

BAHAYA PENGGUNAAN GADGET BAGI KESEHATAN ANAK USIA DINI DI SEKOLAH DASAR KELURUHAN BORIMASUNGGU KECAMATAN LABAKKANG KABUPATEN PANGKAJENE

**Andi Wiwiek Fhatima Azzahra¹, Nurjannah², Wiwi Wulandari³, Muhammad Egi⁴,
Abdul Mahsyar⁵**

Universitas Muhammadiyah Makassar
E-mail: andiwiwia@gmail.com

Abstract

Early childhood born in this millennial era are children belonging to generation Z, where they are very familiar with various technologies, including gadgets. Gadgets are one of the advanced technologies that have a variety of interesting features, especially for children. The various features offered have a positive impact on early childhood development, which allows children to play while learning by playing various games that can stimulate cognitive, fine motor, art, language and even aspects of the development of values, religion and morals. However, when the use of gadgets can no longer be controlled and also becomes an excessive dependency, it will actually create negative tendencies for a person's life, including children. If in childhood they are addicted and negatively affected by gadgets, then the child's development will also be hampered, because childhood experiences have a strong influence on subsequent developments. The method used in carrying out this socialization is qualitative, because we as writers want to find out the impact of using gadgets on early childhood development, both negative and positive impacts in 3 schools namely SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan and SDN 06 Moncongbori. By collecting data descriptively through direct observation, by looking at the situation in the location about how elementary school children in Borimasunggu Village face the dangers of using gadgets in their lives. Which results show that the socialization that we carried out from these three schools was right in the Borimasunggu Village, resulting in 80% of children in elementary schools using or accessing gadgets that have positive and negative impacts on their health and development.

Keyword : The use of gadget, impact, children

Abstrak

Anak usia dini yang lahir pada era mileneal ini adalah anak – anak yang termasuk generasi Z, yang dimana mereka sangat akrab dengan berbagai teknologi, diantaranya gadget. Berbagai fitur yang ditawarkan memiliki dampak positif bagi perkembangan anak usia dini, yang membuat anak dapat bermain sambil belajar dengan memainkan berbagai permainan yang dapat menstimulasi aspek kognitif, motorik halus, seni, bahasa bahkan aspek perkembangan nilai, agama dan moral. Namun, disaat penggunaan gadget tidak dapat lagi di kontrol dan juga menjadi suatu ketergantungan yang berlebihan justru akan memunculkan kecenderungan yang negatif bagi kehidupan seseorang tak terkecuali anak – anak. Jika di masa kanak – kanak sudah kecanduan dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anak pun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan sosialisasi ini ialah kualitatif, karena kami selaku penulis ingin mencari dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini baik itu dampak negatif maupun dampak positif di 3 sekolah yakni SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan dan SDN 06 Moncongbori. Dengan cara pengumpulan data secara deskriptif melalui observasi langsung, dengan melihat keadaan dilokasi tentang bagaimana anak – anak sekolah

dasar di Kelurahan Borimasunggu terhadap bahaya penggunaan gadget dalam kehidupan mereka. Yang dimana dengan hasil menunjukkan bahwa sosialisasi yang kami laksanakan dari ketiga sekolah ini tepat di Kelurahan Borimasunggu, memberikan hasil 80% anak - anak di sekolah dasar menggunakan atau mengakases gadget yang berdampak postif dan negatif bagi kesehatan dan tumbuh kembang mereka.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Anak-anak, Dampak

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini kini menjadi fenomena yang tidak dapat dihindari, terlebih dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Patimah and Herlambang 2021). Perangkat digital seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, bahkan sejak usia dini. Di satu sisi, kemajuan teknologi tersebut memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan hiburan, namun di sisi lain membawa dampak negatif yang cukup mengkhawatirkan bagi kesehatan anak, khususnya dalam aspek fisik, mental, dan sosial (Hidayat 2023). Fenomena ini juga terlihat di Sekolah Dasar Kelurahan Borimasunggu, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene, di mana penggunaan gadget telah menjadi kebiasaan umum di kalangan siswa.

