

PEMANFAATAN TEKNOLOGI EDUKASI SMARTPHONE UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN ANAK

Rizky Tahara Shita^{1*}

rizky.taharashita@budiluhur.ac.id

Lauw Li Hin²

lihin@budiluhur.ac.id

Anita Diana³

anita.diana@budiluhur.ac.id

Reva Ragam Santika⁴

reva.ragam@budiluhur.ac.id

Fatmasari⁵

fsarie@gmail.com

Abstract

Purpose: This community service program was conducted to strengthen children's knowledge and skills in using smartphones as educational tools. Digital literacy, responsible smartphone use, and independent learning through educational applications were emphasized.

Design/Methodology/Approach: The program was implemented at RPTRA Dwi Chandra Loka, Activities included educational counseling, demonstrations of educational applications, and hands-on practice. Materials covered access to reliable educational information, screen-time management, digital safety, and the use of smartphone features to support creativity and independent learning. Program implementation was evaluated through direct observation and interactive discussions to assess participant engagement and understanding.

Findings: Participants demonstrated active engagement throughout the activities. Observation and discussion results indicated that smartphones were increasingly understood as learning tools rather than solely as entertainment devices. Knowledge of safe, positive, and responsible smartphone use was also demonstrated, particularly in accessing educational content, managing usage time, and supporting independent learning.

Practical Implications: The program may be applied as a community-based approach to strengthening children's digital literacy, learning motivation, and responsible technology use. Similar activities may be implemented in schools, community learning centers, and child-friendly public facilities.

Originality/Value: Digital literacy education was integrated with practical smartphone-based learning activities through an interactive and child-centered approach. An accessible model for promoting responsible technology use and supporting children's digital learning experiences was provided.

Keywords: digital literacy; educational technology; smartphone-based learning; responsible smartphone use; children

Page 77 of 85

© [Rizky Tahara Shita]. Published in Jurnal Abdimas Musi Charitas (JAMC). Published by LPPM, Universitas Katolik Musi Charitas. This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate, and create derivative works of this article, subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menyebabkan *smartphone* digunakan sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk oleh anak usia sekolah dasar (Tasya, 2025). Perangkat tersebut tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk memperoleh informasi, mengakses sumber belajar, dan menjalankan berbagai aplikasi edukatif (Ulfah, 2020). Intensitas penggunaan *smartphone* pada anak perlu disertai dengan kemampuan pemanfaatan teknologi secara tepat agar manfaatnya terhadap proses belajar dan perkembangan kognitif dapat diperoleh secara optimal (Hidayah et al., 2021).

Anak usia sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung mengeksplorasi berbagai fitur serta konten digital. Penggunaan *smartphone* tanpa pendampingan dan pemahaman yang memadai dapat meningkatkan risiko paparan konten yang tidak sesuai dengan usia, penggunaan berlebihan, serta terbentuknya kebiasaan digital yang kurang produktif. Edukasi mengenai penggunaan *smartphone* secara positif, aman, dan bertanggung jawab perlu diberikan sejak dini agar perangkat digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, bukan hanya sebagai media hiburan (Ghofururrohm et al., 2023).

Berbagai aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone* telah dikembangkan untuk menyajikan materi secara lebih interaktif dan mudah dipahami. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat mendukung pengembangan keterampilan yang diperlukan pada masyarakat digital serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak (Henri, 2018). Pemanfaatan *smartphone* secara terarah juga dapat memperluas akses terhadap sumber belajar, meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran, dan mendorong motivasi belajar melalui penggunaan aplikasi edukatif yang sesuai dengan usia dan kebutuhan peserta didik (Pratidina et al., 2024).

Penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran tetap memerlukan pendampingan dari orang tua dan pendidik. Teknologi perlu ditempatkan sebagai sarana pendukung yang memperkuat proses pembelajaran, bukan sebagai pengganti interaksi, bimbingan, dan aktivitas belajar secara langsung (Ulfah, 2020). Peran pendamping diperlukan untuk membantu anak memilih konten yang sesuai, mengatur durasi penggunaan, menjaga keamanan digital, dan mengarahkan pemanfaatan perangkat pada kegiatan yang mendukung perkembangan pengetahuan dan kreativitas.

