

Sosialisasi Pengaruh Smartphone Terhadap Remaja di SMP IT Al Jawahir

Fauziah Nur¹, Inda Tri Pasa², Ivana Wardani³, Catra Indra Cahyadi⁴, Sukarwoto⁵

^{1,2,3,4,5} Politeknik Perbangan Medan, Medan, Sumatera Utara

e-mail: ¹nur4ziah@gmail.com, ²indapasa@ymail.com, ³ivanawardani27@gmail.com,

⁴catraindracahyadi@gmail.com, ⁵wotocahbara@gmail.com

Received :
11 September 2023

Revised :
25 September 2023

Accepted :
29 September 2023

Abstrak

Penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak yang signifikan bagi penggunanya, baik positif maupun negatif, terutama di kalangan remaja saat ini, dan remaja masih banyak mendapatkan informasi melalui *smartphone* tanpa pengawasan orang dewasa. Hal ini mengganggu kesehatan remaja dan tumbuhnya kemampuan sosialisasi karena kesulitan berkomunikasi dengan lingkungan; anak menjadi mudah tersinggung, dan pengetahuannya tidak berkembang. Remaja sekolah menengah mengalami perubahan fisik, sosial, dan emosional yang signifikan, yang akan mengembangkan identitas diri yang lebih kuat dan memerlukan interaksi sosial dengan masyarakat dengan sering menggunakan *smartphone* dalam setiap aktivitas sosial dan lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada remaja agar lebih kompeten dalam menggunakan teknologi komunikasi dan mengubah kebiasaan mental remaja yang bergantung pada *smartphone*. Acara dilaksanakan di SMP IT Al Jawahir Sunggal, Deli Serdang dengan peserta sebanyak 25 orang. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah, diskusi dan test. Berdasarkan penyajian pre-test dan post-test, nilai tes meningkat 56% setelah sosialisasi, 36% netral, dan 8% menurun setelah sosialisasi.

Kata Kunci: *sosialisasi, smartphone, remaja, SMP IT Al Jawahir*

Abstract

The use of smartphones can significantly impact positive and negative users, especially among teenagers today, and teenagers still get much information via smartphones without adult supervision. This disrupts adolescent health and the growth of socialization abilities because of difficulties communicating with the environment; the child becomes irritable, and his knowledge does not develop. Middle school teenagers experience significant physical, social, and emotional changes, which will develop a stronger self-identity and require social interaction with society by frequently using smartphones in every social and other activity. This activity aims to provide understanding to teenagers to be more competent in using communication technology and change the mental habits of teenagers who depend on smartphones. The event was held at SMP IT Al Jawahir Sunggal, Deli Serdang, with 25 participants. This activity uses lecture, discussion, and test methods. Based on the pre-test and post-test presentation, the test score increased 56% after socialization, 36% was neutral, and 8% decreased after socialization.

Keywords: *socialization, smartphone, teenagers, SMP IT Al Jawahir*

Pendahuluan

Pada era revolusi industri 4.0, perkembangan luar biasa di bidang teknologi komunikasi sudah sangat pesat. Penggunaan *smartphone* yang terkoneksi dengan internet dan menjadi perangkat yang digunakan masyarakat sehari-hari menjadi penggerak dalam menghasilkan layanan-layanan baru yang belum pernah diketahui masyarakat sebelumnya. Kini kebutuhan komunikasi dan informasi menjadi hal terpenting bagi semua kalangan dan juga akses mudah ke berbagai fitur yang ditawarkan serta berbagai penyedia pendukung. Semakin kompleksnya