Anak usia dini berada dalam tahap perkembangan yang sangat krusial, baik secara kognitif, emosional, maupun sosial. Pada masa ini, segala bentuk stimulasi lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap pertumbuhan mereka. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses tumbuh kembang, menghambat interaksi sosial secara langsung, serta berdampak negatif terhadap kesehatan fisik seperti gangguan penglihatan, postur tubuh, hingga risiko obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik (Tengkue et al. 2024). Kurangnya pengawasan dari orang tua maupun pendidik dalam membatasi waktu layar menjadikan anak-anak semakin tenggelam dalam dunia digital yang tidak selalu ramah terhadap perkembangan mereka.

Secara psikologis, penggunaan gadget secara berlebihan pada anak usia dini dapat menyebabkan ketergantungan yang berdampak pada perilaku dan emosi. Anak cenderung menjadi lebih mudah marah, kurang fokus saat belajar, serta mengalami kesulitan dalam mengelola emosi mereka (Masykura Setiadi, Maryati, and Mubharokkh 2024). Hal ini sering kali terjadi karena konten yang dikonsumsi tidak sesuai dengan usia mereka dan kurangnya waktu berkualitas bersama keluarga atau teman sebaya. Ketergantungan ini bisa menurunkan kemampuan anak dalam membangun hubungan sosial yang sehat, yang seharusnya mulai dipelajari sejak dini melalui interaksi langsung.

Dari sisi akademik, penggunaan gadget yang tidak tepat juga dapat memengaruhi prestasi belajar anak. Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game atau menonton video cenderung mengalami penurunan konsentrasi, kehilangan minat belajar, dan mengembangkan kebiasaan menunda-nunda tugas. Kondisi ini tentu menjadi perhatian penting bagi sekolah, khususnya Sekolah Dasar di Kelurahan Borimasunggu, yang mulai melihat adanya perubahan pola perilaku dan semangat belajar siswa akibat paparan gadget yang berlebihan di luar jam pelajaran.

Dalam konteks sosial, penggunaan gadget juga turut memengaruhi cara anak-anak berinteraksi satu sama lain. Waktu bermain yang seharusnya digunakan untuk

mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama sering kali tergantikan oleh aktivitas menyendiri di depan layar. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget berisiko mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara verbal, kurang memiliki empati, serta menjadi lebih individualistis. Dampak-dampak ini menimbulkan kekhawatiran akan terbentuknya generasi yang minim kemampuan interpersonal dan kurang tangguh dalam menghadapi tantangan sosial di masa depan.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna menggali lebih dalam sejauh mana dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan anak usia dini di lingkungan Sekolah Dasar Kelurahan Borimasunggu. Dengan memahami bahaya yang ditimbulkan, baik secara fisik, mental, maupun sosial, diharapkan pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat dapat bersama-sama mengambil langkah preventif dan solutif. Pengaturan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten yang edukatif, serta peningkatan kualitas interaksi antar anak menjadi beberapa strategi penting yang perlu diperhatikan.

Muhammad Crystandy and Sapriadi 2023 Sosialisasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dan Dampak Penggunaan Gadget pada Anak mendapatkan temuan Gadget menawarkan akses ke berbagai aplikasi, permainan, dan konten multimedia yang menarik bagi anak-anak, menggantikan aktivitas fisik yang sehat dan interaksi sosial yang penting. Ariston and Frahasini 2018 Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar dengan hasil temuan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak.

