

**PENGUATAN MEDIA LITERASI DAN MENGATASI KECANDUAN ANAK
TERHADAP GADGET PADA ANAK-ANAK DI GAMPONG LANCANG
GARAM**

**Khalsiah^{1*}, Muhammad Yusuf², Yesy Afrillia³, Safriandi⁴,
Andi Asrifan⁵, Ela Nabila⁵, Rahmi⁶,**

¹ Dosen fakultas Ilmu Pendidikan keguruan dan Pendidikan universitas
Malikusaleh

khalsiah@unimal.ac.id*

² Dosen fakultas Vokasi Teknik Mesin Ilmu Pendidikan keguruan dan
Pendidikan universitas Malikusaleh

muhammadyusuf@unimal.ac.id

³ Dosen fakultas Teknik Informatika universitas Malikusaleh

yesyafriillia@unimal.ac.id

⁴ Dosen fakultas Ilmu Pendidikan keguruan dan Pendidikan universitas
Malikusaleh

safriandi_pbi@unimal.ac.id

⁵ Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

andiasrifan@gmail.com

^{6,7} Mahasiswa Ilmu Pendidikan keguruan dan Pendidikan universitas
Malikusaleh

Artikel info

Background: The increase in knowledge about the internet is necessary for parents to keep up with the challenges of digital media and technology. The importance of strengthening media literacy is not limited to downloading ebooks but also printing them. Focusing solely on gadgets can limit thinking patterns, leading to a single direction. Purpose: The purpose of this aim is to: firstly, to promote media literacy and teach children how to use gadgets responsibly, and secondly, to explore the impact of devices on children's character. We aim to raise awareness about the potential dangers of social media and encourage the safe and thoughtful use of technology for children. Methods The research method involves lectures, discussions, Q&A, and simulations of interacting with addicted children. Results The research findings demonstrate are the efficacy of using technologybased literacy media for learning through reading, exploring digital libraries, and visiting physical libraries. After observing and visiting digital libraries, as well as seeing library buildings in Lancang Garam village, Lhokseumawe City, it became clear that there are factors influencing children's interest in learning and reading (literacy). The biggest challenge facing children today is the unmonitored use of electronic media and various ICT platforms, as most parents and the surrounding environment do not provide sufficient supervision. Conclusion: Nowadays, technology is mainly represented by gadgets and smartphones, which people tend

to rely on more than developing literacy skills in their daily routine. To ensure a healthy use of social media, it's essential to establish rules or guidelines from the beginning, which can help cultivate positive habits

Keywords:

Media, Literacy, Gadget, Addiction Prevention

PENDAHULUAN

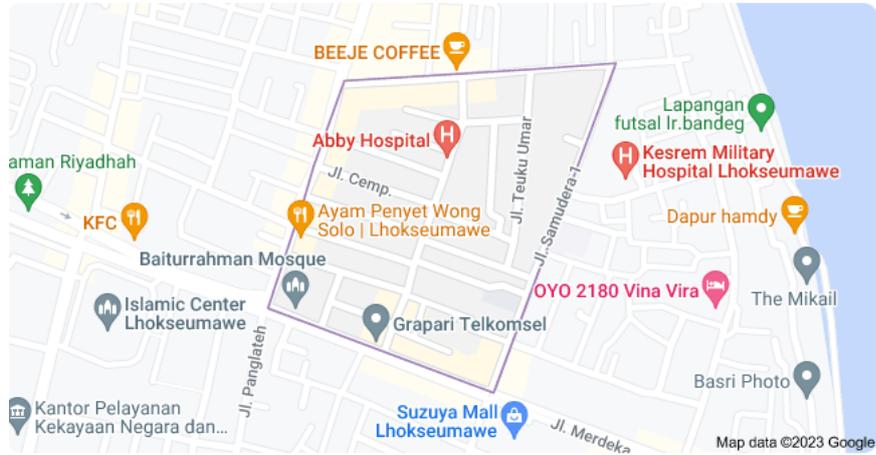
Gadget adalah sebuah alat yang menjadi primadona manusia saat ini, yang menjadi candu bukan hanya pada orang tua saja akan tetapi para kaum pelajar pun terlibat dengan ini khususnya siswa/siswi yang menjadi pemakai terbanyak di era modernisasi ini. Literasi adalah meningkatkan kualitas peningkatan kualitas budaya literasi dimaksudkan untuk melakukan kebiasaan berpikir yang diikuti proses membaca menulis, yang pada akhirnya menciptakan karya dan penemuan baru. Kegiatan Pengabdian dengan tema Penguatan Media Literasi di Desa Lancang Garam- di-Kota Lhokseumawe yang merupakan desa binaan di lingkungan kampus Lancang Garam Universitas Malikussaleh ini bertujuan untuk pembelajaran mengenai dampak kecanduan yang akan dialami anak-anak berbagai usia, baik dari sisi medis maupun non medis. Metode meliputi metode diskusi dan wawancara, tanya jawab, disertai simulasi melakukan pendekatan pada anak yang kecanduan. Tujuannya adalah agar orang tua menjadi melek terhadap bahaya penggunaan media gadget dan pedoman sejak dini adalah cara yang baik untuk menanamkan kebiasaan positif di media sosial. Karakteristik penelitian ada beberapa proses wawancara secara langsung dan aktif mengumpulkan berbagai materi atau bahan yang berkaitan dengan rumusan masalah pada skripsi terkait dengan pada penguatan Literasi dan pengaruh Gadget dan dampak yang sangat signifikan dengan membuat sosialisasi kegiatan di Gampong Lancang Garam dimana desa tersebut menjadi desa binaan penelitian pengabdian beberapa tahun terakhir. Dampak Gadget secara Positif, Internet sebagai media komunikasi, Media untuk mencari informasi atau data, Mempermudah proses pembelajaran anak-anak tidak gagap teknologi . Dampak Gadget secara Negatif seperti: Mengurangi sifat social, Mengganggu aktivitas belajar siswa dan Mengurangi minat baca Saat ini, gadget sudah menjadi hal yang biasa bagi semua kalangan, bahkan anak-anak di pedesaan sekalipun.

