduan terhadap gadget mereka.

Hal tersebutlah yang melatarbelakangi pemilihan materi bahaya gadget yaitu karena banyaknya anak-anak PPA yang sudah kecanduan dengan gadget. Kecanduan tersebut terlihat dalam besarnya waktu penggunaan gadget yang mereka gunakan lebih banyak dibandingkan dengan waktu membantu orang tua. Pada dasarnya, gadget memiliki banyak dampak positif yang sangat berguna bagi manusia terutama bagi siswa dalam mencari dan mendapatkan informasi terbaru mengenai pendidikan. Dampak positif dari gadget dapat dirasakan jika anak-anak menggunakannya dengan benar, sehingga orang tua perlu memperkenalkan gadget pada anak (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Akan tetapi, dibalik dampak positif tersebut ternyata terdapat juga dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan. Ada 6 dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan yaitu sebagai berikut.

1. Sakit kepala, disebabkan karena terlalu lama melihat dan menggunakan gadget serta sakit kepala muncul diakibatkan sinar radiasi yang bersumber dari gadget.
2. Pegal di daerah sekitar alis, pelipis, dahi atau leher. Ketika menggunakan gadget maka kita akan mencari posisi yang nyaman dengan waktu yang lama, sehingga menyebabkan otot leher kita tegang.
3. Mata lelah karena hanya fokus melihat ke satu arah yaitu gadget, sehingga menyebabkan penglihatan ganda dan berbayang.
4. Pada usia anak akan menyebabkan miopia atau rabun jauh. Rabun jauh adalah keadaan seseorang tidak dapat melihat benda-benda yang berjarak jauh.
5. Mata berair, terlalu fokus dan lama melihat gadget menyebabkan mata selalu terbuka atau jarang tertutup, sehingga menyebabkan mata merah dan berair.
6. Penglihatan buram atau tidak jelas (KEMENTERIAN KESEHATAN, 2022).

Maka dari itu, PPA menjadi salah satu wadah untuk membantu meningkatkan pengetahuan anak-anak dibawah naungan Gereja Persekutuan Pemberitaan Injil Kristus Jemaat Emaus Batang Tarang Kecamatan Balai Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat, bermitra dengan *Compassion East Indonesia* atau yang lebih dikenal dengan Yayasan Kasih Karunia. Pengetahuan tersebut bukan hanya teori tentang pengertian, manfaat, serta bahaya gadget bagi para anak, tetapi juga membentuk karakter mereka yang bertanggung jawab dalam manajemen waktu mereka, menjaga kesehatan tubuh, dan memenuhi tanggung jawab sebagai siswa dan anak dalam keluarga. Melalui program yang dikeluarkan oleh Universita Pelita Harapan para mahasiswa bisa menjadi pelayan yang mampu meningkatkan pembelajaran dalam setiap komunitas terutama PPA. Siswa diajarkan untuk bisa mengefektifkan waktu mereka dengan baik melalui pemenuhan tanggung jawab mereka yaitu dapat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas dengan

menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru. Mampu membuat jadwal penggunaan gadget dengan maksimal, sehingga anak-anak bisa membantu orang tua mereka walaupun dalam hal yang kecil seperti mencuci piring dan lain sebagainya. Mampu menjaga kesehatan tubuh mereka melalui pengetahuan yang diperoleh dari *gadget*. Dan hal yang paling utama adalah anak-anak dapat memuliakan nama Tuhan dari teknologi modern yang ada saat ini yaitu *gadget* atau HP. Adapun tujuan program PkM/CSR adalah untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak PPA mengenai bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan melalui *video role play*.

## METODE

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk memberikan gambaran suatu hasil daripada sebuah penelitian (Ramdhan, 2021). Metode deskriptif disebut juga sebagai metode penelitian yang memberikan gambaran dalam bentuk kata-kata dan angka ataupun profil persoalan atau tahapan-tahapan menjawab pertanyaan secara garis besar, siapa, kapan, dimana dan bagaimana dengan tujuan serta kegunaan tertentu (Hamzah, 2021). Metode deskriptif bertujuan untuk memberikan penjelasan, gambaran, dan juga validasi dari sebuah fenomena yang sedang diteliti dalam penelitian. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah teknik pengumpulan data melalui wawancara secara online, dokumentasi, dan studi Pustaka. Pelaksanaan rangkaian kegiatan dilakukan selama periode tahun ajaran 2022/2023.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *project* Pengabdian kepada Masyarakat dalam membuat seminar ini diawali dengan pengenalan PPA oleh mentor kepada 5 mahasiswa Universitas Pelita Harapan dengan memanfaatkan media teknologi yang ada yaitu aplikasi WA. Fitur yang digunakan adalah dengan chat dalam satu grup WA yang berjudul SOW PPA 614 KALBAR (Seminar *Gadget*). Setelah itu, melakukan pertemuan online melalui platform zoom dengan kegiatan membahas *project* yang akan dilakukan. Dalam pertemuan tersebut, mentor memberikan kesempatan kepada anggota untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami atau pertanyaan yang muncul, sehingga dalam proses pembuatan *project* tersebut dapat berjalan dengan baik. Setelah pertemuan dengan mentor, kami melakukan diskusi berlanjut dalam grup WA seperti materi apa yang akan diseminarkan, konsep video, pembagian tugas secara adil serta membahas teknologi apa yang akan digunakan dalam menyampaikan materi seminar.

