

MENGATASI PHUBBING (KECANDUAN GADGET) PADA ANAK-ANAK DUKUH POTROWANEN DESA DONOHUDAN DENGAN PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DAN PENGUATAN KEGIATAN KEAGAMAAN

Sherlin Windana S¹, Anisa Nurul O², Dimas Pambudi³, Ferdinan Baktiar N.R⁴,
Radhita Alda O⁵, R Dimaz Syahrizal D⁶, Fadilah Qonitah^{7*}

¹Administrasi Bisnis, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta,

²Desain Interior, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta,

³Informatika, Fakultas Sains, Teknologi, dan Kesehatan, Universitas Sahid Surakarta,

⁴Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta,

⁵Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta,

⁶Ilmu Komunikasi, Fakultas Sains, Teknologi, dan kesehatan, Universitas Sahid Surakarta,

^{7*}Farmasi, Fakultas Sains, Teknologi, dan Kesehatan, Universitas Sahid Surakarta,

e-mail: anisaoktavia22@gmail.com¹, dimaspambudi408@gmail.com², ferdinanbaktiar@gmail.com³,
radhitaaldao@gmail.com⁴, dimazsyahrizal2@gmail.com⁵, sherlinwindianasaputri@gmail.com⁶,
fadilahqonitah12@gmail.com^{7*}

ABSTRAK

Pengawasan dilingkungan keluarga dan sekolah dalam perkembangan teknologi sangat penting untuk diterapkan. Karena jika orang tua dan guru kurang dalam pengawasan pemanfaatan teknologi, terutama gadget maka akan menyebabkan terjadinya phubbing pada anak-anak. Phubbing merupakan kejadian negatif yang terjadi pada anak-anak, dimana mereka menggunakan gadget secara berlebihan dan mengabaikan interaksi secara langsung dengan lawan bicaranya. Perilaku Phubbing ini juga terjadi pada anak-anak di Dukuh Potrowanen Desa Donohudan. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan bertujuan sebagai langkah awal untuk membuat anak-anak dapat mengabaikan gadgetnya dan mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget, sehingga membuat anak-anak menjadi lebih fokus dalam belajar mengaji dan berbagai kegiatan keagamaan ataupun sosialnya dengan baik. Hasil dari observasi yang dilakukan pada saat sosialisasi, diketahui bahwa 20 dari 42 anak sudah mempunyai gadget sendiri, sehingga mereka lebih memilih untuk bermain gadget di rumah dari pada bersosialisasi dengan lingkungannya. Dari perilaku tersebut upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi Phubbing yaitu dengan memberikan pengenalan tentang permainan tradisional dan penguatan kegiatan keagamaan sejak usia dini. Upaya Pengenalan Permainan tradisional dapat membuat anak-anak lebih berinteraksi dengan orang lain dan mereka tidak hanya fokus pada gadget, karena mereka mengikuti berbagai permainan yang dilakukan. Selain itu, upaya mengatasi phubbing juga dapat dilakukan dengan penguatan kegiatan keagamaan di Tempat Pembelajaran Al-Qur'an (TPA) di masjid setempat. Dengan adanya upaya yang telah dilakukan dapat perlahan mengatasi kebiasaan Phubbing pada anak-anak

Kata Kunci : Phubbing, Permainan Tradisional, Keagamaan

ABSTRACT

Supervision in the family and school environment in the development of technology is very important to apply. Because if parents and teachers are lacking in monitoring the use of technology, especially gadgets, it will cause phubbing in children. Phubbing is a negative event that occurs in children, where they use gadgets excessively and ignore direct interaction with

the other person. This Phubbing behavior also occurs in children in Dukuh Porowanen, Donohudan Village. This socialization activity was carried out as a first step to make children able to ignore their gadgets and reduce the negative impact of using gadgets, so as to make children more focused on learning the Koran and various religious or social activities properly. The results of observations made during socialization, it is known that 20 of 42 children already have their own gadgets, so they prefer to play gadgets at home rather than socialize with their environment. From these behaviors, efforts can be made to overcome Phubbing, namely by providing an introduction to traditional games and strengthening religious activities from an early age. Efforts to introduce traditional games can make children interact more with other people and they don't just focus on gadgets, because they follow various games that are done. In addition, efforts to overcome phubbing can also be done by strengthening religious activities at the Al-Qur'an Learning Place (TPA) at the local mosque.

