




Wise education in the use of gadgets

Ratnadewi✉, Olga Catherina Pattipawaej, Ria Wardani, Ida, Ariesa Pandanwangi

Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia

✉ ratnadewi@maranatha.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.8354>

Abstract

Advances in technology have made it impossible for everyone to avoid using gadgets. The devices used are varied, ranging from mobile phones, computers, laptops, etc. Social media applications used are various types and are very applicable. Device users are not only from workers, but children and adolescents are using it. Social media contains educational content, skills, hobbies, entertainment, and adult content. The problems are some children often choose adult shows and the time spent using the device often escapes parental supervision. The purpose of this program is to transfer knowledge regarding solutions in using devices using the service learning (SL) method. Device use in children and early adolescents needs to be regulated starting from the time of use, supervision, purpose, accessible content, and where to use the device. The results of community service are that the role of parents and family is very important in educating young children and adolescents in using gadgets wisely, children understand the limitations of using devices from the length of time they are used, places, and materials that can be seen.

Keywords: *Wise education; Gadgets; Parental role*

Edukasi bijak dalam penggunaan gawai

Abstrak

Kemajuan teknologi menjadikan semua orang tidak dapat menghindari penggunaan gawai. Gawai yang digunakan sangat beragam, mulai dari handphone, komputer, laptop, dan lain sebagainya. Selain itu, dalam penggunaan aplikasi media sosial juga beragam jenisnya dan sangat aplikatif. Pengguna gawai tidak hanya dari kalangan pekerja saja, tetapi anak-anak dan remaja usia dini pun menggunakannya. Media sosial berisi konten pendidikan, keterampilan, hobi, hiburan, sampai konten dewasa. Permasalahannya sebagian anak-anak kerap memilih tayangan orang dewasa dan durasi waktu penggunaan gawai kerap luput dari pengawasan orang tua. Tujuan pengabdian ini untuk alih pengetahuan (*transfer knowledge*) mengenai solusi dalam penggunaan gawai dengan metode *service learning* (SL). Penggunaan gawai pada anak-anak dan usia remaja dini perlu diatur mulai dari waktu penggunaan, pengawasan, tujuan, konten yang dapat diakses, dan tempat penggunaan gawai. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa peran orang tua dan keluarga sangat penting dalam mengedukasi anak-anak dan remaja usia muda dalam penggunaan gawai secara bijak, anak-anak menjadi mengerti batasan penggunaan gawai dari lama penggunaan, tempat, dan materi yang boleh dilihat.

Kata Kunci: Edukasi bijak; Gawai; Peran orang tua

1. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan di era masyarakat 5.0, kebutuhan teknologi menjadi sangat penting untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam segala aspek kehidupan. Di dunia

digital global, keterhubungan sosial seolah tanpa sekat dan mampu menembus jarak fisik yang relatif tanpa batas. Setiap orang dari seluruh kelompok usia bersibuk diri dengan dunia virtual dan membagikan keadaan kehidupan yang nyata di media sosial.

Media sosial adalah sekumpulan aplikasi berbasis seluler dan internet yang memungkinkan individu menerima informasi, membangun, dan membagikan konten yang dibuatnya (Brogan, 2010). Selama dua dekade penggunaan media sosial bertumbuh amat pesat, yang memberi peluang kepada pengguna untuk terhubung dengan internet kapanpun dan dimanapun. Di antaranya media sosial membantu dalam promosi digital yang dapat meningkatkan jumlah pengunjung pada wisata alam air terjun Coban Waru (Sufiyanto et al., 2023). Selain itu, media sosial dapat juga digunakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berzakat (Medias et al., 2023).

Berdasarkan sifat kontennya, pengguna dapat memilih dari sekian banyaknya aplikasi yang tersedia, *platform* yang paling sesuai dengan tujuan komunikasi yang hendak dijalinnya (Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, 2018). Facebook, misalnya, lebih berfokus pada teman dan kerabat dalam kehidupan nyata dan mendorong interaksi dengan berbagi gambar, video, memperbaharui status, dan bergabung dengan kelompok yang memiliki minat tertentu. *Platform* sosial seperti Twitter, dikenal sebagai "*microblogs*," memiliki ciri komunikasi singkat. Aplikasi lainnya, yaitu Instagram atau Snapchat, membagikan foto-foto dan video, disertai kemungkinan 'suka', komen, dan *re-post* konten yang disukai.