Dengan demikian, urgensi penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memotret kondisi aktual yang terjadi di lapangan, tetapi juga sebagai bentuk kepedulian terhadap masa depan anak-anak yang akan menjadi generasi penerus. Perlunya kesadaran bersama akan dampak negatif dari penggunaan gadget menjadi dasar utama untuk membangun lingkungan belajar yang sehat, seimbang, dan mendukung perkembangan anak secara holistik. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam merumuskan kebijakan sekolah maupun pola pengasuhan di rumah yang lebih berpihak pada tumbuh kembang anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan anak usia dini di Sekolah Dasar Kelurahan Borimasunggu, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene (Ardiansyah, Risnita, and Jailani 2023). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi langsung terhadap perilaku siswa di lingkungan sekolah serta wawancara mendalam dengan guru kelas, orang tua, dan siswa itu sendiri. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas harian siswa yang berkaitan dengan penggunaan gadget, sedangkan wawancara bertujuan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan pemahaman para informan terkait perubahan fisik, psikologis, dan sosial anak yang ditengarai berkaitan dengan intensitas penggunaan gadget. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan menekankan pada penafsiran makna di balik temuan lapangan, guna memperoleh gambaran yang komprehensif tentang fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada para siswa mengenai bahaya penggunaan gadget, khususnya dalam kaitannya dengan kesehatan fisik, mental, dan proses tumbuh kembang mereka. Materi yang disampaikan dalam sosialisasi ini meliputi pemaparan tentang dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan, serta tips dan solusi penggunaan gadget secara bijak yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak (Argiyan Dwi Pritama et al. 2024).

Dari hasil observasi yang telah dilakukan sebelum pelaksanaan sosialisasi, ditemukan bahwa sekitar 80% anak-anak di Kelurahan Borimasunggu telah memiliki atau secara aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari mereka. Fakta ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi komunikasi di kalangan anak usia dini sudah menjadi hal yang umum, meskipun dalam banyak kasus belum disertai dengan pemahaman yang memadai tentang risiko dan dampaknya (Maharani et al. 2024). Oleh karena itu, sosialisasi ini menjadi sangat penting sebagai langkah preventif dan edukatif agar anak-anak dapat memahami pentingnya membatasi penggunaan gadget serta menyeimbangkannya dengan aktivitas fisik, sosial, dan belajar yang lebih konstruktif (Budi, Mukti, and Arbain 2025). Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat mendorong keterlibatan aktif dari guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget anak-anak secara sehat dan bertanggung jawab..

Melalui hasil observasi ke SDN 07 Kayumate, diketahui bahwa sebagian besar siswa, khususnya kelas 5 dan 6, sudah sangat mahir menggunakan gadget. Namun, pemahaman mereka tentang bahaya penggunaan gadget terhadap kesehatan dan tumbuh kembang masih sangat minim (Fitriani Dzulfadhilah 2023; Hidayat, Hernisawati, and Maba 2021). Dokumentasi yang diambil serta pengarahan yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka tidak menyadari risiko seperti kelelahan mata, gangguan tidur, hingga penurunan konsentrasi belajar yang mungkin muncul akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Kondisi serupa juga ditemukan pada hari kedua saat sosialisasi dilakukan di SDN 37 Turungan. Data yang ditemukan melalui wawancara dan pengamatan, diketahui bahwa anak-anak di sekolah ini sangat dipengaruhi oleh tren viral di media sosial, khususnya aplikasi seperti TikTok dan Instagram (Bujuri et al. 2023; Ramadani et al. 2023). Sekitar 80% siswa kelas 5 dan 6 mengaku menggunakan sebagian besar waktunya dalam sehari untuk mengakses aplikasi tersebut. Akibatnya, mereka mengalami penurunan minat belajar dan kurang fokus saat mengikuti pelajaran di sekolah. Fenomena ini menunjukkan betapa kuatnya pengaruh media digital terhadap kebiasaan anak, apalagi jika tidak diimbangi dengan bimbingan dan pengawasan dari lingkungan keluarga maupun sekolah (Nida 2019).

Sosialisasi di SDN 06 Moncongbori pada hari ketiga juga memperlihatkan hasil yang mengkhawatirkan. Sejumlah siswa mengaku mengalami keluhan kesehatan seperti sakit mata akibat terlalu lama menatap layar ponsel. Selain itu, beberapa guru juga menyampaikan bahwa perilaku anak-anak semakin sulit diatur dan nilai akademik mereka cenderung menurun (Afharrozi 2024). Minimnya edukasi tentang penggunaan gadget yang sehat dan bijak tampaknya menjadi faktor utama yang memperburuk kondisi

ini. Hal ini menunjukkan perlunya sinergi antara pihak sekolah dan orang tua dalam memberikan pemahaman yang tepat kepada anak-anak agar mereka dapat menggunakan teknologi dengan bijak dan seimbang (Apriliyanti, Hanurawan, and Sobri 2021).

