

Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* Untuk Pencegahan Kecanduan Gawai Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Mis Al-Awwabin Bekasi

Yunita Endra Megiati¹, Noor Komari Pratiwi^{2*}, Rizki Rizkyatul Basir³, Acep⁴, Dinih Mariyani⁵

¹Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, yunitaendra@gmail.com

²Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, noorkomaripratiwi01@gmail.com

³Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, rizkirizkyatul@yahoo.co.id

⁴Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, acepdpk@gmail.com

⁵Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, dinihmariyani11@gmail.com

*Penulis korespondensi

Abstrak

Naskah Artikel

Diajukan : 09/04/2026

Ditinjau : 07/05/2026

Diterima: 08/05/2026

Kata kunci:

*Aplikasi,
Google Family,
Kecanduan Gawai,
Anak,
Sekolah Dasar*

Gawai telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Bagi anak-anak, khususnya anak usia sekolah dasar, peran orang tua dan guru sangat penting untuk mengawasi penggunaan waktu dan pembatasan akses terhadap fitur dan aplikasi yang ada pada gawai. Langkah-langkah penting diperlukan untuk membatasi penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar untuk menghindari atau meminimalisasi dampak paparan dari materi yang tidak sesuai bagi anak usia sekolah dasar. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan pemanfaatan aplikasi *google family*. Aplikasi ini dapat meminimalisasi dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gawai bagi perkembangan anak usia sekolah jika penggunaannya berlebihan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penyuluhan dan penyajian materi oleh tim PkM yang bekerja sama dengan MIS Al-Awwabin, Kecamatan Jatiasih, Kota Bekasi, Jawa Barat. Penyuluhan bertujuan agar orang tua dan para guru dapat mengetahui dan mengimplementasikan kegunaan teknologi berupa aplikasi *google family* ini untuk mengawasi, membatasi, dan mengendalikan penggunaan gawai pada anak.

Abstract

Keywords:

*Apps,
Google Family,
Smartphone Addiction,
Children,
Elementary School*

Gadgets have become an integral part of human life, for both adults and children. For children, particularly those in elementary school, the roles of parents and teachers are crucial in monitoring screen time and restricting access to features and applications on these devices. Key measures are necessary to limit digital device use among elementary school-aged children to avoid or minimize the impact of exposure to content that is inappropriate for this age group. This Community Service activity aims to introduce the use of the Google Family app. This app can minimize the negative effects of excessive smartphone use on the development of elementary school-aged children. The methods used in this activity include educational sessions and the presentation of materials by the Community Service team in collaboration with MIS Al-Awwabin, Jatiasih Subdistrict, Bekasi City, West Java. The educational session aims to enable parents and teachers to understand and implement the benefits of this technology—specifically the Google Family app—to monitor, limit, and control children's device usage.

PENDAHULUAN

Perkembangan bidang teknologi yang sangat cepat berpengaruh terhadap pribadi, aktivitas, kehidupan, dan juga cara berpikir. Secara umum, hampir semua sektor kehidupan dan pekerjaan terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung, terhadap teknologi. Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *technologia* atau *techne* yang mempunyai arti keahlian dan *logia* yang berarti pengetahuan. Teknologi merupakan penerapan secara sistematis dan sistemik konsep-konsep ilmu perilaku dan ilmu fisik serta pengetahuan lain untuk keperluan pemecahan masalah. Dalam pengertian yang sempit, teknologi merupakan sesuatu yang mengacu pada objek benda yang dipergunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas atau perangkat keras (Darimi, 2017).

Dari masa ke masa, *gadget* atau gawai terus berkembang menjadi menjadi sebuah kebutuhan bagi setiap manusia di muka bumi ini. Dewasa ini, penggunaan *gadget* atau gawai tidak hanya didominasi oleh orang dewasa, tetapi *smartphone*, *tablet*, *notebook*, dan aneka *gadget* lainnya sudah jamak digunakan oleh anak-anak. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik tahun 2023, sebanyak 12,43% anak dari kelompok usia 5—12 tahun telah mengakses internet. Ini menggambarkan perkembangan teknologi yang semakin memasuki kehidupan hingga kalangan anak-anak (Rainer, 2023). Fenomena ini terjadi karena orang tua memberikan gawai secara langsung kepada anak. Fajrina mengungkapkan bahwa sebanyak 70% orang tua mengaku bahwa mereka memberikan gawai kepada anak mereka yang berusia 6 bulan hingga 4 tahun ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah, sedangkan yang lainnya memberikan gawai kepada anak mereka untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum (Fajrina, 2015).