Platform media sosial yang secara luas dimanfaatkan oleh beragam kelompok umur ini, khususnya anak-anak dan remaja usia belasan tahun, menunjukkan bahwa komunikasi daring merupakan jendela menuju dunia rahasia dalam budaya remaja dan teman sebaya (Djaria & Heriyawan, 2022). Di satu sisi, media sosial merupakan sarana untuk mengekspresikan kepribadian diri dan mempertahankan hubungan dengan jejaring pertemanan, tetapi di sisi lain beberapa penelitian menggarisbawahi risiko negatif bila *platform* digunakan secara berlebihan (Lloyd, 2014), yaitu dapat mengaburkan batas antara kehidupan luring dan kehidupan virtual (Khan et al., 2016; Lieberman & Schroeder, 2020), sehingga berujung pada terjadinya gangguan kesehatan mental (Zyoud et al., 2018).

Penggunaan internet yang problematik juga dapat memengaruhi kehidupan sehari-hari anak usia belasan tahun, seperti memengaruhi unjuk kerja akademik, manajemen waktu, prokrastinasi, distraksi (Kirschner & Karpinski, 2010), serta gangguan tidur (Reinecke et al., 2018). Fenomena internet dan media sosial yang semakin marak akhir-akhir ini, khususnya untuk penggunaan yang berlebihan, akan memengaruhi kelompok individu pada periode sensitif, seperti anak-anak dan remaja.

Penggunaan gawai di kalangan siswa SD tanpa pengawasan orang tua sangat meresahkan banyak pihak, di antaranya guru dan para pemuka masyarakat. Tetapi penanganan yang komprehensif lebih bermanfaat untuk dilakukan sehingga perlu menjadi perhatian semua pihak untuk memberikan penyuluhan agar kebebasan dalam memperoleh informasi ini tidak disalahgunakan (Hudi et al., 2022; Suroño & Lestari, 2022). Edukasi untuk masyarakat dapat dilakukan melalui pengembangan keterampilan, pendidikan berkualitas, serta pembelajaran untuk pembangunan berkelanjutan. Dengan demikian akan mendorong masyarakat untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan agar dapat membantu terbentuknya masa depan yang berkualitas.

Mengantisipasi peluang anak dan remaja dalam mengakses tayangan yang diperuntukkan bagi orang dewasa, anak perlu disiapkan pemahamannya tentang pendidikan seks (Marhayati, 2021). Artinya, anak perlu memiliki persiapan dini untuk memiliki pengetahuan yang memadai tentang pentingnya menjaga organ-organ reproduksi, serta menanamkan nilai-nilai moral yang berkaitan dengan masalah seksualitas. Pada kenyataannya, banyak di antara orang tua dan guru yang sungkan memberikan penjelasan tentang seksualitas, atau memberikan penjelasan dengan bahasa yang abstrak atau di luar kapasitas nalar anak saat bertanya tentang seksualitas.

Berdasarkan data dari Komnas Perlindungan Anak, pada kurun waktu Januari – Juni 2013 terdapat 1.032 kasus kekerasan yang menimpa anak. Sebanyak 535 kasus atau 52% merupakan kasus kekerasan seksual pada anak, yang terbagi menjadi dua yaitu 294 kasus kekerasan fisik dan 241 kasus kekerasan psikis (Kusumawati et al., 2014). Penggunaan gawai berlebihan yang menjadi pemicu gangguan perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental (Mayasari, 2018; Susilowati, 2019). Pada pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengabdian melakukan penyuluhan kepada siswa SDN X kelas 4, 5 dan 6 dengan menyampaikan materi melalui tatap muka secara interaktif melalui dua topik materi. Adapun materinya adalah “Terampil untuk menggunakan gawai dengan bijak, bahaya pornografi dalam media sosial” dan “Cara bijak dan cerdas dalam penggunaan gadget pada anak”. Materi yang dituturkan dengan bahasa komunikatif dan kongkret ini dapat membantu siswa dalam membangun pemahaman dan mempersiapkannya agar bertindak hati-hati serta cermat dengan gawainya.

