

Sosialisasi Dampak *Gadget* Bagi Anak Usia Dini

Socialization of The impact of Gadgets for Early Childhood

Lalu Saparwadi

Institut Teknologi Sosial dan Kesehatan Muhammadiyah Selong

*E-mail; lalusaparwadi@gmail.com

Article History:

Received: 12 April 2023

Revised: 02 Mei 2023

Accepted: 20 Juni 2023

Keywords: *impact, gadgets, solutions*

Abstract: *Gadgets have an important role in human life. In addition, the gadget also has a negative impact on its users. This negative impact is caused by use not in accordance with the actual function, especially children. The purpose of this service activity is 1) to provide information about children's cognitive development, 2) to provide information regarding technological developments and their impact on child development, and 3) to provide information on the impact of gadgets on children's development and solutions for dealing with children who are addicted to gadgets. The methods used in this dedication are lectures, discussions, problem solving solutions. This dedication activity was carried out at Plus Muhammadiyah Pancor Elementary School. The results of this dedication show that the participants were enthusiastic and active in discussion activities during the activity.*

Abstrak

Gadget memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Selain itu *gadget* juga memiliki dampak negatif dari penggunaannya. Dampak negatif ini disebabkan karena penggunaan tidak sesuai dengan fungsi yang sebenarnya, khususnya anak-anak. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah 1) memberikan informasi tentang perkembangan kognitif anak, 2) memberikan informasi terkait perkembangan teknologi dan dampaknya bagi perkembangan anak, dan 3) memberikan informasi dampak *gadget* terhadap perkembangan anak dan solusi mengatasi anak yang kecanduan *gadget*. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu ceramah, diskusi, solusi pemecahan masalah. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Plus Muhammadiyah Pancor. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa para peserta antusias dan aktif dalam kegiatan diskusi selama kegiatan berlangsung.

Kata Kunci: *dampak, gadget, solusi*

PENDAHULUAN

Gadget memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Melalui *gadget*, seseorang bisa melakukan komunikasi dengan berbagai banyak orang, bahkan tidak dibatasi dengan berapa banyak orang yang dapat dilakukan berkomunikasi¹, serta tidak dibatasi jarak dan waktu. Selain sebagai alat komunikasi, *gadget* juga dapat dijadikan sebagai wadah dalam menambah wawasan, pengetahuan, dan bahkan dapat membantu dalam kegiatan Pendidikan.

Sebagai alat komunikasi dan pusat informasi, tentunya *gadget* tidak bisa lepas dari dunia online atau internet. Melalui media online ini akan membantu semua pengguna *gadget* dapat menikmatinya berbagai fasilitas yang dibutuhkan. Kemudahan dalam memperoleh berbagai informasi dari fasilitas dan serta fitur-fitur menarik yang disediakan dari perangkat *gadget* tentunya tidak dimungkinkan munculnya informasi baik bersifat positif maupun negatif dari penggunaannya². Informasi yang berifat positif akan memberikan manfaat dari penggunaannya. Sementara informasi yang bersifat negatif akan memberikan dampak negatif dari penggunaannya. Berdasarkan kondisi ini, tentunya pengguna *gadget* harus bisa memiliki kemampuan dalam menyaring semua informasi yang ada dalam *gadget*. Kemampuan dalam menyaring semua informasi ini hanya bisa dilakukan oleh orang-orang yang sudah memiliki pengetahuan atau orang-orang yang sudah dapat dianggap dewasa.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa pengguna *gadget* tidak hanya orang yang dianggap sudah dewasa (berusia 22 tahun ke atas), tetapi para remaja (berusia 12-21 tahun), anak-anak (berusia 7-11 tahun), dan bahkan ironisnya anak-anak yang masih berusia antara 2 hingga 6 tahun sebagian besar sudah mulai dikenalkan *gadget*. Jika dilihat berdasarkan dampak negatifnya, tentu penggunaan *gadget* bagi anak ini cukup mengkhawatirkan. Menurut Novitasari dan Khotimah³, anak-anak yang berada pada usia 3 hingga 6 tahun masih belum layak menggunakan *gadget*.