komunikasi yang dikaitkan dengan era globalisasi mulai memberikan dampak yang signifikan, baik dampak positif maupun negatif. *Smartphone* saat ini menjadi salah satu alat komunikasi yang banyak digemari masyarakat baik anak-anak, remaja, dewasa, hingga lansia. Penggunaan *smartphone* berkaitan dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan masyarakat untuk terhubung dengan orang lain dan mengakses informasi di mana saja dan kapan saja. Penggunaan *smartphone* saat ini tidak hanya sekedar telepon dan pesan teks, namun sudah digunakan untuk mengakses internet, email, media sosial, pemutaran musik dan video, bermain game, pengambilan foto dan video dan lainnya. Tidak hanya itu, *smartphone* juga digunakan dalam berbagai bidang seperti bidang bisnis, pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Dalam bidang pendidikan, *smartphone* dapat membantu siswa untuk mengakses sumber belajar dan melakukan tugas dengan lebih mudah. Dengan segala kemudahan yang diberikan *smartphone*, para pengguna dapat menjadi ketergantungan dalam melakukan sesuatu dalam kehidupan sehari-hari. Faktanya, tidak mengherankan apabila banyak orang saat ini memiliki lebih dari satu ponsel pintar. Hal ini berbanding lurus dengan data jumlah pengguna *smartphone* yang terus meningkat dari waktu ke waktu (Hidayah et al., 2021; Rahma et al., 2021; Simaremare et al., 2022).

Penggunaan *smartphone* dapat memiliki pengaruh yang signifikan bagi para penggunanya, baik secara positif maupun negatif terutama dikalangan remaja saat ini. Hasil penelitian *World Health Organization* (WHO) menunjukkan kecenderungan remaja menggunakan *smartphone* dan tablet untuk bermain game lebih tinggi dibandingkan untuk aplikasi edukasi. Lebih lanjut WHO memaparkan bahwa kecanduan game merupakan penyakit mental (Fitriasari et al., 2021). Selain itu, remaja yang telah ketergantungan dengan *smartphone* lambat laun akan melupakan cara bersosialisasi dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Hal tersebut berdampak buruk terhadap kesehatan dan tumbuh kembang kemampuan bersosialisasi anak remaja dengan kesulitan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, anak menjadi mudah marah, pengetahuan anak menjadi tidak berkembang (Kogoya & Korwa, 2022). Hal yang sama juga telah dikemukakan oleh Kwon, Kim, Cho dan Yang, bahwa remaja lebih mudah mengalami adiksi (kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap sesuatu) dibandingkan dengan orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan pada usia remaja ingin mencoba segala sesuatu yang baru dalam hidup namun tidak terbuka dengan apa yang dipikirkan dan dirasakannya (Fitriasari et al., 2021). Di satu sisi masyarakat dapat senang merasakan perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena masyarakat dapat mengakses informasi dalam waktu yang cukup singkat dan biaya yang murah, namun di sisi lain hal ini sangat mengkhawatirkan. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat memberikan dampak buruk bagi generasi muda, khususnya pelajar. Pembatasan penggunaan *smartphone* disekolah menjadi hal yang sangat penting dilakukan. Penggunaan *smartphone* di sekolah memberikan dampak negatif bagi para siswa. Salah satu dampak yang sangat dirasakan adalah perkembangan sosial anak. Adanya *smartphone* mengurangi intensitas anak bermain dengan sebayanya (Caesar et al., 2023; Tarakarti Gusman et al., 2022).

Komunikasi melalui *smartphone* saat ini telah menurunkan minat membaca masyarakat, khususnya pelajar. Penggunaan *smartphone* dalam jangka waktu lama menyebabkan masyarakat menjadi terbiasa menyendiri dan jarang melakukan interaksi tatap muka. Dengan hadirnya ponsel pintar, interaksi yang biasanya dilakukan secara tatap muka kini semakin bergeser. Masyarakat cenderung lebih fokus pada ponsel pintarnya, sehingga mengurangi kepedulian terhadap lingkungan dan hubungan sosial. Bahkan, usia minimum pemakaian *smartphone* telah diturunkan. Hal ini tidak lepas dari dampak pandemi Covid-19 yang memaksa seluruh sekolah menerapkan pembelajaran daring (dalam jaringan), mulai dari taman kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah

Atas (SMA) hingga ke jenjang pendidikan tinggi atau sederajat. Berawal dari kebutuhan *smartphone* untuk pembelajaran siswa, namun berakhir dengan penyalahgunaan *smartphone* yang digunakan untuk mengakses hal-hal negatif yang memengaruhi siswa mulai dari kebiasaan hingga perubahan sikap. Oleh karena itu, untuk dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat, pemerintah dan berbagai pemangku kepentingan termasuk lembaga pendidikan harus meningkatkan intensitas sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai permasalahan tersebut. Berbagai permasalahan sosial yang ada di masyarakat saat ini (Apriadi & Yanto, 2021; Irawan, 2021; Retalia et al., 2022).