2. Metode

Metode pengabdian yang digunakan yaitu metode *Service Learning* (dikenal dengan singkatan SL), yang mana pelajar dapat mengintegrasikan ilmu pengetahuannya yang telah diperoleh di dalam kelas kemudian mengimplementasikannya kepada masyarakat dengan bimbingan dari para pengajar (Kambau et al., 2016; Mahmudah, 2018; Mustika & Wikanengsih, 2021). Metode *service learning* ini melibatkan seluruh tim pengabdian yang berjumlah 20 orang yaitu 15 orang dari dosen lintas program studi dan 5 orang mahasiswa. Pelibatan mahasiswa ini juga sebagai wujud nyata dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Pelaksanaannya para siswa Sekolah Dasar dikumpulkan dalam satu ruangan besar berupa aula. Siswa dibuat kelompok dalam bentuk duduk di barisan dengan berjajar ke arah horizontal dengan didampingi mahasiswa.

Untuk mewujudkan kegiatan ini sebelumnya sudah koordinasi dengan pihak kecamatan, pihak Kepala sekolah, dan guru-guru di sekolah. Untuk mempersiapkan kegiatan ini membutuhkan waktu 1 bulan sebelum pelaksanaan. Tahapan yang dibutuhkan dengan metode *service learning*, yaitu:

a. Tahap 1

Pelaksanaan di ruang kelas dalam mata kuliah psikologi anak dengan bobot 2 SKS, yang menghantarkan materi pengenalan anak usia dini hingga sekolah dasar, dengan metode interaktif yang dilaksanakan dengan cara studi kasus. Proses pembelajaran selama 1 semester hingga pada akhirnya mahasiswa dapat menyerap dan memahami pengetahuannya kemudian dapat mengintegrasikan ke dalam pengabdian ini setelah mendapatkan arahan dari dosen kelasnya (Meyer et al., 2019; Setyowati & Permata, 2018).

b. Tahap 2

Dosen kelas berkoordinasi dengan tim pengabdian, dan selanjutnya memberikan *briefing* kepada mahasiswa mengenai permasalahan dan solusi yang dibutuhkan oleh mitra. Tahapan selanjutnya berkoordinasi untuk dapat merealisasikan kegiatan pengabdian.

c. Tahap 3

Realisasi kegiatan pengabdian dengan melibatkan narasumber yang menyampaikan dua topik penting mengenai gawai. Akhir dari pertemuan ini para peserta didik termasuk para guru dan orang tua yang hadir diminta untuk mengisi kuesioner yang tujuannya untuk mengetahui adanya *transfer knowledge* terhadap materi yang telah disampaikan (Pandanwangi, 2020; Pandanwangi et al., 2019).

d. Tahap 4

Akhir dari kegiatan adalah *monev* yaitu pemantauan dan evaluasi dari kegiatan pengabdian. Pemantauan dan evaluasi difokuskan kepada komunitas diwakili oleh siswa dan para guru yang tergabung dalam pelatihan ini (Bawole & Oentoro, 2019; Kuntjara et al., 2016). Indikator keberhasilan dalam pengabdian ini adalah besaran persentase peserta yang memahami dan menganggap penting mengenai bahaya pemakaian gawai.

3. Hasil dan Pembahasan

Mahasiswa psikologi telah memperoleh kuliah psikologi anak. Materi yang dipelajari mulai dari tumbuh kembang anak dalam kategori fisik, kognitif, dan sosial emosional. Hal ini yang menjadi dasar dari metode *service learning* tahap 1. Dosen pengampu mata kuliah membimbing mahasiswa dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dan berkolaborasi dengan dosen dari bidang lain untuk bersama-sama mengabdikan. Materi disiapkan dosen dari bidang psikologi, sedangkan persiapan fasilitas, komunikasi, dan peralatan disiapkan oleh dosen dari bidang lain. Tahap ini merupakan bagian dari metode *service learning* tahap 2.