Analisis Situasi

Berbagai literature telah memaparkan tentang media literasi dan perubahan yang sangat signifikan pada masa generasi saat ini, Perubahan usia anak-anak ke remaja membuat keinginan tahunya lebih mendasar mempunyai rasa ingin tahu yang lebih besar (Maimunah, 2015) Hal senada juga di jelaskan adanya ketagihan atau *addiction* pada anak-anak usia dini dan mengakibatkan kecanduan pada gadget (Diniati et al.,2017). Hal ini didukung oleh hasil wawancara bersama gadget, melepas gadget dilakukan ketika makan dan tidur. Subjek merasa cemas ketika tidak memegang gadget, karena merasa hampa, cemas dan tidak mempunyai hiburan. Kegiatan yang subjek lakukan saat menggunakan gadget seperti, menonton *youtube*, menonton tik-tok, bermain game dan mengakses media sosial.

Media sosial merupakan jenis konten internet yang paling banyak diakses dari jenis konten internet lainnya dengan mencapai 97,4 persen atau 129,2 juta. Penggunaan media terbanyak untuk mengakses internet adalah gadget. Penggunaan gadget tanpa pengawasan dan bimbingan orang tua dapat berdampak buruk untuk perkembangan fisik dan non fisik anak. Penggunaan gadget dalam jangka waktu panjang dapat menyebabkan penyakit medis seperti radiasi, gangguan mata dan gangguan mental. Selain itu, anak-anak akan mengalami kekurangan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Situasi seperti ini tidak hanya dialami oleh masyarakat perkotaan yang sudah terbiasa dengan perkembangan teknologi digital. Masyarakat desa pun juga sudah mengalami hal yang serupa.

Dan terkhusus bagi anak yang memasuki masa remaja yaitu siswa SMP dimana lokasi Universitas Malikussaleh berikut lokasi desa:



Lancang Garam
Banda Sakti, Lhokseumawe City, Aceh

Gambar 1. 2 Lokasi wilayah PKM



Gambar 2. Fenomena saat ini

Perlunya pengawasan orang tua dan penting memberikan pencerahan pada masyarakat dan mendapatkan pendidikan literasi media agar dapat menjadi orang tua yang baik dalam membantu anak lepas dari kecanduan gadget.