Menurut data dari Kementerian Kesehatan RI, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi kesehatan fisik anak. Salah satu dampaknya adalah peningkatan risiko obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik karena anak-anak lebih sering duduk di depan layar dibandingkan bermain aktif di luar ruangan. Selain itu, paparan sinar biru dari layar *gadget* dapat mengganggu kualitas tidur anak. Tidur yang tidak cukup dapat mempengaruhi perkembangan otak dan kesehatan fisik secara keseluruhan (Kementerian Kesehatan RI, 2019). Dari segi psikologis, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), anak-anak yang terlalu banyak bermain *gadget* cenderung mengalami penurunan interaksi sosial. Mereka lebih asyik dengan permainan atau video di *gadget* daripada berinteraksi dengan teman-temannya atau terlibat dalam aktivitas fisik. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak di masa depan (KOMISI PERLINDUNGAN ANAK INDONESIA (KPAI), 2020).

Penelitian yang dilakukan pada anak kelas 5 SD menunjukkan perubahan perilaku pada anak yang menggunakan gawai lebih dari 2 jam per hari. Dalam perkembangan sosial emosi, mereka lebih mudah marah, suka membangkang (Syifa et al., 2019). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa kecanduan ponsel pintar memiliki dampak yang signifikan terhadap disregulasi emosi pada anak usia dini (Warmansyah et al., 2023). Penelitian lain menyebutkan bahwa penggunaan yang berlebihan dapat membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembangnya anak, salah satunya berkurangnya aktivitas sosial dan fisik yang dilakukan anak. Dampak negatif lainnya jika digunakan dalam jangka waktu yang terlalu lama

Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin Bekasi

Yunita Endra Megiati, Noor Komari Pratiwi, Rizki Rizkyatul Basir, Acep, Dinih Mariyanih

dapat berakibat pada otak dan mata penggunaanya. Untuk itu, perlu adanya batasan dalam menggunakan gawai pada anak usia dini (Apsari et al., 2023).

Lebih lanjut, anak-anak yang tidak diawasi dengan baik dalam penggunaan *gadget* berisiko terpapar pada konten yang tidak sesuai untuk usia mereka, seperti konten kekerasan, pornografi, atau hal-hal yang tidak mendidik. Hal ini bisa mempengaruhi perilaku anak dan menimbulkan kecanduan gadget yang berdampak buruk pada mental mereka. Sebuah artikel di Kompas.com mencatat bahwa terpaparnya anak pada konten yang tidak sesuai usia dapat mengganggu perkembangan moral dan emosional mereka (Kompas.com, 2021).

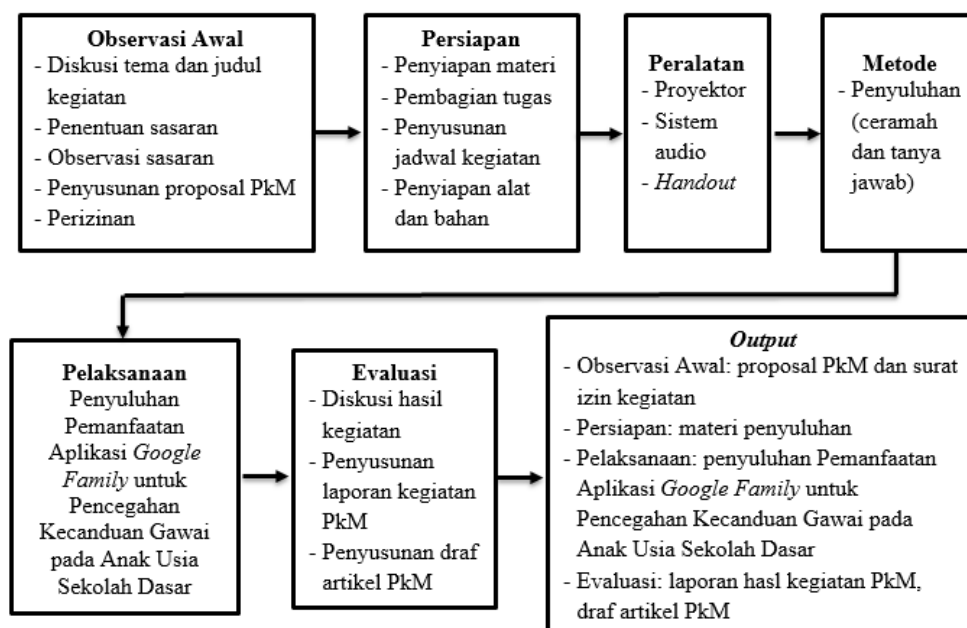
Peran orang tua dan para guru sangat krusial dalam mengawasi penggunaan waktu dan pembatasan akses terhadap fitur dan aplikasi yang ada di dalam sebuah gawai. Langkah-langkah penting pembatasan bagi anak usia sekolah dasar sangat penting dilakukan sejak dini untuk menghindari atau meminimalisasi dampak paparan dari materi yang bukan untuk anak usia sekolah dasar demi perkembangan mereka. Pemanfaatan aplikasi *google family* sebagai salah satu alat bantu yang efektif dalam mengontrol aktivitas digital anak usia sekolah dasar bagi orang tua.

METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah penyuluhan. Sasaran dari kegiatan ini adalah orang tua dan guru yang berada di MIS Al-Awwabin, Jalan Bina Asih II, Kampung Kebantenan, RT 001/09, Kelurahan Jatiasih, Kecamatan Jatiasih, Kota Bekasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung selama 6 bulan, dari September 2025 sampai dengan Februari 2026, dimulai dari proses perizinan hingga proses penyusunan laporan. Adapun tahapan-tahapan kegiatannya, yaitu 1) Tahapan Observasi Awal, di tahapan ini, kami berdiskusi mengenai tema dan judul, menentukan sasaran, mencari tahu tentang kondisi penggunaan gawai pada anak-anak di sekolah mitra, dan meminta izin kepada pihak MIS Al-Awwabin untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat; 2) Tahapan Persiapan, di tahapan ini, kami menyiapkan materi, pembagian tugas, menyusun rangkaian kegiatan, serta menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan; 3) Tahapan Pelaksanaan, di tahapan ini, kami melakukan kegiatan penyuluhan Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin Bekasi; 4) Tahapan Evaluasi, di tahapan akhir ini, kami melakukan diskusi untuk membahas hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan yang sudah kami lakukan. Alur tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dijabarkan di atas dapat digambarkan sebagai berikut:

Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin Bekasi

Yunita Endra Megiati, Noor Komari Pratiwi, Rizki Rizkyatul Basir, Acep, Dinih Mariyanih



Gambar 1. Alur Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah kami lakukan mulai dari tahapan observasi awal, tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi, dapat kami jabarkan sebagai berikut.

1. Hasil Kegiatan Tahap Observasi Awal

Di tahap ini, kami melakukan observasi mengenai penggunaan gawai pada anak-anak, khususnya usia sekolah dasar. Dari hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Madrasah Ibtidaiyyah Al- Awwabin, tim mendapatkan masukan bahwa belum semua orang tua mengetahui mengenai pentingnya mengetahui dampak dari gawai atau *gadget* bagi kesehatan anak usia sekolah dasar dan orang tua perlu mengetahui adanya fitur *google family* untuk memberikan batasan penggunaan gawai anak sehari-hari. Berdasarkan permasalahan tersebut, kami melaksanakan sosialisasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai dampak gawai dan solusinya dengan menggunakan aplikasi *google family*.

2. Hasil Kegiatan Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, kami mengurus perizinan kepada pihak mitra. Selanjutnya, kami menyusun proposal kegiatan. Selain itu, kami melakukan persiapan kegiatan, seperti pembagian tugas dan pembuatan materi penyuluhan.

Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin Bekasi

Yunita Endra Megiati, Noor Komari Pratiwi, Rizki Rizkyatul Basir, Acep, Dinih Mariyani



Gambar 2. Pengurusan perizinan kepada pihak mitra

3. Hasil Kegiatan Tahap Pelaksanaan

Kegiatan penyuluhan Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin dilaksanakan pada Jumat, 12 Desember 2025 mulai pukul 10.00 sampai dengan 12.00 WIB. Penyuluhan ini dilaksanakan di salah satu ruang kelas di MIS Al-Awwabin, Kota Bekasi.