Edukasi berupa penyuluhan bijak dan cerdas dalam penggunaan gawai bagi siswa-siswi kelas 4, 5, dan 6 SDN 272 Sukasari telah dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2022. Peserta yang mengikuti edukasi ini sebanyak 59 siswa-siswi yang terdiri dari 14 orang siswa-siswi duduk di bangku kelas 4 SD, 30 orang siswa-siswi duduk di bangku kelas 5 SD, dan 15 orang siswa-siswi duduk di bangku kelas 6 SD dengan rentang usia 8-13 tahun. [Gambar 1](#) memperlihatkan pelaksanaan metode *service learning* tahap 3, berupa edukasi kepada siswa ketika anak-anak sedang menyimak materi yang diberikan.



Gambar 1. Pelaksanaan edukasi

Pelaksanaan metode *service learning* tahap 4 berupa evaluasi hasil kuesioner. **Tabel 1** menunjukkan bahwa peserta siswa-siswi yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 33 orang (56%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 26 orang (44%). Jenis gawai yang sering digunakan oleh siswa-siswi adalah telepon genggam, televisi, dan komputer/laptop dengan mayoritas lamanya penggunaan gawai antara 1-2 jam per hari. Siswa-siswi paling sering menggunakan gawai untuk mencari materi pelajaran (34%), komunikasi (10%), bermain game (8%), dan membuka media sosial (7%) dan mayoritas siswa-siswi dalam penggunaan gawai didampingi oleh orang tua mereka. Mayoritas siswa-siswi juga mendapatkan edukasi penggunaan gawai dari orang tua mereka. Media sosial yang paling banyak dimiliki dan digunakan oleh siswa-siswi adalah WhatsApp, dilanjutkan dengan YouTube, dan TikTok. Selain itu, siswa-siswi juga sering menggunakan aplikasi Google dan mayoritas siswa-siswi diperbolehkan menggunakan gawai oleh orang tuanya. Perilaku mayoritas siswa-siswi ketika sedang asyik bermain dengan gawai tidak menahan rasa lapar, haus, BAB. Siswa-siswi mau beraktivitas di luar rumah, masih dapat mengontrol diri untuk tidak kesal dan marah ketika tidak ada sinyal dan mayoritas siswa-siswi juga harus meminta ijin kepada orang tua ketika ingin menggunakan gawai dan dibatasi durasi penggunaan gawai.

Hasil pertanyaan terbuka kepada siswa-siswi diketahui manfaat dari penggunaan gawai. Manfaat penggunaan gawai sebagai alat komunikasi, mendukung proses pembelajaran di sekolah, dapat mencari-cari informasi dan materi pelajaran yang belum dimengerti. Selain itu, penggunaan gawai sebagai sarana untuk bermain, mendengarkan lagu, serta mendukung proses pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi Covid-19. Siswa-siswi juga mengetahui dampak negatif dari penggunaan gawai yaitu kecanduan, dapat merusak mata jika terlalu lama menatap layar gawai, tidak fokus belajar, mengantuk di kelas karena terlalu lama memegang gawai, serta terpengaruh konten-konten negatif dan hoaks.

Tabel 1. Karakteristik peserta edukasi

Karakteristik	Jumlah (n)	Persentase (%)
Siswa-siswi kelas:		
4 SD	14	24
5 SD	30	51
6 SD	15	26
Usia (tahun):		
8	1	2
9	3	5
10	19	32
11	25	42
12	10	17
13	1	2
Jenis Kelamin:		
Laki-laki	33	56
Perempuan	26	44
Gawai yang digunakan:		
Telepon genggam	38	64
Televisi	14	24
Komputer/laptop	7	12

Karakteristik	Jumlah (n)	Persentase (%)
Lama penggunaan gawai:		
Tidak menggunakan gawai	1	2
Kurang dari 1 jam	17	29
1-2 jam	32	54
2-3 jam	6	10
3-4 jam	1	2
Lebih dari 4 jam	2	3
Pendampingan penggunaan gawai:		
Tanpa pendamping	19	32
Didampingi orang tua (Ayah/Ibu)	36	61
Didampingi oleh pengasuh/kakak/saudara yang lebih tua	4	7
Sumber pelatihan gawai:		
Tidak pernah	12	20
Keluarga	32	54
Sekolah	5	9
Keluarga dan sekolah	10	17
Tujuan penggunaan gawai:		
Mencari materi pelajaran	34	58
Bermain game	8	13
Membuka sosial media	7	12
Berkomunikasi	10	17
Memiliki media sosial:		
Tidak memiliki sosial media	1	2
Facebook	14	24
YouTube	52	88
WhatsApp	59	97
Facebook Messenger	3	5
WeChat	4	7
Instagram	25	42
TikTok	38	64
Telegram	5	9
Twitter	2	3
Line	0	0
Game (Roblox/ Free Fire)	12	20
Aplikasi yang sering digunakan:		
Tidak memiliki sosial media	2	3
Facebook	3	5
YouTube	34	58
Whatsapp	41	70
Facebook Messenger	0	0
WeChat	2	3
Instagram	16	27
TikTok	34	58
Telegram	1	2
Twitter	0	0