Permasalahan Mitra

Permasalahan mitra terkait dalam pengabdian tersebut berkenaan dengan kesibukan orang tua dan waktu mengontrol pekerjaan tugas anak-anak yang harus yang menggunakan gadget dengan berbagai alasan mengerjakan pekerjaan sekolah di berbagai kategori usia terutama usia anak-dini. Berbagai macam alasan disampaikan oleh orang tua dimulai dari kesibukan karena banyaknya aktivitas yang harus dilakukan, agar anak diam, tidak mau direpotkan oleh keaktifan anak dan lain sebagainya. Pemberian gadget pada anak-anak sudah berada pada tahap yang mengkhawatirkan. Kecanduan gadget berdampak pada kesehatan dan interaksi sosial anak-anak, namun tidak banyak orang tua menyadari hal tersebut. Orang tua menganggap bahwa gadget dapat menjadi media bermain untuk anak, sehingga dapat orang tua tidak begitu direpotkan penyebabnya justru berdampak sangat merugikan anak. Penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua dapat berdampak buruk untuk anak, baik anak usia dini, dan usia remaja. Kegiatan Pengabdian dengan tema Penguatan Media Literasi Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gadget di Desa Lancang Garam- di-Kota Lhokseumawe yang merupakan desa binaan di lingkungan kampus Lancang Garam Universitas Malikussaleh ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai dampak kecanduan yang akan dialami anak-anak berbagai usia, baik dari sisi kecanduan maupun kesehatan. Pembelajaran media literasi juga bermanfaat pada orang lajuran media literasi juga bermanfaat pada orang tua menjadi melek terhadap bahaya penggunaan media gadget dan menyadari bagaimana sebaiknya membuat kebijakan dan aturan untuk penggunaan media sosial sejak awal merupakan

Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Penelitian ini bertujuan untuk membekali pengetahuan tentang menggunakan gadget pada usia dini. proses pengiriman dan penerimaan pesan dalam penerangan literasi yang dimaksud bertujuan sebagai penyampai informasi anak-anak dilingkungan desa Lancang Garam . dengan suatu tujuan yang bermanfaat bagi keduanya. Dengan penguatan literasi digital.mewujudkan literasi digital

KERANGKA TEORI**Media Teknologi**

Saat ini, gadget sudah menjadi hal yang biasa bagi semua kalangan, bahkan anak-anak di pedesaan sekalipun. Orang tua zaman sekarang pada umumnya memberikan perangkat handphone mereka sejak usia dini. Dan solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan. Kecanduan gadget berdampak pada kesehatan dan interaksi sosial anak-anak, namun tidak banyak orang tua menyadari hal tersebut. Orang tua menganggap bahwa gadget dapat menjadi media bermain untuk anak, sehingga dapat meringankan pekerjaan orang tua. Penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua dapat berdampak buruk untuk anak-anak usia dini dihadapi terutama kelompok masyarakat non ekonomi/umum telah mengakomodir kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai dampak kecanduan yang akan dialami anak-anak. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain dan belajar. Terlihat jelas bahwa penggunaan Gadget memang harus memiliki batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian Gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan Gadget, Bentuk penggunaan Gadget pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan Gadget hanya saat waktu senggang.

Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan Gadget karena pemakaian Gadget yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan Gadget sejak dini. Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan Gadget pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada penggunaan gadget.

Media Literasi

Tantangan di Era digital pada Penguatan akses internet mengubah segala bentuk komunikasi informasi teknologi digital/ akan berdampak pada interaksi untuk membantu anak berperilaku baik dan aman di dunia global yang semuanya berbasis *Ict*. Tantangan media dan teknologi digital dengan menggunakan media digital dibandingkan dengan orang tua, mereka harus menambah pengetahuannya tentang internet agar dapat terlibat dalam kehidupan. Berbahaya jika orang tua tidak mengawasi atau peduli terhadap konten informasi yang dikonsumsi anak. Peran orang tua sangat penting dalam mendorong anak untuk berpikir kritis sebelum membagikan informasi, misalnya menanyakan kepada anak dari mana ia mendapatkan informasi tersebut dan dampaknya jika informasi pribadi dibagikan begitu saja.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan dalam bentuk deskriptif, dan penggunaan teknik wawancara, sangat signifikan untuk mendukung dokumentasi data yang kekinian. Adapun tujuan penelitian dilakukan melalui pendekatan observasi agar orang tua dapat lebih memberikan pemahaman tentang literasi digital pada anak dalam menggunakan gadget. sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiono, 2012:317). Penelitian ini akan mengumpulkan informasi berupa hasil wawancara dengan keduanya dilakukan bersamaan dengan kurun situasi yang berbeada atau dampak Gadget terhadap anak. Observasi merupakan suatu aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Menurut (Nurkencana, 1933:35) observasi adalah suatu cara mengumpulkan data data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Penelitian akan terlibat langsung (partisipatif) artinya dalam pengamatan ini peneliti akan terlibat dalam kegiatan orang yang menjadi sasaran penelitian. Kegiatan observasi ini akan dilakukan secara intensif hingga memperoleh data dan gambaran tentang; keadaan lingkungan pada tema Penguatan Media Literasi dalam Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gadget pada Anak-anak di Gampong Lancang Garam dampak dari penggunaan Gadget terhadap perilaku sehari-hari anak.