Kegiatan edukasi mengenai penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar telah dilaporkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai manfaat dan risiko penggunaan perangkat digital. Pemahaman tersebut diperlukan agar penggunaan *smartphone* dapat dilakukan secara lebih bijaksana dan diarahkan pada kegiatan yang produktif (Hidayah et al., 2021). Perkembangan teknologi pendidikan juga telah menyediakan beragam media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak apabila penggunaannya dirancang secara terarah dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta (Prastyaningrum et al., 2023).

Anak-anak di lingkungan RPTRA Dwi Chandra Loka, Jakarta Selatan, telah terbiasa menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Namun, edukasi mengenai pemanfaatan perangkat tersebut sebagai media pembelajaran belum pernah diberikan secara khusus. Penggunaan *smartphone* masih lebih banyak diarahkan pada permainan dan hiburan, sedangkan pemanfaatannya untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan kreativitas, dan mendukung pembelajaran mandiri masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap kegiatan edukasi yang tidak hanya menjelaskan risiko penggunaan teknologi, tetapi juga

memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan aplikasi dan fitur digital untuk kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak dalam memanfaatkan teknologi edukasi berbasis *smartphone* secara positif, aman, dan produktif. Kegiatan diarahkan pada pengenalan aplikasi edukatif, pencarian informasi pembelajaran yang dapat dipercaya, pengelolaan waktu penggunaan perangkat, dan pemanfaatan fitur digital untuk mendukung kreativitas serta pembelajaran mandiri. Pelaksanaan kegiatan diharapkan dapat memperkuat literasi digital, meningkatkan motivasi belajar, dan membentuk kebiasaan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab sejak usia sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di RPTRA Dwi Chandra Loka, Jakarta Selatan, dengan sasaran anak usia sekolah dasar yang telah menggunakan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari. Metode pelaksanaan disusun secara partisipatif melalui empat tahapan yang meliputi identifikasi kebutuhan mitra, persiapan kegiatan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi hasil kegiatan. Pendekatan partisipatif digunakan agar materi, metode, dan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta serta permasalahan penggunaan *smartphone* yang ditemukan pada lokasi kegiatan. Penyesuaian tersebut diperlukan agar pengetahuan dan keterampilan yang diberikan dapat diterapkan dalam aktivitas belajar sehari-hari (Hidayah et al., 2021).

Tahap identifikasi kebutuhan dilaksanakan melalui observasi lapangan, diskusi dengan pengelola RPTRA, dan wawancara dengan pendamping anak. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi lingkungan, karakteristik peserta, ketersediaan sarana pendukung, serta aktivitas penggunaan *smartphone* yang dilakukan oleh anak. Diskusi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pola penggunaan perangkat, jenis konten yang paling sering diakses, tingkat pendampingan yang telah diberikan, serta kendala yang dihadapi dalam mengarahkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Pengumpulan informasi melalui observasi dan wawancara diperlukan agar program dapat disusun berdasarkan kondisi faktual dan kebutuhan mitra, bukan hanya berdasarkan asumsi tim pelaksana (Sugiyono, 2018).

Studi kepustakaan juga dilakukan pada tahap identifikasi kebutuhan untuk memperoleh dasar konseptual mengenai literasi digital, penggunaan teknologi edukatif, pembelajaran berbasis *smartphone*, keamanan digital, dan pendampingan penggunaan perangkat pada anak. Hasil studi kepustakaan digunakan untuk memilih materi dan metode pelatihan yang sesuai dengan usia peserta. Berbagai praktik pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak juga ditelaah agar kegiatan tidak hanya memberikan penjelasan mengenai risiko penggunaan perangkat, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang bersifat praktis, menarik, dan mudah diterapkan (Henri, 2018; Kartika et al., 2023; Prihantika et al., 2021).

Tahap persiapan dilaksanakan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra. Materi pelatihan disusun dengan menekankan penggunaan *smartphone* secara positif, aman, bertanggung jawab, dan produktif. Pokok bahasan yang diberikan meliputi pengenalan fungsi *smartphone* sebagai media pembelajaran, penggunaan aplikasi edukatif, pencarian informasi pembelajaran yang dapat dipercaya, pengelolaan waktu penggunaan perangkat, perlindungan data pribadi, serta pemanfaatan fitur digital untuk mendukung kreativitas dan pembelajaran mandiri. Materi disusun

menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi visual, contoh aplikasi, dan demonstrasi langsung agar dapat dipahami oleh anak usia sekolah dasar. Pemilihan materi juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta karena penyajian yang sesuai dengan karakteristik anak dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan selama proses pembelajaran (Pratidina et al., 2024).