Dalam hal ini perlu untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat terutama anak remaja pada sekolah menengah pertama yang merupakan remaja yang mengalami perubahan signifikan dalam perkembangan fisik, sosial dan emosional. Dalam hal ini para remaja menengah pertama akan mulai mengembangkan identitas diri lebih kuat dan membutuhkan interaksi sosial dengan masyarakat dengan seringnya penggunaan *smartphone* dalam setiap aktivitas sosial dan kegiatan lainnya. Dampak positif yang ditimbulkan dikarenakan penggunaan *smartphone*, diantaranya: dapat memudahkan pencarian informasi dan komunikasi; menjadikan pelajar tidak gagap teknologi; memperluas jaringan hingga ke luar negeri. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan dikarenakan penggunaan *smartphone*, diantaranya: dapat mengganggu kegiatan belajar siswa; dapat menimbulkan hal yang buruk pada perilaku, kesehatan, dan sikap siswa; mengakibatkan terjadi pemborosan; menyebabkan gangguan penglihatan; rasa sosial berkurang; pencernaan dapat terganggu. Selain menimbulkan dampak yang positif dan negatif, penggunaan *smartphone* yang terlalu lama juga akan memiliki dampak yang cukup signifikan, diantaranya adalah: menjadikan seorang anak tidak dapat berempati; malas berfikir karena tidak ada batas waktu bermain *smartphone* untuk anak; membuat anak kelebihan berat badan karena kurangnya bergerak; anak menjadi sulit mengontrol emosi; paparan radiasi dari *smartphone* menyebabkan kerusakan pada sel-sel otak karena gelombang elektromagnetik mudah menembus ke otak.

Agar hal tersebut tidak dapat terjadi pada anak-anak remaja, maka perlu dilakukan sebuah penanggulangan solusi dalam penggunaan *smartphone*, yaitu orang tua dapat memilih jenis *smartphone* dan aplikasi-aplikasi didalamnya sesuai dengan usia anak, orang tua juga dapat membatasi waktu penggunaan *smartphone* pada remaja dengan memberikan rentang waktu yang disepakati, orang tua dapat menghindari kecanduan penggunaan *smartphone* pada remaja dengan memberikan kegiatan fisik ke anak remaja, dan remaja harus beradaptasi dengan teknologi sesuai zaman.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan dalam upaya mewujudkan perilaku bijak dalam penggunaan *smartphone* terhadap remaja SMP IT Al Jawahir Sunggal yang dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah, menonton video, diskusi dan test. Pada metode ceramah dilaksanakan dengan menyampaikan materi tentang pengertian *smartphone*, dampak positif dan negatif, menampilkan hasil survei data pengguna *smartphone*, cara menghindari penyalahgunaan *smartphone* beserta solusinya. Adapun kegiatan menonton video dengan cara menyimak tayangan video mengenai dampak penggunaan *smartphone*. Adapun kegiatan diskusi dilakukan secara interaktif dengan para peserta dalam tanya jawab terkait materi yang disampaikan untuk memberi ruang dan memperdebatkan berbagai permasalahan dalam penggunaan *smartphone*. Dan yang terakhir dengan metode test dilaksanakan sebelum pemberian materi (*pre-test*) kepada para peserta yang berguna untuk mengetahui tingkat pemahaman pengetahuan

mengenai *smartphone*, kemudian dilanjut dengan pemberian test setelah materi disampaikan (*post-test*). Berikut ini merupakan tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Tahap Persiapan Kegiatan