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dirangkai selama 1 bulan melalui diskusi, menonton dan mencari materi terkait seminar *gadget* oleh beberapa mahasiswa dengan mengikuti protokol kesehatan pada masa pandemi *Covid19* dan penguatan materi yang tepat secara *hybrid learning*. *Hybrid learning* merupakan proses pembelajaran yang menggabungkan dua atau lebih metode pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membantu terlaksananya proses belajar mengajar dalam suatu komunitas seperti sekolah (Mia Manda Aulia, 2021). Dalam berdiskusi dengan mentor PPA, PkM menggunakan platform Zoom dan *Whatsapp* untuk saling bertukar pesan mengenai *project* yang akan dilakukan secara bersama. Menggunakan fitur WA untuk membagikan materi serta prosedur yang dilakukan dalam melaksanakan PKM. Khusus platform zoom digunakan untuk mengevaluasi *project* yang telah selesai dilaksanakan serta

membahas *project* selanjutnya yang akan dilakukan. Sedangkan pertemuan dengan para anggota mahasiswa dilakukan secara berkelompok dan tatap muka. Tatap muka dilakukan di daerah kampus seperti taman, *basement*, tribun dan lantai masing-masing anggota.

Selain pertemuan secara online, kami juga melakukan pertemuan secara onsite sebanyak 5 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama kami sepakat untuk bertemu di *basement* asrama dan membahas tentang pembagian materi serta konsep apa yang akan digunakan. Pembagian materi ini dimana masing-masing anggota akan menjadi sumber-sumber yang berkaitan dengan materi masing-masing seperti pengertian gadget, jenis-jenis, manfaat, bahaya serta cara menanggulangi bahaya gadget. Pada pertemuan kedua, kami mengumpulkan materi masing-masing serta melihat dan mengevaluasi hasil kerja dari setiap anggota melalui grup WA secara *online*. Pertemuan ketiga, kami menyepakati materi setiap anggota dan mengedit masing-masing jawaban kedalam Canva. Pertemuan keempat, kami bertemu secara *onsite* di lantai 6 asrama untuk berlatih mempresentasikan materi serta melakukan aransemen lagu gereja “Bukan Sembarang Pekerja” dan membuat lirik lagu tentang bahaya gadget serta mempelajari lagu tersebut. Sehingga pada pertemuan kelima kami melakukan pertemuan secara *onsite* di tribun untuk *take* lagu tentang bahaya *gadget* serta melakukan pengambilan *video role play*. Semua materi di atas bertujuan agar para anak-anak bisa mengetahui apa bahaya *gadget* jika mereka menggunakan gadget secara berlebihan atau dengan waktu yang lama. Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat materi yang menarik karena dilengkapi dengan fitur atau elemen gambar yang berhubungan dengan materi yang ditunjukkan serta banyaknya template yang menarik. *Role play* yang kami lakukan bertujuan agar para anak-anak PPA bisa melihat secara langsung dalam video dampak negatif *gadget* yang ada dalam kehidupan mereka. Serta lagu yang berjudul “Jangan Main HP Aja” mengajak seluruh anak-anak untuk memiliki pemikiran yang panjang (*long term memory*) tentang materi seminar yang mereka tonton. Sehingga kami sangat berharap video seminar yang kami buat dapat berguna dengan sangat baik bagi para anak-anak untuk menumbuhkan pengetahuan mereka.



Gambar 1. Anak-anak Menyaksikan Video



Gambar 2. Sharing Mengenai Video



Gambar 3. Sharing Mengenai Video



Gambar 4. Kegiatan Menulis

Bahan ajar yang selama ini mahasiswa buat sebagian besar sudah digunakan di PPA, diintegrasikan dalam kegiatan belajar sesuai kelompok usianya. Anak-anak terlihat lebih bersemangat

jika ada selipanmateri dari video di tengah kegiatan belajar.

Begitu pula dengan *video role play* untuk seminar *gadget* beberapa waktu lalu, sangat berdampak bagi anak-anak. Di PPA anak-anak terlihat mulai tertib dan tidak banyak menghabiskan waktu istirahat dengan bermain HP melainkan berinteraksi dengan teman dan mentor atau bermain-main di halaman. Anak-anak juga terdengar masih ada beberapa yang menyanyikan lagu "jangan main HP" pada saatjam istirahat. Sehingga dapat dipastikan *video role play* yang diupayakan rekan-rekan mahasiswa sangat berdampak dan bermanfaat.