Media dan sarana pendukung juga dipersiapkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Persiapan tersebut mencakup penyusunan bahan presentasi, pemilihan aplikasi edukatif, penyediaan contoh pencarian informasi, penyusunan pertanyaan diskusi, serta pemeriksaan perangkat yang digunakan selama demonstrasi. Jadwal kegiatan, pembagian tugas tim, alokasi waktu setiap sesi, dan bentuk pendampingan peserta juga ditetapkan pada tahap ini. Seluruh persiapan diarahkan agar penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung dapat berlangsung secara sistematis. Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur kegiatan pengabdian kepada masyarakat
Sumber: Diolah oleh tim pelaksana

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan tanya jawab. Penyuluhan diberikan untuk menjelaskan fungsi *smartphone*, manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran, risiko paparan konten yang tidak sesuai, pentingnya pengelolaan waktu penggunaan, dan prinsip keamanan digital. Penjelasan disampaikan menggunakan contoh yang dekat dengan aktivitas peserta agar materi tidak bersifat abstrak. Demonstrasi dilakukan dengan memperlihatkan cara mengakses dan menggunakan aplikasi edukatif yang dapat membantu proses belajar. Penggunaan fitur pencarian juga diperagakan untuk menunjukkan perbedaan antara informasi yang dapat dipercaya dan informasi yang belum dapat dipastikan kebenarannya. Selain itu, cara mengatur durasi penggunaan perangkat, menjaga kerahasiaan kata sandi, menghindari penyebaran data pribadi, dan menggunakan fitur digital untuk menghasilkan karya sederhana juga diperlihatkan kepada peserta.

Setelah demonstrasi selesai, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan materi yang telah disampaikan. Praktik langsung dilakukan dengan pendampingan tim agar kesulitan yang muncul dapat segera dijelaskan. Peserta diarahkan untuk mencoba aplikasi pembelajaran, mencari informasi berdasarkan topik tertentu, mengidentifikasi sumber informasi, dan menggunakan fitur perangkat untuk mendukung kreativitas. Metode praktik dipilih agar pengetahuan tidak hanya diterima secara verbal, tetapi juga diterapkan melalui aktivitas yang dapat diamati dan dilakukan secara langsung. Diskusi dan tanya jawab dilaksanakan selama dan setelah kegiatan praktik. Pertanyaan yang diajukan peserta digunakan untuk mengidentifikasi bagian materi yang belum dipahami. Diskusi juga digunakan untuk membahas pengalaman penggunaan *smartphone*, kebiasaan mengakses permainan dan media hiburan, kesulitan mengatur waktu penggunaan, serta cara memilih konten yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Pendekatan interaktif diperlukan untuk mempertahankan perhatian peserta dan memberikan kesempatan bagi peserta untuk menghubungkan materi dengan pengalaman penggunaan teknologi sehari-hari (Wahyu et al., 2024).

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan dan pengisian kuesioner umpan balik setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai. Observasi digunakan untuk menilai kehadiran, perhatian, antusiasme, keterlibatan dalam diskusi, kemampuan mengikuti demonstrasi, dan kemampuan mempraktikkan penggunaan aplikasi edukatif. Hasil observasi dicatat oleh tim pelaksana sebagai bahan penilaian terhadap keterlaksanaan kegiatan. Kuesioner umpan balik digunakan untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan peserta terhadap materi, metode penyampaian, manfaat kegiatan, dan pemahaman yang dirasakan setelah mengikuti pelatihan. Karena pengukuran awal dan akhir belum dilakukan menggunakan instrumen yang sama, hasil kuesioner tidak digunakan untuk menyimpulkan perubahan pemahaman secara kuantitatif. Hasil evaluasi digunakan untuk menggambarkan penerimaan peserta, keterlibatan selama kegiatan, dan pemahaman terhadap penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran setelah pelatihan dilaksanakan.