Berdasarkan situasi yang yang ditemukan di lapangan, sasaran pada kegiatan pengabdian ini dikhususkan pada orang tua atau wali murid siswa-siswi TK Aisyiyah Pancor dan SD Plus Muhammadiyah Pancor. Tujuan dari pengabdian ini adalah 1) memberikan informasi tentang perkembangan kognitif anak, 2) memberikan informasi terkait perkembangan teknologi dan dampaknya bagi perkembangan anak, dan 3) memberikan informasi dampak *gadget* terhadap perkembangan anak dan solusi mengatasi anak yang kecanduan *gadget*.

METODE

Kegiatan ini menggunakan metode pendekatan sosialisasi, yaitu dengan ceramah, diskusi, dan solusi pemecahan masalah. Pembahasan dalam kegiatan sosialisasi ini yaitu terdiri dari 1) memberikan informasi tentang perkembangan kognitif anak, 2) memberikan informasi terkait perkembangan teknologi dan dampaknya bagi perkembangan anak, dan 3) memberikan informasi terkait dampak *gadget* terhadap perkembangan anak dan solusi mengatasi anak yang kecanduan *gadget*.

¹ Erdi Sutriyatna, "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak-Anak (Studi Kasus Warga Rw. 05 Kelurahan Pondok Petir)," *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang* 1, no. 1 (2020): 133-38.

² Suparman and S. Putriyani, "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang," *Maspul Journal of Community Empowerment* 1, no. 2 (2020): 40-50.

³ Novitasari dan Khotimah (2016)

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Aula Sekolah Dasar (SD) Plus Muammadiyah Pancor. Kegiatan ini berlangsung pada bulan November 2022 dengan metode penyuluhan dan diskusi. Sasaran pada kegiatan pengabdian ini yaitu para wali murid TK Aisyiyah Pancor dan para wali murid Sekolah Dasar (SD) Plus Muammadiyah Pancor.

HASIL

Berdasarkan metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu metode ceramah, diskusi, solusi pemecahan masalah. Pada kegiatan ceramah ini disampaikan beberapa materi berdasarkan tujuan dari pengabdian ini, yaitu diantaranya 1) memberikan informasi tentang perkembangan kognitif anak, 2) memberikan informasi terkait perkembangan teknologi dan dampaknya bagi perkembangan anak, dan 3) memberikan informasi terkait dampak *gadget* terhadap perkembangan anak dan solusi mengatasi anak yang kecanduan *gadget*.

1. Perkembangan kognitif anak

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak dalam berpikir, mengingat, memperhatikan dan memproses informasi. Berdasarkan berbagai persepsi bahwa keterampilan kognitif selalu dikaitkan dengan faktor genetik, tetapi pada dasarnya keterampilan berpikir dan belajar dapat diperoleh dari stimulus yang diterima dengan tepat dan secara rutin. Berdasarkan teori Piaget tentang teori perkembangan kognitif. Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif ini terjadi melalui peristiwa atau suatu interaksi yang terjadi di lingkungan sekitar anak dan akan menjalani serangkaian tahapan⁴. Piaget sendiri telah membagi tahapan perkembangan kognitif menjadi empat, yaitu:

- Tahap sensori motorik. Anak yang berada pada tahap ini yaitu berusia antara sekitar 0 sampai 2 tahun.
- Tahap pra-operasional. Anak yang beradapada tahap ini berada pada usia antara sekitar 2 sampai 7 tahun.
- Tahap operasional konkret. Anak yang berada pada tahap ini yaitu berusia antara sekitar 7 sampai 11 tahun.
- Tahap operasional formal. Anak yang berada pada tahap ini yaitu berusia antara sekitar 11 sampai 15 tahun.

2. Perkembangan teknologi dan dampaknya bagi perkembangan anak

Pada zaman sekarang ini, perkembangan teknologi sangat begitu pesat⁵. Teknologi dihadirkan oleh para ilmuwan guna untuk mempermudah segala urusan manusia. Berbagai jenis teknologi yang tak terhitung banyaknya dapat kita temukan di jaman yang modern ini, mulai dari komputer, laptop, *smartphone*, dan lain sebagainya. Dampak dari perkembangan teknologi ini juga telah dirasakan di hampir berbagai lapisan masyarakat di Indonesia, tidak saja orang

⁴ R.J. Sternberg, *Psikologi Kognitif*, Edisi keempat (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008); R. J. Solso, *Psikologi Kognitif* (Jakarta: Pearson Erlangga, 2008).