Karakteristik	Jumlah (n)	Persentase (%)
Line	0	0
Google Game (Roblox/ Free Fire)	23 12	39 20
Orang tua memberi gawai:		
Ya	30	51
Tidak	3	5
Kadang- kadang	26	44
Siswa/i menahan lapar, haus, dan BAB ketika menggunakan gawai:		
Ya	1	2
Tidak	52	88
Kadang- kadang	6	10
Siswa/i suka beraktivitas di rumah jika sudah memegang gawai:		
Ya	14	24
Tidak	29	49
Kadang- kadang	16	27
Siswa/i suka merasa kesal dan marah, jika tidak ada sinyal:		
Ya	12	20
Tidak	31	53
Kadang- kadang	16	27
Siswa/i meminta ijin dalam penggunaan gawai:		
Ya	53	90
Tidak	3	5
Kadang- kadang	3	5
Orang tua membatasi penggunaan gawai:		
Ya	46	78
Tidak	3	5
Kadang- kadang	10	17

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa 90% anak-anak minta ijin orang tuanya untuk menggunakan gawai, lama penggunaan gawai selama 1-2 jam (54%), 68% didampingi orang tua atau kakak, aplikasi yang banyak digunakan adalah WhatsApp, YouTube, dan TikTok, 58% menggunakan gawai untuk mencari materi pelajaran, dan sisanya untuk bermain *game*, membuka sosial media dan berkomunikasi. Hasil kegiatan pengabdian, peran orang tua dan keluarga sangat penting dalam mengedukasi anak-anak dan remaja usia muda dalam penggunaan gawai secara bijak, anak-anak menjadi mengerti batasan penggunaan gawai dari lama penggunaan, tempat, dan materi yang boleh dilihat. Penggunaan gawai perlu diawasi oleh orang tua dan guru sebagai pendamping siswa, agar tidak terjadi penyimpangan penggunaan gawai. Kebutuhan akan gawai sebagai sarana pendidikan lebih diutamakan. Siswa diarahkan agar penggunaan gawai mendukung hobi yang ditekuni, menambah pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat menambah ilmu yang bermanfaat bagi masa depan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Universitas Kristen Maranatha yang telah memberikan hibah pengabdian masyarakat, LPPM yang telah memberikan dukungan pada kegiatan ini, dan mitra pengabdian, Kecamatan Sukajadi dan Sekolah SDN 272 Sukasari yang telah memfasilitasi kegiatan di lapangan, serta seluruh tim pengabdian dari lintas Fakultas.