Data hasil observasi dan kuesioner dianalisis secara deskriptif. Jawaban peserta dikelompokkan berdasarkan aspek pemahaman manfaat *smartphone*, kemampuan mengenali penggunaan yang aman, kemampuan memilih aktivitas digital yang produktif, dan ketertarikan menggunakan aplikasi edukatif. Hasil analisis digunakan untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan serta menyusun rekomendasi bagi pelaksanaan program berikutnya. Evaluasi deskriptif dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai respons peserta dan kualitas pelaksanaan kegiatan, sepanjang kesimpulan yang diberikan tidak melampaui jenis data yang dikumpulkan (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyampaian materi dilakukan melalui penyuluhan, demonstrasi penggunaan aplikasi edukatif, praktik langsung, diskusi, dan tanya jawab. Materi yang diberikan mencakup pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran, pencarian informasi edukatif yang dapat dipercaya, pengelolaan waktu penggunaan perangkat, keamanan digital, serta penggunaan aplikasi yang dapat mendukung kreativitas dan pembelajaran mandiri. Proses penyampaian materi kepada peserta ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemberian materi penyuluhan kepada peserta di RPTRA Dwi Chandra Loka
Sumber: Dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat (2026)

Selama kegiatan berlangsung, keterlibatan peserta terutama terlihat pada sesi demonstrasi dan praktik penggunaan aplikasi pembelajaran. Pertanyaan mengenai pemilihan aplikasi, pencarian bahan belajar, dan pengaturan waktu penggunaan *smartphone* disampaikan oleh peserta. Keterlibatan tersebut menunjukkan adanya ketertarikan terhadap pemanfaatan perangkat digital sebagai sarana belajar. Seluruh rangkaian pelatihan diakhiri dengan refleksi, penyampaian ucapan terima kasih, dan dokumentasi bersama tim pelaksana sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3



Gambar 3. Tim Pengabdian masyarakat di lingkungan RPTRA Dwi Chandra Loka Jakarta Selatan.

Sumber: Hasil Kegiatan Abdimas (2026)

Setelah seluruh rangkaian penyuluhan dan praktik selesai dilaksanakan, kuesioner umpan balik diberikan kepada peserta untuk memperoleh informasi mengenai penilaian terhadap

kompetensi instruktur, kejelasan penyampaian materi, penguasaan materi, dan kemampuan memberikan jawaban selama kegiatan. Kuesioner diisi oleh enam peserta. Hasil evaluasi disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil kuesioner peserta pelatihan RPTRA Dwi Chandra Loka.
Sumber: Hasil Kegiatan Abdimas (2026)

Hasil kuesioner menunjukkan adanya penilaian positif terhadap beberapa aspek pelaksanaan kegiatan. Sebanyak dua peserta atau 33,3% memberikan penilaian positif terhadap penampilan instruktur dan kejelasan suara selama penyampaian materi. Sebanyak tiga peserta atau 50,0% memberikan penilaian positif terhadap penguasaan materi, keluasaan wawasan, dan kemampuan instruktur dalam menjelaskan penerapan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Kemampuan instruktur dan asisten instruktur dalam menjawab pertanyaan memperoleh penilaian positif dari empat peserta atau 66,7%.

Persentase tertinggi diperoleh pada aspek kemampuan instruktur dan asisten instruktur dalam menjawab pertanyaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa interaksi selama pelatihan dapat berlangsung secara responsif dan kebutuhan informasi peserta dapat ditanggapi selama kegiatan. Penilaian terhadap penguasaan materi dan kejelasan penyampaian masih memperoleh persentase yang lebih rendah. Oleh karena itu, penyederhanaan bahasa, peningkatan penggunaan contoh visual, dan penambahan waktu praktik perlu dipertimbangkan pada pelaksanaan berikutnya.

Hasil observasi dan diskusi menunjukkan bahwa peserta dapat menyebutkan beberapa fungsi *smartphone* sebagai sarana untuk mengakses informasi, menggunakan aplikasi pembelajaran, mengembangkan kreativitas, dan mendukung kegiatan belajar mandiri. Pemahaman mengenai pembatasan waktu penggunaan, pemilihan konten yang sesuai, dan perlindungan informasi pribadi juga dapat diidentifikasi melalui jawaban peserta selama kegiatan. Penggunaan perangkat digital secara terarah dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam apabila didukung oleh materi yang sesuai dan pendampingan yang memadai (Rohima et al., 2025; Saputro et al., 2025).