Terdapat keunggulan dan kekurangan dalam seminar *gadget* ini. Hal yang menjadi keunggulan antara lain: penggunaan teknologi membantu mahasiswa untuk mencari sumber pendukung yang sesuai dengan materi, melakukan diskusi untuk membahas pengerjaan dengan jarak jauh bersama mentor, dan *video role play* membantu anak-anak untuk mengetahui bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan didukung dengan adanya lagu yang berjudul "jangan main HP". Sedangkan untuk kekurangan antara lain: jarak yang jauh antara mahasiswa dan mentor terlebih dengan anak-anak PPA yang membuat mahasiswa tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan anak-anak. Akan terasa sangat menyenangkan jika mahasiswa bisa berdiskusi secara langsung bersama mentor membahas kebutuhan-kebutuhan anak dan berinteraksi secara langsung dengan anak-anak untuk memberikan pengetahuan serta kasih dalam mengajar.

## KESIMPULAN

Seluruh kegiatan seminar *gadget* telah terlaksana dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Setiap anggota mampu memenuhi tanggung jawab dengan baik, sehingga menghasilkan kerjasama yang baik. Semua anggota merasa bahagia karena mampu memenuhi tanggung jawab yang pada awalnya dianggap terlalu berat. Akan tetapi, pertolongan Tuhan mampu membimbing setiap anggota untuk bekerja di tengah kesibukan serta pergumulan yang dihadapi. Melalui kegiatan ini juga, *feedback* yang diberikan oleh guru mentor cukup baik dan merasa puas akan hasil video seminar yang telah dibagikan. Diharapkan para anak-anak mendapatkan pengetahuan baru yang menyenangkan, walaupun dilakukan secara online semoga anak-anak bisa antusias. Melalui kegiatan seminar ini juga kami berharap agar anak-anak PPA mampu menerapkan setiap hal yang mereka dapatkan melalui video ke dalam kehidupan sehari-hari mereka, sehingga mereka mampu memiliki dan menunjukkan kualitas hidup yang baik dan terus berjuang untuk masa depan mereka di kemudian hari melalui pemanfaatan teknologi yang ada saat ini.

Masih perlu diadakannya pelatihan kepada mahasiswa-mahasiswi yang akan melakukan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *training*. Pelatihan yang dilakukan bisa berupa seminar pelatihan mempersiapkan materi, melakukan pengajaran, dan evaluasi terhadap hasil kerja yang telah dilakukan. Selain itu, mahasiswa juga perlu membekali diri dengan mempelajari setiap kemajuan yang ada dari segi teknologi dan perkembangan di dunia pendidikan. Hal ini akan membantu mahasiswa untuk mampu memberikan pengajaran yang lebih baik bagi anak-anak PPA.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada lembaga/institusi PPA ID0614 Emaus Batang Tarang yang memberikan kesempatan untuk kami bisa berkontribusi dalam membantu para mentor dalam mempersiapkan materi seminar *gadget* melalui *video role play* dan video tentang materi seminar. Terimakasih kepada dosen Pak Wiputra yang telah memperkenalkan dan memberi kesempatan bagi kami untuk melakukan Pengabdian kepada Masyarakat untuk anak-anak di PPA. Fakultas Ilmu Pendidikan - *Teachers College* UPH. Serta rekan mahasiswa yang telah bekerjasama dalam mencari

dan membuat materi seminar gadget kepada anak- anak di PPA: Imelda Saraswati Munthe, Mira Kristiani Lombu, Putri Lopiga Br Sitepu, Yessi Simamora, dan Yohana Simanullang.

## REFERENSI

- Hamzah, A. (2021). *Metode penelitian kualitatif: rekonstruksi pemikiran dasar serta contoh penerapan pada ilmu pendidikan, sosisl & humaniora*. Sumedang: Literasi Nusantara.
- Kementeriaan Kesehatan. (2022). *6 Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan*. Retrieved November 08, 2022, from promkes.kemkes..go.id: <https://promkes.kemkes.go.id/6-dampak-penggunaan-gadget-berlebihan>
- Mia Manda Aulia, D. T. (2021). Penanaman Nilai Multikultural dengan Metode Hybrid Learning pada Masa Pandemi Covid-19. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS* Vol.1, No.02, Februari 2021, pp. 71~79, 71-79.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* Vol. 6, No. 1, 58-66.
- Nurhuda, H. (2022). Masalah-Masalah Pendidikan Nasional; Faktor-Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan. *Dirasah : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* , V(2). <https://doi.org/doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.406>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, IV(6). <https://doi.org/doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Reniaty, I., Agustin, R., Choirunnisa, Suryani, D., Risdiana, R., Opy, T., & Kudus, W. A. (2022). Penggunaan instagram sebagai media interaksi sosial pada mahasiswa pendidikan sosiologi 2019 universitas sultan ageng tirtayasa (studi kasus ragam sosial budaya perspektif dan konteks psikologi sosial). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* Vol. 14, No. 2 , 363-370.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Dasar* Vol. 3, No. 4, 527-533.
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Gandhari, D., Dinata, Z. P., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies (MJEMIAS)*, I(1), 18.
- Widiansyah, A. (2018). Peranan sumber daya pendidikan sebagai faktor penentu dalam manajemen sistem pendidikan . *Jurnal Humaniora* Vol. 18, No. 2, 229-233.