Daftar Pustaka

- Bawole, P., & Oentoro, K. (2019). Service Learning sebagai alternatif metode pembelajaran mahasiswa dalam pengabdian kepada masyarakat (Studi kasus: IFSTS-L Yogyakarta, Halmahera Utara, dan Sumba Tengah). *Seminar Nasional Pendidikan*, 285–293. <https://doi.org/ISBN: 9786026483959>
- Brogan, C. (2010). *Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business Online*. John Wiley & Sons, Inc.
- Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik. (2018). *Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial dalam Lembaga Pemerintah*. Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Djaria, J. A., & Heriyawan, M. S. (2022). Pengaruh Media Sosial, Pembelajaran Daring, dan Kecerdasan Emosional Terhadap Etika dan Perilaku Taruna Pelayaran. *Dinamika Bahari*, 3(1), 20–28.
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837–14844.
- Kambau, R. A., Kadir, N. A., Mutmainnah, Jamilah, & Rahman, A. (2016). *Panduan Implementasi Service Learning di UIN Alauddin Makassar* (S. Saleha (ed.); I). Nur Khainnurisa Press.
- Khan, S., Gagné, M., Yang, L., & Shapka, J. (2016). Exploring the relationship between adolescents' self-concept and their offline and online social worlds. *Computers in Human Behavior*, 55, 940–945. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.046>
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237–1245. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.024>
- Kuntjara, E., Palit, H., Sigit Arifin, L., Natadjaja, L., & Budi Cahyono, Y. (2016). *Panduan Pelaksanaan Service Learning di Universitas Petra* (I). Petra Christian University.
- Kusumawati, A., Shaluhiah, Z., & Suryoputro, A. (2014). Tradisi Kekerasan Seksual sebagai Simbol Kekuasaan pada Anak Jalanan di Kota Semarang. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 9(1), 17–31.
- Lieberman, A., & Schroeder, J. (2020). Two social lives: How differences between online and offline interaction influence social outcomes. *Current Opinion in Psychology*, 31, 16–21. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2019.06.022>
- Lloyd, A. (2014). Social media, help or hindrance: what role does social media play in young people's mental health? *Psychiatria Danubina*, 26 Suppl 1, 340–346.
- Mahmudah, N. (2018). Pemberdayaan Pada Anak-Anak Gang Dolly Di Sma Artantika Surabaya Dengan Metode Asset Based Community Development". *Madani*, 1(1).
- Marhayati, N. (2021). Pendidikan Seks bagi Anak dan Remaja: Perspektif Psikologi Islam. *Jurnal Ilmiah Syiar*, 21(01), 45–61.

- Mayasari, E. D. (2018). Penyuluhan Pendidikan Seks Kepada Siswa-Siswi. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 97–103.
- Medias, F., Maryana, D., Rahman, M. R. A., Afib, I., Hidayat, R., & As'ad, H. H. (2023). Optimizing the role of social media in increasing public awareness in the utilization of zakat at Lazismu Dukun village. *Community Empowerment*, 8(3), 421–424. <https://doi.org/10.31603/ce.6922>
- Meyer, M., Neumayr, M., & Rameder, P. (2019). Students' Community Service: Self-Selection and the Effects of Participation. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 48(6), 1162–1185. <https://doi.org/10.1177/0899764019848492>
- Mustika, I., & Wikanengsih, W. (2021). Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Daring Berbasis Metakognitif Melalui Service Learning Approach. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 256–266. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.7007>
- Pandanwangi, A. (2020). Transfer of Knowledge : Educational Value in Cold Wax Batik Technique Training. In A. Rahmat & P. Chaube (Eds.), *Variety of Learning Resolutions in the Covid 19* (pp. 51–55). Novateur Publication, India.
- Pandanwangi, A., Catherina, O., & Merry, E. (2019). Pendampingan Komunitas Pembatik Melalui Pelatihan Alih Pengetahuan Membatik dengan Material Berbasis Kearifan Lokal. *ENGAGEMENT : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 68–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29138/engagement.v3i1.89>
- Reinecke, L., Meier, A., Beutel, M. E., Schemer, C., Stark, B., Wölfling, K., & Müller, K. W. (2018). The relationship between trait procrastination, internet use, and psychological functioning: Results from a community sample of German adolescents. *Frontiers in Psychology*, 9(JUN), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00913>
- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat. *Bakti Budaya*, 1(2), 143. <https://doi.org/10.22146/bb.41076>
- Sufiyanto, Alfiansyah, B., Yuniarti, S., Sedyowati, L., & Andrijono, D. (2023). Creating digital promotional material for Coban Waru Waterfall. *Community Empowerment*, 8(3), 374–382. <https://doi.org/10.31603/ce.8126>
- Surono, R. N., & Lestari, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi Kota Banjarbaru, PADARINGAN. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 4(1), 7–15.
- Susilowati, I. (2019). Penyuluhan Penggunaan Gadget Yang Bijak Dan Aman. *Prosiding Senias 2019*, 3, 103–111.
- Zyoud, S. H., Sweileh, W. M., Awang, R., & Al-Jabi, S. W. (2018). Global trends in research related to social media in psychology: Mapping and bibliometric analysis. *International Journal of Mental Health Systems*, 12(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s13033-018-0182-6>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License