Kegiatan survei lokasi pengabdian kepada masyarakat di SMP IT Al Jawahir Sunggal pada bulan Juli 2023 dilakukan di Jalan Aman No. 60 Paya Geli, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20351. Tahap awal melibatkan permohonan izin kepada pihak Kepala Sekolah sebagai langkah penting untuk menjalankan kegiatan ini dengan lancar. Setelah izin diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengurus administrasi yang diperlukan untuk kegiatan tersebut. Selanjutnya, kami melakukan persiapan dengan menyediakan alat, bahan, dan akomodasi yang diperlukan agar kegiatan berjalan dengan baik. Selain itu, kami juga mempersiapkan tempat yang sesuai untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Semua tahapan ini merupakan bagian integral dari kesuksesan pelaksanaan kegiatan yang kami jalankan.

2. Tahap Kegiatan Sosialisasi

Tahap kegiatan sosialisasi terdiri dari beberapa langkah yang disusun secara sistematis. Pertama, kami memulai dengan tahap pembukaan dan perkenalan diri dengan peserta pengabdian masyarakat, menciptakan lingkungan yang akrab dan terbuka. Selanjutnya, peserta diminta untuk melaksanakan pre-test sebelum materi disampaikan, tujuannya adalah untuk mengukur pemahaman awal mereka terkait pengaruh *smartphone*. Setelah pre-test, kami lanjutkan dengan tahap pemberian materi oleh tim pengabdian kepada masyarakat kepada peserta. Dalam tahap ini, kami menyampaikan informasi penting mengenai penggunaan *smartphone* dan dampaknya secara komprehensif. Terakhir, kami melibatkan peserta dalam sesi diskusi atau tanya jawab yang interaktif. Hal ini memungkinkan peserta untuk berpartisipasi aktif, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pandangan terkait materi yang telah disampaikan. Tahapan ini merupakan bagian penting dalam memastikan pemahaman yang lebih dalam dan pematapan konsep yang telah diajarkan. Dengan demikian, tahap-tahap tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman sosialisasi yang bermakna dan efektif bagi peserta pengabdian kepada masyarakat.

3. Tahap Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan merupakan langkah penting dalam proses sosialisasi kami. Setelah pemberian materi, peserta diundang untuk melaksanakan post-test, yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman mereka tentang pengaruh *smartphone* terhadap remaja setelah menerima informasi dari tim pengabdian kepada masyarakat. Post-test ini membantu kami mengevaluasi sejauh mana peserta telah menginternalisasi materi dan konsep yang telah disampaikan. Hasil post-test ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang dampak sosialisasi kami terhadap pemahaman peserta. Selain itu, tahap evaluasi ini juga membantu kami dalam menilai efektivitas metode dan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini. Dengan demikian, tahap evaluasi merupakan alat penting dalam memastikan bahwa tujuan dari kegiatan sosialisasi tercapai dan memberikan umpan balik yang berharga untuk perbaikan di masa depan.

Hasil dan Pembahasan

Menurut David Wood, *smartphone* adalah *handphone* cerdas yang mempunyai kelebihan dibandingkan alat komunikasi lainnya, dimana kelebihannya tersebut terletak pada proses pembuatannya dan proses penggunaannya. *Smartphone* telah menjadi bentuk perwujudan gaya hidup seorang remaja yang ditunjukkan adanya tinggi jumlah pemakai *smartphone* pada kalangan remaja (Bachtiar et al., 2020; Sawitri et al., 2019). Maraknya