Keywords : *Phubbing, Traditional Games, Religion*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadi salah satu faktor yang secara khusus mendukung dan menghambat tumbuh kembang anak. Misalnya, munculnya gadget yang tidak hanya mendukung pembelajaran, tetapi juga dapat mempengaruhi waktu belajar dan bermain anak. Kehadiran gadget telah menjadi tren dan gaya hidup masyarakat Indonesia. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa, kita sudah terbiasa menggunakan gadget. Gadget adalah telepon pintar yang dapat digunakan seperti komputer pribadi. Selain untuk melakukan panggilan telepon, aplikasi di dalam gadget dapat digunakan untuk menulis surat, bermain game online, dan belajar. Kehadiran gadget juga telah mengubah cara seseorang untuk berkomunikasi. Di era digital ini, tidak lagi harus bertemu langsung untuk berkomunikasi dengan seseorang. Hal ini lah yang membuat seseorang bisa kecanduan gadget atau phubbing. Phubbing adalah sebuah kata singkatan dari phone dan snubbing, dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan smartphone yang berlebihan. (Jasmaniah & Hayati, 2020)

Kecanduan gadget tidak hanya dialami oleh anak-anak tetapi juga oleh

orang dewasa. Sebuah hasil penelitian oleh Amelia (2019) menunjukkan bahwa siswa mengetahui phubbing sebagai fenomena dimana seseorang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan gadget daripada berinteraksi dengan lingkungan. Waktu penggunaan internet per hari berkisar dari 5 jam hingga hampir 24 jam. Phubbing di kalangan anak disebabkan oleh keinginan untuk selalu memperbarui informasi, mencari hiburan, dan memamerkan kegiatan dan prestasi mereka sendiri. Dampak lingkungan sosial dan tuntutan lingkungan akademik selalu mendorong penggunaan gadget. Beberapa anak mengalami masalah kesehatan fisik (malaise, sakit mata, pusing, mual) dan tanda-tanda penyakit mental (sedih, depresi, kehilangan kepercayaan diri) karena penggunaan gadget yang tidak tepat.

Generasi remaja saat ini lah yang paling mungkin melakukan phubbing. Hal ini dikarenakan beberapa generasi sudah sangat familiar dengan gadget. Yusnita (2017) menemukan bahwa penggunaan berlebihan dan kecanduan gadget menyebabkan perilaku phubbing yang mempengaruhi interaksi sosial sehari-hari antar manusia. Perlu adanya edukasi kepada para anak atau remaja

tentang penggunaan internet secara bijak dan melakukan upaya pencegahan perilaku phubbing dan dampaknya. Hal ini juga diperlukan untuk memelihara aktivitas/interaksi secara langsung dibandingkan melalui internet.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, efek phubbing dapat dilihat tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak sekolah dasar. Fenomena phubbing telah mempengaruhi anak-anak sekolah dasar. Mereka berfikir akan dianggap ketinggalan zaman tanpa menggunakan gadget dan sekarang cukup banyak anak yang menyalahgunakannya. Contohnya, banyak anak-anak yang menggunakannya untuk membuka media game online seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG, dan game online lainnya. Jika perlu, sekolah juga harus memantau atau meminimalkan dampak buruk penggunaan gadget. Orang tua juga dapat membantu anak dalam menggunakan gadget secara bijak. Misalnya dengan memberi perhatian yang lebih dan mendampingi anak ketika berada di rumah.

Dampak yang paling nyata dari penggunaan gadget pada anak adalah penurunan keterampilan sosial. Anak-anak yang sibuk bermain gadget membuat tidak memahami etika bersosialisasi karena tidak peduli dengan sekitarnya. Selain mempengaruhi perkembangan kecerdasan, pengaruh gadget terhadap perkembangan anak juga berpengaruh terhadap perkembangan mata anak. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memperberat kerja otot mata dalam mengatur fokus dan menyebabkan ketegangan mata. Hal ini dapat mempercepat proses perkembangan gangguan miopia (mata minus) pada anak. Oleh karena itu, ada baiknya untuk rutin memeriksakan

kesehatan mata anak untuk melihat efek dari penggunaan gadget secara berlebihan pada mata. Phubbing atau kecanduan gadget memiliki banyak sekali dampak buruk, namun dampak buruk tersebut dapat diatasi dengan pengurangan waktu pemakaian gadget. Salah satunya melalui kegiatan TPA (Taman Pendidikan Al Qur'an) yang berada di lingkungan rumah.

