

Sosialisasi bahaya penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini desa Lubuk Siam

Rendi Randika*, Balqis Putriani, Shyntia Bella, Diva Anggraini, Ammar Yasir, Haris Ardila

Institut Kesehatan dan Teknologi Al Insyirah (IKTA), Pekanbaru, Riau, Indonesia

*Author korespondensi: 08rendi@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.65881/creative.v1i1.2>

INFO ARTIKEL

History:

Submit: 30-10-2025

Revisi: 22-11-2025

Diterima: 23-11-2025

Terbit: 26-11-2025

Kata kunci:

gadget;
anak;
usia dini;
teknologi.

ABSTRAK

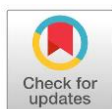
Tujuan: Untuk meningkatkan kesadaran orang tua di desa Lubuk Siam mengenai bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan serta memberikan solusi praktis untuk mengelola penggunaan teknologi pada anak usia dini.

Metode: Kegiatan ini berupa sosialisasi yang mencakup penyuluhan mengenai dampak negatif *gadget*, pengelolaan waktu penggunaan *gadget*, dan alternatif kegiatan positif. Sosialisasi dilakukan sebagai langkah awal untuk mengembangkan kerangka pelaksanaan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi. Kerangka pelaksanaan disusun berdasarkan hasil analisis situasi dan observasi.

Hasil: Adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman orang tua mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*, dengan 90% orang tua menyadari pentingnya pengawasan *gadget* setelah kegiatan. Selain itu, anak-anak mulai beralih ke kegiatan positif seperti mengaji dan membuat kerajinan tangan.

Kesimpulan: Temuan ini menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* serta dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak untuk memastikan perubahan perilaku yang berkelanjutan.

Kontribusi: Kegiatan ini dapat meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget*, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal di lingkungan yang lebih sehat.



Artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY-SA.



Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah peningkatan penggunaan *gadget* (Marpaung, 2018). Meskipun *gadget* menawarkan berbagai kemudahan, penggunaan yang tidak terkontrol pada anak-anak di usia dini dapat menimbulkan dampak negatif, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial (Harianti et al., 2025). Dampak tersebut mencakup gangguan penglihatan, obesitas

akibat kurangnya aktivitas fisik, hingga kecanduan *screen time* yang mengurangi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya.

Gadget, atau gawai, merupakan perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus, seperti *smartphone*. *Gadget* adalah hasil inovasi teknologi terbaru yang menawarkan fitur lebih canggih, fungsi praktis, dan manfaat yang lebih berguna (Azzahra & Suriani, 2025). Seiring waktu, perkembangan model dan merek *gadget* semakin beragam, menarik minat masyarakat untuk membelinya (Farida & Susilowati, 2025). Meski berbeda fasilitas, semua *gadget* memiliki fungsi dasar yang sama.

Di era digital ini, penggunaan teknologi digital, terutama internet, oleh anak-anak semakin meningkat dan memiliki dampak signifikan pada perkembangan mereka (Miyazaki et al., 2024). Kebijakan dan peran orang tua dalam mengawasi penggunaan teknologi sehari-hari menjadi sangat penting. Orang tua dapat memanfaatkan peluang ini untuk mengedukasi anak-anak mengenai manfaat internet positif, sehingga membantu membentuk karakter yang baik (Rakhmawati et al., 2020).

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak kini sulit dihindari, terutama karena kemudahan akses internet dan aplikasi yang menarik perhatian mereka. Berdasarkan data Kementerian Kesehatan Indonesia, lebih dari 60% anak usia 5–12 tahun menghabiskan waktu lebih dari dua jam per hari menggunakan *gadget* (Febriani et al., 2024). Padahal, organisasi kesehatan dunia (WHO) merekomendasikan durasi penggunaan *gadget* tidak lebih dari satu jam per hari untuk anak usia tersebut. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan pengendalian penggunaan *gadget* guna mencegah efek negatif jangka panjang pada perkembangan anak (Assyifa et al., 2025; Putra & Utami, 2023).

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat memengaruhi anak di usia dini dalam berbagai aspek, seperti terpapar konten yang tidak sesuai, gangguan kesehatan fisik (seperti masalah penglihatan, kekakuan otot, dan cedera tulang belakang akibat posisi duduk yang salah), ketergantungan, hingga hambatan dalam perkembangan sosial anak (Monasari & Mashudi, 2024; Nurbaiti et al., 2025). Pebriana (2017) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya.

Urgensi pengabdian masyarakat ini didasari oleh kebutuhan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat, khususnya orang tua, mengenai bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak-anak. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran orang tua dan memberikan panduan praktis dalam mengelola penggunaan *gadget*. Sosialisasi yang direncanakan di desa Lubuk Siam diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak dan orang tua mengenai bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan, sekaligus memberikan panduan untuk mengelola penggunaan teknologi secara bijak.