Hasil evaluasi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan terjadinya peningkatan pemahaman atau efektivitas program secara kuantitatif karena tidak dilakukan pengukuran sebelum kegiatan dan jumlah pengisi kuesioner hanya enam peserta. Temuan yang diperoleh lebih tepat dipahami sebagai gambaran awal mengenai penerimaan peserta, kualitas interaksi, dan pemahaman yang ditunjukkan setelah kegiatan. Pengukuran *pretest* dan *posttest*, penambahan jumlah responden, serta penggunaan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur diperlukan pada kegiatan berikutnya agar perubahan pengetahuan dan keterampilan dapat diukur secara lebih objektif.

KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dengan antusias dan berpartisipasi aktif dalam sesi diskusi maupun praktik penggunaan aplikasi edukatif. Berdasarkan hasil observasi dan umpan balik yang diberikan setelah pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran, tidak hanya sebagai sarana hiburan. Peserta juga memperoleh wawasan mengenai penggunaan teknologi digital secara positif, aman, dan bertanggung jawab, termasuk dalam memilih aplikasi pembelajaran, mengakses informasi yang kredibel, serta mengelola waktu penggunaan perangkat. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital serta mendorong pemanfaatan *smartphone* secara lebih produktif untuk mendukung proses belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Seluruh dosen yang terlibat dalam penyelenggaraan pelatihan ini menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Universitas Budi Luhur dan STMIK Antar Bangsa atas dukungan sehingga kegiatan pelatihan dapat terlaksana dengan baik. Kami juga menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada RPTRA Dwi Chandra Loka yang telah menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Feryando, D. A., Wibowo, A. P. E., Darmawan, A., Triwijaya, S., & Sunardi, S. (2022). Edukasi dini Penggunaan Smartphone yang Baik pada Anak-Anak. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(2), 1102–1113.
- Ghofururrohim, N. M., Wicaksono, R. N., & Faristiana, A. R. (2023). Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini. *Education: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 129–146.
- Heni, H. (2018). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan personal sosial anak usia pra-sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*.
- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak" Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak". *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23–26.
- Irawan, E. P. (2021). Sosialisasi Pendamping Penggunaan Smartphone Terhadap Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(2), 123–131.
- Kartika, K., Sebtalezy, C. Y., & Al Kasanah, A. (2023). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. *Enfermeria Ciencia*, 1(2), 114–121.
- Lubis, K. N. Z., Nasution, M. A., Batubara, M. D., Nasution, C. R., & Koto, N. A. (2025). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Salam: Journal Islamic Social Sciences and Humanities*, 3(3), 195–201.
- Muttaqin, F., & Arifin, M. (2024). Dampak Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Ilmu Pembangunan Sosial*, 12(3), 429–441.

- Prastyaningrum, I., Ardi, P., & Pratama, F. Y. D. (2023). Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 755–760.
- Pratidina, N. A., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Penggunaan smartphone dalam pembelajaran di sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2138–2145.
- Prihantika, I., Puspawati, A. A., Sutyoso, B. U., & Fatharani, F. (2021). Perspektif Ramah Anak, Perempuan, Kelompok Berkebutuhan Khusus Dan Lansia Pada Pelayanan Transportasi Publik Di Kota Bandarlampung. *Wacana Publik*, 15(02), 49–58. <https://doi.org/10.37295/wp.v15i2.118>
- Rohima, A., Sheila, A., Ramadani, N., Mardia, I. D., Abdillah, F., Saragih, M. D. B., & Damanik, B. E. (2025). Pengaruh Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Perilaku dan Perkembangan Anak Usia 3–5 Tahun. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(12), 217–223.
- Ruziq, F., & Ginting, S. H. N. (2024). Pengenalan Penggunaan Smartphone yang Aman dan Edukatif untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 21–26.
- Saputro, I., Nugraha, F. S., Widiati, I. S., Widiyanti, S., & Purwidianoro, M. H. (2025). Pelatihan Pengendalian Dampak Negatif Smartphone pada Anak melalui Aplikasi Parental Control. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Dan Pendidikan (MANTAP)*, 2(2), 131–136.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (3rd ed.). Alfabeta : Bandung., 2019.
- Tasya, A. (2025). Perubahan Karakter Anak Sekolah Dasar Akibat Penggunaan Teknologi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1137–1148.
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.