Gadget yang digunakan tanpa kontrol pada anak-anak usia dini jelas memberikan dampak negatif yang nyata terhadap fisik, psikologis, dan perkembangan sosial mereka. Anak-anak menjadi kurang aktif secara fisik, kehilangan minat belajar, dan jarang berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya. Di tengah arus informasi digital yang begitu cepat, anak-anak sangat rentan terpapar konten yang tidak sesuai usia karena kemampuan mereka dalam menyaring informasi masih terbatas (Wulandari, Siti Asiah, and Santoso 2021). Oleh karena itu, penting dilakukan edukasi yang berkelanjutan baik kepada siswa maupun orang tua mengenai penggunaan gadget yang sehat. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan gadget dapat dimanfaatkan untuk hal-hal positif, seperti sumber belajar yang mendukung perkembangan intelektual anak, bukan justru menjadi penghambat tumbuh kembang mereka.

Perilaku seperti ini menunjukkan bahwa anak-anak membutuhkan pendampingan dan bantuan untuk mengatasi kecanduan terhadap penggunaan gadget. Idealnya, gadget digunakan sesuai dengan fungsi utamanya, yakni sebagai alat komunikasi dan sarana pembelajaran yang dapat memperkaya pengetahuan. Penggunaan gadget seharusnya diarahkan untuk mendorong kreativitas, melatih fokus, serta meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui konten audio visual yang mendidik (Kurniawan et al., 2021). Sosialisasi mengenai dampak negatif gadget yang dilakukan di tiga sekolah dasar di Kelurahan Borimasunggu bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi secara bijak. Kegiatan ini tidak hanya menyasar anak-anak, tetapi juga menekankan pentingnya peran aktif orang tua dalam membimbing dan mengawasi anak-anak agar tidak bergantung sepenuhnya pada gadget sebagai sarana hiburan. Orang tua perlu membatasi durasi penggunaan gadget agar perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental, dapat berlangsung secara optimal dan seimbang. Dari hasil observasi dan kegiatan sosialisasi yang dilakukan, terlihat jelas bahwa penggunaan gadget yang berlebihan telah memberikan dampak signifikan, seperti menurunnya minat belajar dan gangguan kesehatan, serta banyak anak mengakui bahwa mereka mengakses gadget dalam durasi yang sangat tidak dianjurkan untuk usia mereka.