Tahapan kegiatan meliputi:

1. Ceramah dan Tanya jawab. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan penjelasan terkait informasi tentang dunia digital yang ibarat dua mata dalam ceramah juga disampaikan terkait informasi mengenai bahaya dan dampak pada anak, dan ciri-ciri anak yang kecanduan gadget.
2. Tanya jawab dan diskusi. Selain itu juga terkait kesulitan dan permasalahan— permasalahan yang dihadapi orang tua berkomunikasi dan mendidik anak yang kecanduan gadget
3. Praktek menghadapi anak kecanduan gadget. Metode ini memberikan informasi kepada (orang tua) untuk mengetahui tips menghadapi anak kecanduan gadget dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk praktik menghadapi anak yang kecanduan gadget.

Hasil Dan Pembahasan

Peningkatan Media Literasi melalui Gadget Pada Anak

Perkembangan yang begitu pesat tidak terkecuali dengan alat komunikasi berupa gadget. Gadget dijadikan sebagai ajang bergengsi yang menuntut semua kalangan terutama remaja untuk selalu mengikuti trend baru dari maraknya gadget di jadikan sebagai lifestyle (Nurhaini, 2018). Penting parenting untuk mengawasi perilaku anak-anak agar aman saat berhubungan dengan kehadiran online. Penelitian mengkaji tentang penguatan media literasi dalam mengatasi kecanduan anak di suatu wilayah kecamatan Banda Sakti Lhokseumawe Aceh Utara di desa Lancang Garam Dalam era globalisasi ini banyak anak-anak usia remaja yang sudah menggunakan gadget, bahkan para remaja ini lebih pintar menggunakan gadget daripada orang dewasa. Revolusi digital merupakan kemampuan untuk mengakses berbagai platform dengan berbagai fitur dan mendistribusikannya secara online. Istilah digitalisasi dokumen berbentuk kertas seperti e-book. Dengan e-book yang berbasis online penggunaan gadget menyimpan buku-buku yang tebal secara fisik dan membutuhkan tempat yang luas. Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat perkembangan berbagai macam penemuan teknologi modern dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia setiap harinya. Sebagai contoh teknologi berkembang pesat pada saat ini adalah telepon.

Permasalahannya timbul adanya orang tua yang berkeluh kesah tentang aktivitas anak-anak yang menggunakan sebagian waktunya dengan alasan perlu mengerjakan soalnya atau istilah saat ini bermain sambil belajar. Evaluasi tersebut berdampak menurunnya minat belajar dan berdampak dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi yang nyaris belum di pahami oleh pemakainya. Jika anak menginginkan kebebasan, carilah celah agar anak tidak merasa selalu diawasi atau kebebasannya dibatasi. Namun sebagai orang tua, kita harus memberikan perlindungan kepada anak kita dengan tetap menjadi pengontrol utama ketika anak kita menggunakan teknologi di era digital. Berbagai *dan* konten yang bersifat positif diupayakan orang tua yang bertujuan agar anak-anak bisa memilih hal yang positif belum maksimal. Berbagai aplikasi (terutama yang berbayar) dapat mengirimkan data mengenai informasi apa saja yang dicari anak ke email orang tua. Revolusi digital dan perubahan teknologi digital terus berkembang sampai saat ini. Perkembangan teknologi secara masif sesudah penemuan secara sistem yang mampu menyimpan input data, untuk menghasilkan output dan memori yang dapat memanipulasi data dengan cepat dan tepat. Perkembangan transformasi digital memiliki kemampuan beradaptasi secara digital mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, perlunya meningkatkan media literasi pada perkembangan anak membuat terobosan yang cukup signifikan kepada daya pikir dan pertumbuhan karakter pada anak-anak. Pengawasan dan aturan pada anak-anak juga menambah khasanah tanggungjawab sebagai generasi masa depan yang bertanggung jawab secara personal maupun kelompok yang memiliki konektivitas online.