Malik (2013) mendeskripsikan TPA adalah lembaga atau kelompok masyarakat yang menyelenggarakan pendidikan nonformal berbasis pendidikan agama islam yang bertujuan untuk memberikan pengajaran alquran. TPA menjadi wadah pengajaran Alquran di lingkungan masyarakat, khususnya untuk anak-anak. Fungsi TPA yaitu menyiapkan generasi muda agar tidak terjadi kemerosotan agama dimasa mendatang. Budiyanto (2008) menyatakan TPA bertujuan menyiapkan terbentuknya generasi qurani. Generasi qurani yaitu generasi yang mencintai alquran dan menjadikan alquran sebagai pedoman hidup. Keberadaan TPA diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai agama sejak dini agar nantinya anak-anak dapat berperan penting di masyarakat. Pengelolaan TPA meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Selain itu, kegiatan main di luar seperti bermain permainan tradisional bersama teman juga dapat mencegah terjadinya phubbing. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu (Nur & Asdana, 2020). Bermain memberikan kebebasan kepada anak untuk berekspresi dan memberikan aktivitas yang menyenangkan. sehingga aktivitas yang dilakukan anak-anak lebih bermanfaat untuk menambah pola pikir dan perkembangan anak.

Namun pada kenyataannya anak – anak di Dusun Potrowanen belum sepenuhnya memahami dan mengerti tentang bahayanya bermain gadget secara berlebihan yang dapat mengganggu perkembangan juga mempengaruhi kehidupan mereka. Mereka lebih senang bermain gadget dari pada bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, kami kelompok 1 KKN Universitas Sahid Surakarta tertarik untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di desa tersebut dengan mengadakan berbagai kegiatan seperti lomba permainan tradisional dan peningkatan keagamaan anak-anak melalui TPA yang berkolaborasi bersama remaja masjid setempat guna mencegah dan mengurangi dampak dari kecanduan gadget atau phubbing di Dusun Potrowanen, RT 04 / RW 02, Desa Donohudan.

Berdasarkan latar belakang masalah dari beberapa program kerja yang terlaksana di atas, maka penulis tertarik untuk membahas topik ini dengan judul **“Mengatasi Phubbing (Kecanduan Gadget) Pada Anak-Anak Dukuh Potrowanen Desa Donohudan Dengan Pengenalan Permainan Tradisional Dan Penguatan Kegiatan Keagamaan”**.
METODE

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini, pemateri memberikan sosialisasi tentang pencegahan perilaku phubbing pada anak-anak, sehingga perilaku tersebut dapat dihindari. Kegiatan ini menggunakan beberapa metode, diantaranya sebagai berikut :

1. Metode pemaparan materi melalui lisan, yaitu digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh Tim Penanggung Jawab.
2. Metode Tanya Jawab menggunakan reward, yaitu digunakan agar peserta tertarik dan merespon sejauh mana

tingkat pemahaman tentang sosialisasi yang telah disampaikan oleh Tim Kuliah Kerja Nyata

3. Metode praktek, yaitu dengan mengadakan berbagai kegiatan lomba permainan tradisional yang diikuti oleh anak-anak dusun Potrowanen Donohudan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan judul “ Mengatasi Phubbing (Kecanduan Gadget) pada Anak- Anak Dukuh Potrowanen Desa Donohudan Dengan Pengenalan Permainan Tradisional dan Kegiatan Keagamaan” yang telah dilaksanakan di kota Boyolali pada hari selasa 12 juli 2022 sampai dengan 24 juli 2022.



Gambar 1. Pemberian Materi Tentang Phubbing Kepada anak – anak TPA
(Sumber: dokumen pribadi)

Program pengabdian ini dilaksanakan di Masjid AL – Hidayah, merupakan salah satu masjid yang berada di Dukuh Potrowanen Desa Donohudan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan menggunakan metode sosialisasi yang dilakukan dengan pemberian materi, dan tanya jawab. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak-anak terkait permainan tradisional dengan memberikan contoh juga menjelaskan kepada anak-anak tentang bagaimana cara bermain permainan ini serta membiasakan mereka agar dapat

menerapkan permainan - permainan tradisional pada kegiatan mereka sehari - hari.