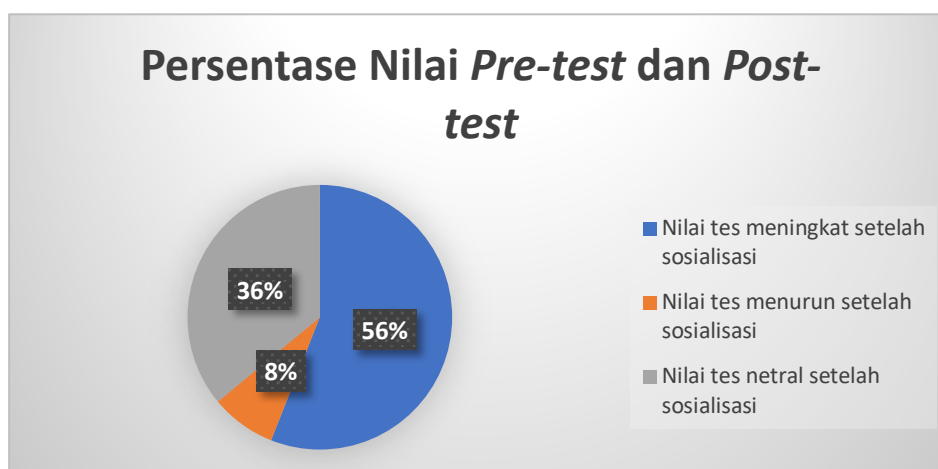
perangkat *smartphone* ini berlangsung dari tahun 2008, saat Facebook dan penetrasi *handphone* di Indonesia melampaui 50 %. Kecanduan *smartphone* dapat menyebabkan seseorang lebih banyak berinteraksi secara *online* daripada secara langsung (*face to face*). Hal tersebut dapat menyebabkan adanya hubungan antara remaja dengan lingkungan sekitarnya menjadi renggang dikarenakan waktu untuk berkomunikasi dengan seseorang semakin sedikit (Retalia, 2020; Saputri & Pambudi, 2018).

Mengingat terdapat banyaknya dampak negatif penggunaan *handphone* dan khususnya penggunaan media sosial, apabila tidak dilakukan dengan bijaksana terutama oleh para remaja. Fenomena anak-anak dan remaja kota yang saat ini seluruh kehidupannya dan aktivitasnya sehari-hari sudah tidak dapat lagi dilepaskan dari *smartphone* (Baskoro & Mutholib, 2020; Hidayat & Mattiro, 2021). Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023 dengan tema “**Sosialisasi Pengaruh Smartphone Terhadap Remaja di SMP IT Al Jawahir**” bahwa masih banyak anak remaja yang belum mengetahui dampak dari penggunaan *smartphone*. Hal tersebut dapat dilihat dari tanya jawab atau diskusi saat pemberian materi berlangsung. Selain itu, hasilnya juga dapat diketahui dari pemberian soal berupa pre-test dan post-test yang berguna untuk mengetahui tingkat pemahaman para remaja mengenai *smartphone* sebelum dan sesudah diberikan paparan materi, baik dari segi perkembangannya, dampaknya, dan solusi dalam penggunaan *smartphone*. Di bawah ini merupakan tabel presentasi nilai hasil pre-test dan post-test:

Tabel 1. Persentase Nilai Pre-test dan Post-test

No.	Keterangan	Total Peserta	Persentase (%)
1	Nilai tes meningkat setelah sosialisasi	14	56
2	Nilai tes menurun setelah sosialisasi	2	8
3	Nilai tes netral setelah sosialisasi	9	36
Total		25	100

Pada tabel di atas dapat terlihat bahwa dari 25 peserta sebanyak 14 peserta dengan persentase 56% nilai tes meningkat setelah diberikan materi paparan sosialisasi, sebanyak 9 peserta dengan persentase 36% nilai tes netral atau tetap setelah diberikan materi paparan sosialisasi, dan sebanyak 2 peserta dengan persentase 8% nilai tes menurun setelah diberikan materi paparan sosialisasi. Dapat dilihat di bawah ini merupakan grafik persentase dari nilai *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 1 : Grafik Persentase Nilai *Pre-test* dan *Post-test*



Gambar 2 : Foto Tim PKM bersama Peserta Sosialisasi

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kesimpulan penting bahwa sosialisasi mengenai pengaruh smartphone telah memberikan wawasan baru dan pemahaman yang lebih baik kepada para siswa dan siswi SMP IT Al Jawahir. Hal ini bertujuan agar mereka dapat menggunakan smartphone dengan lebih bijaksana. Dengan pemahaman yang ditingkatkan tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan smartphone, siswa/siswi diharapkan dapat membuat keputusan yang lebih cerdas dalam menggunakan teknologi ini dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kesadaran ini juga dapat membantu mereka mengatasi masalah kesehatan, sosialisasi, dan perkembangan pribadi yang mungkin terganggu oleh penggunaan smartphone yang berlebihan. Dengan demikian, kegiatan ini telah memberikan kontribusi yang berarti dalam memberikan pemahaman yang lebih baik kepada generasi muda tentang pentingnya penggunaan smartphone yang bertanggung jawab.