Dampak Dan Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Media Literasi

Hasil dari pengabdian sangatlah bervariasi baik secara positif maupun dampak negatif penggunaan gadget pada perilaku sikap dan karakter, bahwa gadget benar-benar sangat berpengaruh besar pada karakter anak yang terlihat dari pola tingkah laku yang membuat mereka kurang menghargai guru-guru mereka. Lingkungan keluarga dan tanggung jawab orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak-anak dengan memberikan lebih tambahan seperti memberikan ekstra aktivitas, berolahraga, mengajarkan hal-hal diskusi dalam ilmu agama, memberikan latihan, music, mengaji dan bermain bersama teman sebaya akan mampu menekan angka pencegahan dalam kecanduan gadget pada anak. Berbagai kecanggihan teknologi akan memperlambat hubungan yang membuat orang tua menjauh dengan anak karena kesibukan hanya dengan sebuah device yang berbasis ICT. Berbagai perangkat tersebut bisa dikendalikan dengan sebuah paradigma yaitu pendekatan media literasi antara ilmu dan adab dan tanggung jawab orang tua terhadap pada anak-anak dan lingkungannya. Sebuah kesalahan yang sangat fatal hanya dengan kecanggihan teknologi anak-

anak menghilangkan sebuah bentuk empati dalam diri dan lahir dari perilaku bahaya kecanduan gadget seperti malas merespon ataupun membantu guru-guru mereka. Begitu pula dengan teman sebaya mereka. Kadang mereka malas berkomunikasi langsung dengan mereka (teman sebaya). Gadget di medsos (media sosial) seperti FB (facebook), IG (instagram), WA (WhatsApp), dan Game ML (mobile legend) Untuk meningkatkan proses pembelajaran, layanan online dalam pendidikan pada dasarnya adalah memberikan pelayanan pendidikan bagi pengguna (siswa) dengan menggunakan internet sebagai media. Pentingnya teknologi sehingga dapat mengikuti perkembangan era teknologisasi dunia dan anak-anak dapat lebih produktif, efektif dan efisien dalam waktu, energi dan biaya karena ada sarana komunikasi yang memudahkan urusannya. Media gadget belum ramai seperti sekarang, anak lebih banyak diasuh oleh pembantu. Media sejatinya berfungsi sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan informasi yang bermanfaat bagi anak, bukan malah merusak mental anak dengan berbagai tayangan yang tidak mendidik. Media hendaknya memberikan dukungan terhadap program-program untuk meningkatkan kualitas ilmu dan komunitas yang bermanfaat melalui berbagai program media literasi menjadi wahana yang menjanjikan saat ini agar dampak bahaya gadget pada anak usia dini terasati dalam berbagai layanan masyarakat.

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai komunikasi orangtua terhadap anak dalam mencegah dampak negatif Gadget, bisa diambil kesimpulan tentang pengaruh Gadget terhadap terhadap sosok individu sebagai makhluk sosial yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan. Berikan batasan penggunaan waktu pada anak dan jelaskan serta monitoring orang tua terhadap penggunaan gadget adalah solusi yang sangat baik agar orang tua dan anak akan membuat hubungan yang harmonis bahwa ilmu dan agama adab dan ilmu perlu diberikan secara ekstra sehingga orang tua menjadi lebih tidak was-was kepada anak-anak dalam penggunaan media peralatan digital. Pengembangan teknologi dan media literasi memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan anak usia dini. Gadget merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat di peroleh didalamnya Anak-anak adalah anugerah yang memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini adalah merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan fisikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Namun tidak semua orang tua dapat mengontrol penggunaan gadget pada anak-anak sehingga perlu membimbing anak-anak yang masih dalam lingkungan yang kondusif.