SIMPULAN

Sebagian besar siswa menggunakan gadget selama 1 hingga 2 jam per hari untuk mengakses game dan media sosial, yang berdampak pada penurunan minat belajar dan prestasi akademik. Sosialisasi ini memberikan edukasi penting bagi anak-anak tentang dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan, serta mendapat dukungan positif dari para tenaga pendidik. Penulis berharap siswa dapat mengimplementasikan materi yang diberikan, dan para guru terus mendampingi mereka agar terhindar dari kecanduan gadget. Kegiatan ini juga mendapat sambutan hangat dari pihak sekolah dan masyarakat, dengan harapan program serupa mendapat perhatian lebih dari pemerintah guna mendukung proses pendidikan yang lebih sehat dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afharrozi, Afharrozi. 2024. "Investigasi Dampak Perceraian Orang Tua Terhadap Motivasi Dan Prestasi Santri Di Pondok Pesantren." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(9):9465-73. doi: 10.54371/jiip.v7i9.5298.
- Apriliyanti, Fressi, Fattah Hanurawan, and Ahmad Yusuf Sobri. 2021. "Keterlibatan Orang Tua Dalam Penerapan Nilai-Nilai Luhur Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):1-8. doi: 10.31004/obsesi.v6i1.595.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani. 2023. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1(2):1-9. doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- Argiyan Dwi Pritama, Gustin Setyaningsih, Muhammad Ikhsan Maulana, Rafi Rahmat Dani, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo, and Toni Anwar. 2024. "Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Gadget Pada Pelajar Dalam Menyikapi Perkembangan Game Yang Mengakibatkan Ketergantungan Bagi Penggunanya." *Kesejahteraan Bersama: Jurnal Pengabdian Dan Keberlanjutan Masyarakat* 1(3):76-86. doi: 10.62383/bersama.v1i3.329.
- Ariston, Yummi, and Frahasini Frahasini. 2018. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR." *Journal of Educational Review and Research* 1(2):86. doi: 10.26737/jerr.v1i2.1675.
- Budi, Jesrien, Hudali Mukti, and Arbain Arbain. 2025. "Pencegahan Kenakalan Generasi Z Melalui Edukasi Sadar Hukum Di MTs Al-Hidayah Samboja Kelurahan Tanjung Harapan." *Journal of Empowerment and Community Service (JECSR)* 4(1):1-7. doi: 10.53622/jecsr.v4i1.322.
- Bujuri, Dian Andesta, Mayang Sari, Tutut Handayani, and Agra Dwi Saputra. 2023. "Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):112. doi: 10.30659/pendas.10.2.112-127.
- Fitriani Dzulfadhilah. 2023. "Psikoedukasi Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Di Era Digital." *ECEJ: Early Childhood Education Journal* 1(1):6-13. doi: 10.62330/ecej.v1i1.7.
- Hidayat, Arifin Hidayat. 2023. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua." *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4(2):317-34. doi: 10.24952/bki.v4i2.6534.
- Hidayat, Fahrul, Hernisawati Hernisawati, and Aprezo Pardodi Maba. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus Pada Siswa 'X.'" *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 1(1):1-13. doi: 10.35912/jahidik.v1i1.226.
- Maharani, Indira, Nafisa Sufi Nabila, Nashita Kalila Wibowo, Grace Michelle Immanuella, and Nur Aini Rakhmawati. 2024. "Analisis Penelitian Penyimpangan Penggunaan Dating APPS Di Surabaya." *Jurnal Sosial Dan Teknologi Terapan AMATA* 3(1):22-29. doi: 10.55334/sostek.v3i1.166.
- Masykura Setiadi, Fadlan, Sri Maryati, and Angge Sapto Mubharokkh. 2024. "Analisis

- Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK Dan SD) Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam.” *Muaddib: Islamic Education Journal* 7(1):1–11. doi: 10.19109/muaddib.v7i1.24432.
- Muhammad Crystandy, and Sapriadi. 2023. “Sosialisasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Dan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 2(2):139–45. doi: 10.31004/jerkin.v2i2.229.
- Nida, Taufiqqurahman. 2019. “Pendidikan Karakter Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Keluarga Di Kota Banjarmasin.” *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8(1):75. doi: 10.18592/tarbiyah.v8i1.3009.
- Patimah, Leli, and Yusuf Tri Herlambang. 2021. “Menanggulangi Dekadensi Moral Generasi Z Akibat Media Sosial Melalui Pendekatan Living Values Education (LVE).” *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 5(2):150. doi: 10.26858/pembelajar.v5i2.18359.
- Ramadani, Wahyuni, Gilang Septiansyah, Rezkia Djohar, Muhammad Syukur, and Ibrahim Arifin. 2023. “Analisis Media Sosial Tiktok Terhadap Perubahan Tingkah Laku Siswa Di SMPN 11 Maros Baru.” *COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development* 2(12):2952–59. doi: 10.59141/comserva.v2i12.705.
- Tengkue, Anggreini Angelina, Adika Putri Manein, Angelica Elisabeth, and Irene Preisilia Ilat. 2024. “Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Kesehatan Fisik Dan Mental Remaja.” *MATHESI: Jurnal Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* 1(1):16–26. doi: 10.70420/qsps7423.
- Wulandari, Herni, Dessy Hasanah Siti Asiah, and Meilanny Budiarti Santoso. 2021. “PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP ANAK USIA PRASEKOLAH DALAM MENGGUNAKAN GAWAI.” *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)* 2(1):46. doi: 10.24198/jppm.v2i1.33437.