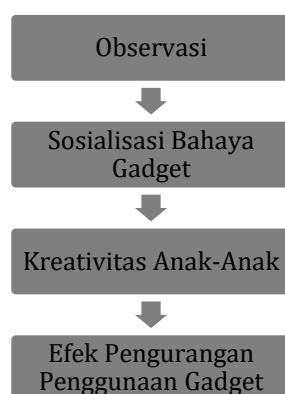
Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman kepada masyarakat desa Lubuk Siam mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak di usia dini serta memberikan solusi praktis untuk mengurangi dampak tersebut. Program ini mencakup sosialisasi bahaya *gadget*, pelatihan pengelolaan waktu penggunaan *gadget*, serta pengenalan aktivitas alternatif yang mendukung perkembangan anak secara optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Anderson & Jiang (2018) menunjukkan bahwa anak yang menghabiskan lebih dari tiga jam per hari menggunakan *gadget* memiliki risiko gangguan tidur 45% lebih tinggi dibandingkan anak yang penggunaannya sesuai rekomendasi. Selain itu, Rini et al. (2021) menemukan adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* yang berlebihan dengan penurunan kemampuan sosial pada anak usia

sekolah. Oleh karena itu, edukasi masyarakat melalui sosialisasi dan pelatihan menjadi langkah yang relevan untuk mengatasi masalah ini. Diharapkan masyarakat dapat memahami pentingnya pengelolaan penggunaan *gadget* dan menerapkan langkah-langkah efektif untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan sosialisasi sebagai langkah awal untuk mengembangkan kerangka pelaksanaan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi. Kerangka pelaksanaan disusun berdasarkan hasil analisis situasi dan observasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat. Adapun kerangka pelaksanaan tersebut akan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 kerangka pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi ini ditujukan kepada seluruh anak-anak di usia dini di desa Lubuk Siam, kecamatan Siak Hulu, kabupaten Kampar, provinsi Riau sebanyak 10 anak. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan, terutama penggunaan dengan durasi yang terlalu panjang. Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti gangguan penglihatan, kekakuan otot, cedera tulang belakang akibat posisi duduk yang salah, kecanduan, serta hambatan dalam perkembangan sosial. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui metode pendidikan masyarakat berupa penyuluhan. Penyuluhan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat desa Lubuk Siam, khususnya para orang tua dan anak-anak, mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Kegiatan ini berlangsung di balai desa Lubuk Siam dan melibatkan partisipasi aktif dari para orang tua serta anak-anak.

Materi yang disampaikan dalam penyuluhan meliputi: (1) Penjelasan mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan fisik, psikologis, dan sosial anak; (2) Tips dan strategi untuk mengatur waktu penggunaan *gadget* agar tetap seimbang dengan aktivitas lain; (3) Pengenalan alternatif kegiatan positif yang dapat mendukung tumbuh kembang anak, seperti olahraga, seni, dan aktivitas bersama keluarga. Dalam pelaksanaannya, berbagai alat bantu digunakan untuk mendukung efektivitas penyuluhan, seperti laptop dan proyektor untuk presentasi, brosur edukasi yang dibagikan kepada peserta, serta media visual berupa video pendek yang menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan para peserta tidak hanya

memahami informasi yang diberikan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak-anak dapat berkembang secara optimal tanpa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Hasil dan pembahasan



Gambar 2 seorang anak bermain *gadget* di dampingi orang tua
Sumber: data primer

Gambar 2 menunjukkan seorang anak kecil duduk di pangkuan seorang ibunya, tampaknya merasa nyaman dan fokus. Ia memegang sebuah *gadget* dengan kedua tangannya, menonton tayangan bergambar cerah berupa permainan anak-anak. Anak tersebut tampak tenang dan larut dalam apa yang ia lihat di layar, sementara ibunya di belakang mendampingi dengan lembut. Suasana sederhana dan hangat ini menggambarkan momen keseharian yang akrab antara anak dan pendampingnya.



Gambar 3 edukasi bahaya penggunaan *gadget*
Sumber: data primer

Gambar 3 menunjukkan bahwa dalam sebuah ruangan sederhana yang tertata rapi, sekelompok anak duduk berbaris rapi di lantai, memperhatikan dengan serius tiga orang fasilitator yang berdiri di depan mereka. Para fasilitator, yang tampak penuh semangat,

sedang memberikan penjelasan tentang bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan. Anak-anak terlihat antusias dan fokus, menunjukkan bahwa mereka tertarik dengan materi yang disampaikan. Suasana tampak hangat dan interaktif, seakan menjadi momen belajar yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini, para fasilitator berusaha menanamkan pemahaman bahwa meskipun *gadget* dapat bermanfaat, penggunaannya tetap harus dibatasi. Anak-anak diajak menyadari dampak negatif seperti gangguan kesehatan mata, kurangnya interaksi sosial, hingga berkurangnya aktivitas fisik. Edukasi ini menjadi langkah penting agar mereka tumbuh menjadi pengguna teknologi yang bijak dan bertanggung jawab.

Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam pemahaman dan sikap peserta terhadap penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Data hasil kegiatan disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1 hasil evaluasi kegiatan

No.	Aspek yang Dinilai	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan	Catatan
1	Pemahaman orang tua tentang dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak	40%	90%	Terjadi peningkatan sebesar 50%
2	Orang tua yang berkomitmen membatasi waktu penggunaan <i>gadget</i>	-	70%	Komitmen diukur melalui pernyataan kesediaan
3	Anak yang tertarik pada kegiatan alternatif positif	Rendah	Tinggi	Aktivitas seperti, keterampilan, seni, bermain bersama teman dan kegiatan keluarga menjadi pilihan favorit sebagai pengganti bermain <i>gadget</i> .

Sumber: data primer, diolah

Tabel 1 menunjukkan bahwa kegiatan penyuluhan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*. Sebelum kegiatan dilaksanakan, hanya 40% peserta yang memahami dampak buruk penggunaan *gadget* secara berlebihan. Namun, setelah kegiatan, persentase tersebut meningkat signifikan hingga mencapai 90%. Selain itu, sebanyak 70% orang tua menyatakan komitmen untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* bagi anak-anak mereka. Anak-anak juga menunjukkan minat terhadap alternatif kegiatan positif yang diperkenalkan selama penyuluhan, seperti olahraga, seni, dan aktivitas bersama keluarga. Temuan ini menegaskan pentingnya pengenalan aktivitas menarik sebagai langkah preventif untuk mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Sosialisasi ini membuktikan bahwa edukasi masyarakat memainkan peran kunci dalam meningkatkan kesadaran tentang bahaya penggunaan *gadget* yang tidak terkendali. Metode penyampaian yang interaktif, menggunakan alat bantu seperti video edukatif dan brosur, terbukti efektif untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Peran orang tua sebagai pengawas utama sangat penting dalam mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Orang tua diharapkan mampu menetapkan batasan waktu yang jelas serta memastikan anak-anak hanya mengakses konten yang sesuai. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Pebriana (2017), yang menunjukkan bahwa pengawasan

orang tua dapat secara signifikan mengurangi risiko ketergantungan *gadget* pada anak-anak. Dalam konteks ini, pengawasan yang konsisten diperlukan agar anak tidak menjadi terlalu bergantung pada teknologi dan tetap mampu berinteraksi secara sosial. Diharapkan pula orang tua selalu memantau penggunaan *gadget* oleh anak untuk memastikan perkembangan fisik dan psikologis mereka berjalan optimal (Nurkiyah et al., 2025).

Hasil observasi di desa Lubuk Siam pasca-sosialisasi menunjukkan perubahan positif. Anak-anak mulai mengurangi waktu bermain *gadget* dan beralih pada aktivitas yang lebih bermanfaat, seperti mengikuti kegiatan mengaji di mushola, membuat kerajinan tangan seperti gelang dan kalung, serta meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya. Tim pengabdian masyarakat terus mendukung berbagai kegiatan positif ini untuk memastikan keberlanjutan dampak dari sosialisasi yang telah dilaksanakan.



Gambar 4 kegiatan positif yang dilakukan anak-anak usia dini tanpa *gadget*

Sumber: data primer

Gambar 4 menunjukkan bahwa dalam suasana penuh keceriaan, anak-anak usia dini tampak aktif mengikuti berbagai kegiatan positif yang tidak melibatkan *gadget*. Mereka belajar bersosialisasi satu sama lain melalui permainan sederhana yang mengasah kerja sama, komunikasi, dan empati. Suara tawa dan obrolan ringan menciptakan lingkungan yang hangat, memperkuat ikatan pertemanan di antara mereka. Di sudut ruangan lain, beberapa anak duduk melingkar sambil membuat gelang tangan dari manik-manik berwarna. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga melatih motorik halus dan konsentrasi. Mereka saling membantu, bertukar warna, dan bangga memperlihatkan hasil karya masing-masing.

Tak jauh dari sana, sekelompok anak sedang belajar membaca Al-Qur'an dengan penuh ketenangan. Dengan bimbingan yang lembut, mereka mengeja huruf demi huruf, membangun fondasi spiritual sejak dini. Suasana khidmat ini menjadi momen berharga yang menanamkan nilai keagamaan dan akhlak mulia. Sementara itu, sebagian anak lainnya menikmati permainan bebas seperti berlari kecil, menyusun balok, atau bermain tradisional. Aktivitas ini memberi ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri, mengembangkan imajinasi, serta melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh. Kegiatan ini menunjukkan bahwa dunia anak-anak begitu kaya tanpa perlu bergantung pada *gadget*. Dengan aktivitas yang tepat, mereka dapat tumbuh menjadi pribadi yang kreatif, aktif, bertanggung jawab, serta memiliki karakter sosial dan spiritual yang kuat.

Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak di usia dini yang dilaksanakan di desa Lubuk Siam berhasil mencapai tujuannya, yakni meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua, terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* yang tidak terkendali. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman orang tua, yang sebelumnya hanya 40%, menjadi 90% setelah sosialisasi. Selain itu, anak-anak juga mulai menunjukkan perubahan perilaku dengan mengurangi waktu bermain *gadget* dan beralih ke kegiatan positif, seperti mengaji, membuat kerajinan tangan, serta berinteraksi lebih aktif dengan lingkungan sekitar.

Peran orang tua sebagai pengawas utama sangat penting dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak-anak. Penyuluhan yang interaktif, didukung dengan alat bantu seperti video edukasi dan brosur, terbukti efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Namun, untuk memastikan keberlanjutan perubahan perilaku ini, diperlukan pendampingan berkelanjutan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah desa, lembaga pendidikan, dan masyarakat. Dengan dukungan yang konsisten, diharapkan program ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi anak-anak di Desa Lubuk Siam, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam lingkungan yang lebih sehat dan mendukung.

Pentingnya sosialisasi mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak-anak, terutama di desa Lubuk Siam, menjadi semakin jelas mengingat meningkatnya penggunaan teknologi. Anak-anak sering terpapar konten yang tidak sesuai dan menghadapi dampak negatif, seperti masalah kesehatan fisik dan ketergantungan. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai risiko penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dengan pendekatan penyuluhan yang tepat, anak-anak dapat lebih memahami bahaya penggunaan *gadget* yang tidak terkendali. Hasilnya, mereka kini lebih aktif dalam kegiatan positif, seperti mengaji, yang turut memperkuat interaksi sosial mereka dengan lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang bijak, dampak negatif dari teknologi dapat diminimalisir, dan anak-anak dapat dibimbing untuk menggunakan teknologi secara bijak. Kegiatan ini berkontribusi dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget*, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal di lingkungan yang lebih sehat.

Daftar pustaka

- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). *Teens, social media & technology 2018*. <https://apo.org.au/node/175701>
- Assyifa, A., Syahputri, B., & Nadila, N. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget Pada Psikis Anak Usia Dini. *Journal of Sustainable Education*, 2(2), 223–233. <https://doi.org/10.63477/jose.v2i2.211>
- Azzahra, N. A., & Suriani, A. (2025). Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Dan Inovasi Belajar Anak SD. *Journal Central Publisher*, 2(6), 2197–2201. <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i6.464>
- Farida, D. A., & Susilowati, H. (2025). Pengaruh Ekuitas Merek, Desain Produk, Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Ponsel Iphone Pada Generasi Muda Di Kecamatan Gajah, Demak. *Dinamika: Jurnal Manajemen Sosial Ekonomi*, 5(1), 267–277. <https://doi.org/10.51903/b1e8v118>
- Febriani, S. A., Mastryagung, G. . D., & Kurnia, N. P. R. (2024). Use of Gadgets, The

- Correlation Between The Duration Of Gadget Use And Social Interaction Among Children At Mutiara Pre-Primary School In South Kuta, Badung Regency. *Jurnal Medika Usada*, 7(1), 68–75. <https://doi.org/10.54107/medikausada.v7i1.213>
- Harianti, D. S., Prasetyo, S., Sibawaihi, S., & Al Faqh, M. A. (2025). Peran Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.96477>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Miyazaki, A. F. N., Buabara, H., Rahmi, A. N., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2024). Tantangan dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak di Zaman Teknologi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 127–135. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1149>
- Monasari, S., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata Dan Postur Tubuh Pada Anak Usia Dini. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 12–21. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v6i1.21195>
- Nurbaiti, N., Nasmi, N., & Marniati, M. (2025). Literature Review: Dampak Gadget terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Anak. *Antigen: Jurnal Kesehatan Masyarakat Dan Ilmu Gizi*, 3(3), 107–125. <https://doi.org/10.57213/antigen.v3i3.730>
- Nurkiyah, E., Yenita, R., & Iskandar, R. (2025). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Gangguan Konsentrasi Anak dalam Penggunaan Gadget Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 105–112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.683>
- 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, E. D., & Utami, M. (2023). Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 2(2), 64–68. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/477>
- Rakhmawati, D., Ismah, I., & Lestari, F. W. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget. *Altruis: Journal of Community Services*, 1(3), 159–164. <https://doi.org/10.22219/altruis.v1i3.12926>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1379>