Berdasarkan hasil pengabdian mendapatkan hasil bahwa 20 dari 42 anak telah diberikan kepercayaan oleh orang tuanya untuk memiliki gadget sendiri. Hal itu disalah artikan oleh anak yang seharusnya digunakan untuk kepentingan sekolahnya dan komunikasi akan tetapi anak menggunakannya secara berlebihan dan tidak wajar. Sudut pandang ilmu kesehatan jiwa mengungkapkan bahwa penggunaan gadget pada usia dini tidak disarankan karena dapat menyebabkan anak tidak dapat belajar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (Hidayati, 2013). Penggunaan gadget yang seharusnya rata-rata 2 sampai 3 jam perhari. Sedangkan dalam kasus ini anak dapat menghabiskan waktu 8 – 9 jam perhari hanya untuk bermain gadget. Kebanyakan dari anak menggunakan gadget untuk bermain game, chatting dan scroll sosial media, sehingga membuat anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah untuk bermain gadget dari pada bermain bersama teman sebaya dilingkungan sekitar.

Kertergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Akibatnya membuat anak menjadi bersikap individualis, karena terlalu sering bermain dengan gadget dan anak menjadi lupa untuk berkomunikasi serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Maka dari itu untuk mengurangi dampak dari gadget itu sendiri Tim KKN kami mengadakan kegiatan sosialisasi untuk anak – anak.

Kegiatan ini diawali dengan pertanyaan kepada anak – anak tentang

apa itu gadget, dampaknya juga seberapa lama menggunakan gadget setelah itu menjelaskan tentang apa itu phubbing. Phubbing merupakan suatu tindakan yang mengabaikan orang atau teman dengan berkonsentrasi pada gadget. Menjelaskan pengertian phubbing itu sendiri untuk lebih memahami peserta mengenai definisi phubbing. Hal selanjutnya penyampaian materi mengenai fakta dari phubbing dan pencegahan phubbing melalui pendekatan permainan tradisional dan keagamaan. Dengan melalui beberapa pendekatan tersebut dapat meminimalisir penggunaan gadget dikalangan anak-anak. Sehingga dapat mengurangi berbagai dampak akibat dari penggunaan gadget salah satunya adalah phubbing. Dampak yang dapat ditimbulkan dari phubbing itu sendiri diantaranya dapat menyebabkan sakit mata, tidak bisa tidur dan tidak fokus dalam belajar.



Gambar 2. Sesi Tanya Jawab Dan Pemberian Hadiah
(Sumber: dokumen pribadi)

Setelah terlaksananya kegiatan sosialisasi tidak lupa membuka sesi tanya jawab didapatkan hasil bahwa kegiatan ini tercapai dengan baik, karena Tim kami mendapatkan dukungan dari berbagai pihak baik dari para remaja masjid, dan anak-anak TPAny. Kedua kegiatan diatas disusun dengan sangat menarik, karena setiap kegiatan mendapatkan hadiah untuk masing-masing sesi, hal ini membuat anak-anak menjadi lebih tertarik dan bersemangat

untuk mengikuti kegiatan tersebut. Dalam pemberian pengetahuan tentang phubbing tidak hanya menggunakan materi saja akan tetapi juga menggunakan metode pembelajaran praktek dengan menggunakan berbagai permainan tradisional.



Gambar 3. Permainan Tradisional
(Sumber: dokumen pribadi)

Program untuk mengatasi Phubbing salah satunya dengan cara memberikan permainan tradisional yang dimana permainan ini membutuhkan kefokuskan, kecepatan, ketelitian, keseimbangan, komunikasi yang baik dan kerja sama tim. Dengan adanya permainan tradisional seperti permainan gobak sodor, estafet karet, makan kerupuk, estafet sarung dan pecah air membuat anak – anak secara tidak langsung telah bersosialisasi dengan lingkungannya.

Kegiatan ini dilakukan untuk membangun semangat anak-anak dalam bermain suatu permainan tradisional. Menurut Saragih (2004), lokasi bermain anak hendaknya memiliki syarat tertentu seperti mudah dijangkau anak-anak dan mudah diawasi oleh orang tua serta aman, nyaman, bersih, juga terjamin keselamatannya. Berdasarkan hasil pertimbangan dari Tim KKN, remaja masjid beserta warga sekitar yang menyarankan dan memberikan izin kepada Tim KKN kami untuk menempati salah satu tempat yang cukup strategis untuk mengadakan permainan tradisional tersebut yaitu di Lapangan

Volly yang berada di Dukuh Potrowanen Desa Donohudan.

Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat mengetahui sejauh mana pentingnya bersosialisasi juga pemahaman mengenai perilaku phubbing yang sangat berdampak dalam kehidupan anak-anak dan bagaimana cara pencegahannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian di atas yang berjudul Mengatasi Phubbing (Kecanduan Gadget) Pada Anak-Anak Dukuh Potrowanen Desa Donohudan Dengan Pengenalan Permainan Tradisional Dan Penguatan Kegiatan Keagamaan, ini berjalan cukup lancar. Dengan memberikan sosialisasi, tanya jawab, dan juga praktek kepada anak-anak, sehingga materi yang disampaikan dalam kegiatan tersebut mudah dipahami dan dimengerti sehingga mendapatkan perhatian juga respon positif dari anak-anak yang mengikuti kegiatan tersebut baik saat sosialisasi maupun prakteknya dengan mengadakan berbagai lomba permainan tradisional dan keagamaan (Taman Pendidikan Al – Qur'an). Hal ini menjadi solusi untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak di Dukuh Potrowanen Desa Donohudan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, adapun saran yang dapat kami berikan kepada pihak – pihak yang terkait, diantaranya sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada orang tua untuk selalu memantau anaknya dalam bermain gadget dengan membatasi jam bermainnya agar anak dapat memanfaatkan waktunya untuk lebih fokus dalam belajar juga berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya

2. Diharapkan kepada remaja masjid untuk tetap memberikan sosialisasi mengenai pencegahan perilaku phubbing ini tetap berlanjut dengan lebih luas dan rinci mengingat dampak negatif dari gadget ini yaitu perilaku phubbing yang sangat memprihatinkan apalagi yang terjadi di generasi saat ini.
3. Pemberian sosialisasi tidak hanya terbatas pada perilaku phubbing saja, masih banyak yang dapat disosialisasikan salah satunya dampak-dampak negatif dari penggunaan gadget yang mempengaruhi penggunaannya, hal tersebut dimaksudkan agar anak dapat terhindar dari perilaku phubbing.

DAFTAR PUSTAKA

- Jasmaniah, & Hayati, R. 2020. Pengertian Subjek Penelitian. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(1), 1-6.
- Nur, H., & Asdana, M. F. 2020. Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17-29.
- Reski, P., Apriati, Y., & Ruswinarsih, S. 2021. Sosialisasi Pencegahan Perilaku Phubbing Pada Generasi Millenial. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 2(1), 7-14.
- Hayati, R. 2020. Upaya Mengatasi Perilaku Phubbing Dengan Menggunakan Tangram Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 1(1), 1-6.
- Siregar, A. C., Natalia, K., Mulyani, N., & Ondy, S. P. 2022. Upaya Pengalihan Perhatian Anak Terhadap Gadget Ke Permainan Tradisional Indonesia. Prosiding Dedikasi: Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat, 1(2), 348-354.
- Pujianto, N. S. 2017. Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. Universitas Negeri Semarang.
- Galigo, A. A. P. 2021. Perilaku Phubbing Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada 1 Siswa Di Smk Negeri 10 Makassar) (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. 2021. Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1-9.
- Oktaviani, S., Wulandari, D., & Mirasari, T. 2021. Hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget Smartphone dengan Kesehatan Mental Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Pablenga. *Jurnal Stethoscope*, 2(2).
- Nurfadliana, B. 2021. Pengaruh Gawai terhadap Minat Baca Siswa di Sekolah Madrasah Aliyah DDI Paria Kecamatan Majauleng Kabupaten Wajo (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Prakoso, A., Pranoto, M. H., Putri, D. P. C., Maslachah, N., Artiwi, L. H., Susanti, I. N., & Fauziyah, I. 2020. Pelestarian Dolanan Tradisional Kurangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dusun Bedomungal Krian Sidoarjo. *Among: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Isni, R. A. F., & Anugrah, D. 2021. Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. *Proceedings UIN Sunan Gunung*

- Djati Bandung, 1(28), 149-165.
- Widya, R. 2020. Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. Jurnal Abdi Ilmu, 13(1), 29-34.
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. 2021. Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1562-1575.
- Pebriana, P. H. 2017. Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1-11.