Penghargaan/Ucapan terima kasih

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada pihak sekolah SMP IT Al Jawahir, khususnya kepada para siswa dan siswi, atas kesempatan yang telah diberikan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di lingkungan sekolah ini. Keterlibatan dan kerjasama dari pihak sekolah serta partisipasi dari siswa/siswi sangat berarti bagi kelancaran kegiatan ini. Selain itu, kami juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam kepada Politeknik Penerbangan Medan atas bantuan dan dukungannya dalam proses pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Dukungan dari berbagai pihak telah memungkinkan kami untuk memberikan manfaat yang lebih besar kepada masyarakat. Semua kerjasama dan dukungan ini sangat berarti bagi kami, dan kami berharap kerjasama ini

dapat terus berlanjut untuk kegiatan-kegiatan berikutnya demi kebaikan bersama. Terima kasih sekali lagi kepada semua pihak yang telah berperan dalam keberhasilan kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Apriadi, D., & Yanto, R. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Siswa Siswi Mts Ittihadiyah Karang Dapo Musi Rawas Utara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radisi*, 1(3), 176–180.
- Bachtiar, F., Fithri, N. K., Amalia, R., Herbawani, C. K., Ismiyasa, S. W., & Purnamadyawati, P. (2020). Edukasi Mengenai Dampak Penggunaan Smartphone Sebagai Upaya Pencegahan Gangguan Muskuloskeletal Pada Remaja. *Abdimas Unwahas*, 5(1).
- Baskoro, B. H., & Mutholib, E. A. (2020). Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Internet Bagi Anak dan Remaja di Lingkungan Wilayah Jagakarsa. *Jurnal Pengabdian Teratai*, 1(2), 222–228.
- Caesar, D. L., Wachid, A., Dewi, E. R., Mubaroq, M. H., & Prasetyo, E. (2023). Edukasi Dampak Penggunaan Smartphone pada Remaja. *Genitri Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Kesehatan*, 2(1), 60–65.
- Fitriasari, A., Purwanti, N., Alkatiri, W., Amaliya, N., & Hartati, H. S. (2021). Sosialisasi Dampak Smartphone Addiction Pada Remaja. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 993–997. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2878>
- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisasi edukasi smartphone terhadap anak “dampak positif dan negatif penggunaan smartphone pada anak.” *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23–26. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>
- Hidayat, Y., & Mattiro, S. (2021). Sosialisasi Penggunaan Handphone dan Media Sosial yang Bijak pada Siswa SMPN 3 Belimbing Baru Kabupaten Banjar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 63–69.
- Irawan, E. P. (2021). Sosialisasi Pendamping Penggunaan Smartphone Terhadap Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(2), 123–131.
- Kogoya, W., & Korwa, P. K. (2022). Sosialisasi Solusi Penanggulangan Dampak Negatif Gadget Bagi Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 2(4), 43–54.
- Rahma, A., Ashari, & Habib, M. (2021). Android Dan Masa Depan: Analisis Dampak Terhadap Pengguna. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–10.
- Retalia, R. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 45–55.
- Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 139–149.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 3, 265–278.
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP*, 1, 691–697.
- Simaremare, J. A., Sirait, J., Sihombing, L. N., Purba, N., Purba, A., & Simanjuntak, T. A. (2022). *Sosialisasi Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*. 02, 88–92.
- Tarakarti Gusman, D., Wati, W., & Bulan Lageni, I. (2022). Sosialisasi Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Siswa. *Journal UMJ*, 1–2. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>