Saran

Mencegah lebih baik daripada mengobati, semboyan ini tidaklah sama untuk sebuah saran yang berbasis media literasi dan dampak yang ditimbulkan jika anak kehilangan informasi dan gagal menggunakan alat yang berupa Ict. Perlunya orang tua untuk mensiasati agar anak tidak kecanduan memerlukan beberapa hasil yang telah ditemukan dimana anak-anak yang masih berusia dini perlu dalam pemantauan orang tua, dan tanggung jawab terbesar dengan mengalihkan beberapa aktivitas seperti: ajarkan mereka membaca dan observasi melalui literasi, berolah raga dan belajar budaya dan perdalam ilmu yang membuat mereka tidak begitu fokus untuk bermain gadget. Hasil penelitian diharapkan mendapatkan respon yang sangat positif dari masyarakat kampung Incang Garam dan melahirkan solusi sederhana akan tetapi berdampak sangat positif guna mencegah anak terhindar dari perangkat elektronik dengan alasan untuk kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan telah tersaji dalam bentuk online dan offline

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada LPPM universitas Malikusaleh yang telah mensupport pengabdian tentang Penguatan Media Literasi dan Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gadget Pada Anak-Anak Di Gampong Lancang Garam. Dan terimakasih kepada Pak Fauzan geucil Lancang garam yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengabdikan pad desa Lingkungan binaan Universitas Malikusaleh.

Daftar Rujukan

- Abdurrozzaq Hasibuan, Oris Krianto Sulaiman. 2019. *Smart City*, Konsep Kota Cerdas Sebagai Alternatif Penyelesaian Masalah Perkotaan Kabupaten/Kota, Di Kota-Kota Besar Provinsi Sumatera Utara. Buletin Utama Teknik Vol. 14, No. 2. Pg. 127-135. dan Telekomunikasi RI, UU ITE, 2008. globalisasi.htmlhttps://wikipedia.org/wiki/Globalisasi.
- Kementerian Informasi <http://www.kemdiknas.go.id/> Peranan Pendidikan Nasional dalam Pembangunan Karakter Bangsa, 28 Desember 2016. <http://www.setneg.go.id/>
- Membangun Karakter dan Kemandirian Bangsa, 28 Desember 2016. <http://www.yuksinau.com/2016/02/pengertianhttps://biz.kompas.com/read/2021/12/12/105229828/literasi-digital-dan-kesadaran-dirijadi-cara-untuk-cegah-kecanduan-internet>, diakses 09 Juni 2023. ISBN.978-602-50088-0-1 Seminar Nasional Pendidikan 20179W.
- Setiawan, S Hafitriani, HW Nurul Mahruzah Yulia, Festian Cindarbumi. 2022. Mendidik Anak Digital : Pelatihan Parenting Bagi Orang Tua dan Kader PKK. AL-Umron : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.3, No.2.
- Rahmadaniar Aditya Putri, Nur Hidaayah, Dewi Masithah. 2021. Positive Parenting untuk Orang Tua Serta Latihan Self Control untuk Anak dalam Upaya Mengurangi Kecenderungan Internet Gaming Disorder. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat UNUSA. Raisha Annisa Hutapea. Strategi Literasi Digital Dalam Membatas Konten Pornografi Kalangan Anak Remaja Selama Pandemi Covid 19 Di SMP & SMA Al-Islamic Amalia Tebing Tinggi. 2021. Communique : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi. Vol.3 No.2, EISSN : 2622-7290.
- Reni Amiliya, Febri Giantara, Kaminem Witanti, Safari Amami Susanti, Sulasmi, Widya Sastra Lena, Robingaton Hasanah, Desita Merry Chrityanti, Ulva Hidayatuh Rohma. 2023. Pendampingan Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Perspektif Islam. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat UMMA . Vol.8, No.2, pp : 310-317. E-ISSN : 2540-8747.
- Setiawan, Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Secara Bijaksana, "The Save Way of Using ICT For Student Learning", Talk Show Westjava NextGent Education, Bandung, 20 Mei 2016.W.
- Setiawan, Pemanfaatan Teknologi untuk Menunjang Pembelajaran di Sekolah Dasar, Seminar Nasional "Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar", UPI Kampus Purwakarta, 6 Desember 2016.W.
- Setiawan, Pengantar Teknologi Informasi, UPI Press, 2011.
- W. Setiawan, Pemanfaatan Teknologi untuk Menunjang Persiapan Calon Guru dalam Mengajar, Seminar Nasional "Teknologi dalam Pembelajaran dan Pekerjaan" Program Skills to Succeed (S2S) dari Save The Children", Bandung, 14 Maret 2016W.
- Yuli Candrasari, Dyva Claretta, Sumardjajti. Pengembangan Dan Pendampingan Literasi Digital Untuk Peningkatan Kualitas Remaja Dalam Menggunakan Internet. 2020. DINAMISIA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.4 No.4. Hal : 611-61