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan di MIS Al-Awwabin

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan pembukaan dan sambutan oleh ketua tim pelaksana, Ibu Yunita Endra Megiati, S.Sos., M.Pd.. Kami memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan dari kegiatan pengabdian kepada peserta yang hadir. Dalam perencanaan, materi penyuluhan disampaikan oleh Ibu Noor Komari Pratiwi, M.Pd. Namun, saat hari pelaksanaan yang bersangkutan tidak dapat menghadiri kegiatan karena sedang merawat orang tua di rumah sakit. Oleh karena itu, materi penyuluhan, disampaikan oleh Bapak Rizki Rizkiyatul Basir, M.Kom. yang dibantu oleh Ibu Yunita Endra Megiati, S.Sos., M.Pd. Dokumentasi kegiatan diambil oleh Dinih Mariyanih. Saat pelaksanaan, proyektor yang telah disiapkan mengalami kendala sehingga saat pelaksanaan kami hanya membagikan salinan *handout* berisi materi penyuluhan kepada para peserta.

Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin Bekasi

Yunita Endra Megiati, Noor Komari Pratiwi, Rizki Rizkiyatul Basir, Acep, Dinih Mariyanih



Gambar 4. Penyampaian Materi dan Tanya Jawab

Setelah menyampaikan materi penyuluhan, kami membuka sesi diskusi dan tanya jawab. Beberapa orang tua bertanya mengenai dampak atau pengaruh gawai bagi anak usia dini serta penggunaan aplikasi *google family*. Para orang tua antusias dengan materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari beberapa peserta yang mengajukan pertanyaan kepada pemateri. Setelah sesi diskusi dan tanya jawab, kegiatan ini ditutup dengan berfoto dan makan bersama.

4. Hasil Kegiatan Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, kami berdiskusi mengenai hasil kegiatan yang telah dilakukan. Kami menemukan para orang tua murid di MIS Al-Awwabin merasa sangat antusias atas kegiatan pengabdian ini. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh para peserta. Selain itu, terdapat pula kendala secara teknis juga perlu diperhatikan, misalnya dengan menyiapkan *handout* materi penyuluhan jika peralatan presentasi terjadi kendala. Dengan keterbatasan, semua rangkaian kegiatan penyuluhan dapat berjalan dengan lancar.

Pembahasan

Dewasa ini, pengguna gawai sudah sangat banyak, tidak hanya oleh orang tua, tetapi juga oleh anak-anak. Hal ini disebabkan karena gawai menjadi kebutuhan hidup sehari-hari (Warmansyah et al., 2023). Penggunaan gawai secara bijak bisa berdampak positif, seperti kemudahan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, serta akses yang mudah terhadap informasi. Selain berdampak positif, penggunaan gawai pun bisa berdampak negatif, terutama bagi anak-anak, jika penggunaannya tidak sesuai dengan ketentuan yang seharusnya. Sebuah studi menyatakan bahwa konten pada gawai dapat berpengaruh pada kemampuan kognitif dan motorik anak (Sundus, 2017). Studi lain menyebutkan bahwa penggunaan gawai dengan intensitas tinggi di kalangan anak-anak dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional mereka (Imron, 2017).

Menurut (Pebriana, 2017), tanda-tanda kecanduan gawai pada anak adalah sebagai berikut (1) kehilangan keinginan untuk beraktifitas, (2) berbicara tentang teknologi secara terus menerus, (3) jika suatu perintah menghalanginya mengakses gadget, dia cenderung membantahnya, (4) sangat sensitif atau mudah tersinggung, menyebabkan *mood* berubah dengan cepat, (5) egois, sulit berbagi waktu dengan orang lain saat menggunakan gawai, dan (6) sering berbohong karena tidak bisa melepaskan perangkatnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun untuk tetap menggunakan perangkatnya, bahkan jika itu mengganggu tidurnya.

Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin Bekasi

Yunita Endra Megiati, Noor Komari Pratiwi, Rizki Rizkyatul Basir, Acep, Dinih Mariyani

Selain itu, adanya gawai dalam kehidupan anak usia sekolah dasar dapat membuat anak yang sedang dalam masa perkembangan dapat terganggu. Salah satu contoh dalam perkembangannya adalah ketika belajar bergaul dengan teman sebaya akan menjadi hal yang sulit dilakukan jika anak sudah kecanduan bermain gawai. Anak akan lebih asyik bermain gawainya sendiri tanpa ada keinginan untuk bergaul dengan teman sebayanya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa anak-anak yang menggunakan gawai cenderung lebih menyendiri dan memiliki interaksi sosial yang rendah, sementara interaksi sosial pada usia dini memainkan peran penting dalam perkembangan sosial-emosional di usia selanjutnya (Martí et al., 2016).

Menurut (Munisa, 2020), anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Namun, jika anak sudah senang bermain dengan gawai akan cenderung diam di depan gawainya tanpa peduli terhadap lingkungan sekitar. Gawai memberikan banyak perubahan pada anak. Anak yang menggunakan gawai secara berlebihan, tidak akan menutup kemungkinan membentuk sikap sosial yang baru bagi anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik interaksi antarteman sebaya, orangtua maupun lingkungan sekitar (Apsari et al., 2023).

Menurut WHO, harus ada batasan dalam penggunaan *gadget* bagi anak usia dini untuk menghindari hal-hal negatif yang dapat mempengaruhi dan mengganggu perkembangan dan pertumbuhan. Khusus bagi anak usia di bawah lima tahun tidak boleh menggunakan *gadget* lebih dari satu jam (Anil & Shaik, 2019; Lanca & Saw, 2020). Selain itu, (Siregar, 2022) menegaskan bahwa orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak, yaitu dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gawai bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah lima tahun, pemberian gawai sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gawai pada anak di bawah lima tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gawai, melainkan fungsi orang tua. Pasalnya, gawai hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Akan tetapi, bagi anak yang sudah mulai candu dalam menggunakan gawai, orang tua seharusnya dapat tegas dalam mengawasi dan membatasi durasi anak. Walaupun pada awalnya anak protes dan menangis, orang tua harus tegas dan mencari cara untuk mengalihkan perhatian anak dari gawai tersebut. Misalnya, dengan membawa anak tersebut ke tempat permainan wahana anak yang menyenangkan. Cara tersebut akan bisa mengalihkan perhatian anak dari gawai.

Selain itu, orang tua pun harus menghindari menggunakan gawai di depan anak-anaknya supaya anak-anaknya tersebut benar-benar lupa untuk menggunakan gawai. Salah satu faktor yang menyebabkan anak usia dini kecanduan menggunakan gawai karena mereka menyaksikan orang tua mereka sering menggunakan perangkat canggih sehingga mereka penasaran dengan perangkat tersebut dan memintanya kepada orang tua mereka (Arnani & Husna, 2021)

Adapun aplikasi *google family* merupakan satu solusi yang dapat digunakan oleh orang tua untuk mengontrol penggunaan gawai anak-anak mereka. *Google Family* memungkinkan orang tua untuk mengatur waktu penggunaan gawai, memonitor aplikasi yang digunakan, serta memfilter konten yang dapat diakses anak. Dengan memanfaatkan fitur ini, orang tua dapat lebih mudah mengawasi aktivitas anak di dunia digital secara *real time* sehingga anak-anak dapat bermain dan belajar dengan aman (Google, 2020). Orang tua sebagai peserta kegiatan abdimas di MIS AL-Awwabin diberikan edukasi tentang pentingnya pengawasan dalam

Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin Bekasi

Yunita Endra Megiati, Noor Komari Pratiwi, Rizki Rizkyatul Basir, Acep, Dinih Mariyani

penggunaan *gadget*. Aplikasi *google family* ini dapat dipakai sebagai alat bantu yang efektif dalam mengontrol aktivitas digital anak-anak. Orang tua dapat lebih bijak dalam mengelola penggunaan *gadget*, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan sehat secara fisik, sosial, maupun emosional (Putra Utama et al., 2021).

Berdasarkan hasil kegiatan penyuluhan dan didukung oleh temuan ilmiah, dapat kita simpulkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar adalah sebuah keniscayaan. Namun, terdapat langkah konkret yang dapat dipelajari dan diterapkan oleh orang tua untuk meminimalisasi dampak negatif yang bisa ditimbulkannya. Dampak yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi tersebut bisa diminimalisasi dengan pemanfaatan teknologi pula seperti pemanfaatan aplikasi *Google Family*.

PENUTUP

Dari hasil penyuluhan, orang tua mendapatkan manfaat dengan mendapatkan pengetahuan baru yang bisa mereka gunakan dalam pengawasan penggunaan gawai pada anak-anak mereka. Bahwa penggunaan gawai pada anak bisa diminimalisasi dampak negatifnya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berupa aplikasi *Google Family*. Tanpa pengawasan yang ketat dari orang tua, perkembangan teknologi yang seharusnya meringankan hidup manusia, justru bisa berdampak negatif terutama bagi perkembangan sosial dan emosi anak-anak. Dengan pemanfaatan teknologi aplikasi *Google Family*, peran orang tua dalam mengawasi anak-anak dapat terus berjalan seiring dengan perkembangan teknologi yang sudah menjamah anak-anak usia sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik dan lancar walaupun masih terdapat kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Para peserta kegiatan terlihat antusias dan aktif dalam kegiatan. Hal ini terlihat dari sesi diskusi dan tanya jawab. Melihat antusiasme para peserta dan dari saran yang mereka berikan, penyuluhan serupa diharapkan dapat dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas bagi masyarakat sekolah atau bagi kelompok masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anil, A., & Shaik, S. (2019). Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India. *National Journal of Research in Community Medicine*, 8(3), 249–254.
- Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share: Social Work Journal*, 13(1), 11–22. <https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). The Different Levels of Gadget Addiction Among Elementary School Students Based on Gender. *Psyco Idea*, 19(1), 57–64.
- Darimi, I. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111–121. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22373/cs.v1i2.2030>

**Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai
pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin Bekasi**
Yunita Endra Megiati, Noor Komari Pratiwi, Rizki Rizkyatul Basir, Acep,
Dinih Mariyanih

- Fajrina, H. N. (2015, November). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/Tingkat-Kecanduan-Gadget-Di-USia-Dini-Semakin-Mengkhawatirkan>.
- Google. (2020). *Help your family create healthy digital habits*. Google.
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*, 13(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Kementerian Kesehatan RI. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak*.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). (2020). Hasil Survei Pemenuhan Hak Dan Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. In *Jakarta Pusat*.
- Kompas.com. (2021, November 5). *Alasan Anak Sebaiknya Tak Gunakan Media Sosial Sebelum 11 Tahun*. <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/11/05/065934520/alasan-anak-sebaiknya-tak-gunakan-media-sosial-sebelum-11-tahun>
- Lanca, C., & Saw, S.-M. (2020). The Association Between Digital Screen Time And Myopia: A Systematic Review. *Ophthalmic And Physiological Optics*, 40(2), 216–229.
- Martí, M., Bonillo, A., Jané, M. C., Fisher, E. M., & Duch, H. (2016). Cumulative Risk, the Mother–Child Relationship, and Social-Emotional Competence in Latino Head Start Children. *Early Education and Development*, 27(5), 590–622. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1106202>
- Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114.
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Putra Utama, F., Sari, J. P., Bismantolo, P., Supratman, J. W., & Limun Bengkulu, K. (2021). Peningkatan Kapasitas Orang Tua Dalam Mengawasi Aktivitas Anak Menggunakan Gawai Berbasis Android Dengan Google Family Link. *Abdi Reksa*, 2(1), 9–15. www.ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa
- Rainer, P. (2023). *Data Terbaru, Inilah Profil Usia Pengguna Internet Indonesia*.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Studi Kasus pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
- Sundus, M. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01). <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.
- Warmansyah, J., Ismandela, A., Fatma Nabila, D., Wulandari, R., Putri Wahyu, W., putri, A., Komalasari, E., Sari, M., Yuningsih, R., & Pendidikan Usia Dini, J. (2023). Smartphone Addiction, Executive Function, and Mother-Child Relationships in Early Childhood Emotion Dysregulation. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(2), 1693–1602. <https://doi.org/10.21009/JPUD.172.05>

Pemanfaatan Aplikasi *Google Family* untuk Pencegahan Kecanduan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di MIS Al-Awwabin Bekasi

Yunita Endra Megiati, Noor Komari Pratiwi, Rizki Rizkyatul Basir, Acep, Dinih Mariyanih