⁵ Lalu Saparwadi et al., "Reversible Thinking Ability in Calculus Learning Using Maple Software : A Case Study of Mathematics Education Students," *International Journal of Recent Technology and Engineering* 8, no. 1C2 (2019): 695–700; Lalu Saparwadi, "Kemampuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Dalam Memahami Konsep Kalkulus Diferensial Dan Kalkulus Integral Dengan Menggunakan Maple," *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2018): 275–82; Lalu Saparwadi and Timbul Yuwono, "Pembelajaran Kalkulus Berbantuan Software Maple : Studi Perbedaan Hasil Kerja Mahasiswa Dengan Menggunakan Maple Dan Tanpa Menggunakan Maple," *Jurnal Elemen* 5, no. 1 (2019): 23–30, <https://doi.org/10.29408/jel.v5i1.722>; Lalu Saparwadi and Parma, "Pengembangan Model Pembelajaran Kalkulus Berbantuan Komputer Melalui Program Maple Di Program Studi Pendidikan Matematika," *Jurnal Elemen* 1, no. 1 (2015): 37–48.

dewasa, tetapi para remaja, anak-anak, dan bahkan anak usia dini juga ikut merasakannya.

Melalui perkembangan teknologi ini tentunya memiliki banyak dampak positif dari penggunaannya, yaitu seperti memudahkan penggunaannya untuk melakukan komunikasi, sosialisasi dari berbagai orang diseluruh penjuru dunia ⁶. Kemudahan dalam mengakses semua informasi yang beredar terutama secara online juga dirasakan oleh pengguna teknologi saat ini, sehingga menyebabkan informasi yang diperoleh ada yang bersifat positif atau bermanfaat dari penggunaannya dan ada juga informasi yang bersifat negatif yang dimungkinkan dan bahkan berdampak tidak baik dari penggunaannya. Oleh karena itu, pengguna teknologi pada zaman sekarang ini hendaknya memiliki kemampuan dalam menyaring semua informasi yang diperoleh, agar penggunaannya terhindar dari pengaruh hal yang ke arah negatif. Pada situasi seperti sekarang ini, tentunya penting bagi anak-anak dan bahkan anak usia dini untuk diawasi dalam menggunakan teknologi. Manfaat dari pengawasan ini yaitu untuk menghindari anak dalam memanfaatkan teknologi ke arah yang bersifat negatif.

3. Dampak *gadget* terhadap perkembangan anak dan solusi mengatasi anak yang kecanduan *gadget*.

Gadget merupakan salah satu produk teknologi informasi yang dapat memenuhi kebutuhan manusia dari berbagai lapisan masyarakat. *Gadget* dalam hal ini dapat berupa komputer, laptop, *tablet PC*, dan *smartphone*. Tingkat durasi penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasanya berkisar antara 1 sampai 4 jam untuk sekali pengguna dan ini dapat digunakan hingga berkali-kali dalam satu hari ⁷. Tentunya ini berbeda dengan anak-anak bahkan anak berusia dini yang harus dibatasi intensitas penggunaannya dengan orang dewasa. Salah satu bentuk dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu kecanduan *gadget*. Ini akan sangat cepat dirasakan oleh para penggunaannya, karena disebabkan pemakaian yang bersifat terus-menerus.

Terdapat beberapa yang menyebabkan penggunaannya melakukan pemakaian *gadget* secara terus-menerus, diantaranya yaitu

- a. *Gadget* sebagai alat komunikasi. Kegiatan komunikasi bagi setiap manusia selalu terjadi secara terus-menerus, baik komunikasi dengan orang sekitar maupun komunikasi dengan orang yang berbeda tempat, dan komunikasi menggunakan *gadget* ini tidak dibatasi oleh jarak dan waktu dari para penggunaannya.
- b. *Gadget* dapat dijadikan sebagai sumber informasi. *Gadget* yang dilengkapi dengan teknologi internet tentunya sangat memudahkan penggunaannya dalam memperoleh informasi dari para penggunaannya dan bahkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam menemukan solusi masalah dari penggunaannya.
- c. *Gadget* dilengkapi dengan fitur-fitur menarik. Fitur-fitur yang menarik dalam *gadget* akan memanjakan dan menarik perhatian penggunaannya dalam memakainya secara terus-menerus.

Tiga hal tersebut yang menjadikan para pengguna *gadget* hampir tidak bisa mengontrol diri mereka. Kurangnya dalam pengontrol diri dalam menggunakan *gadget* merupakan salah satu penyebab penggunaannya dapat mengalami kecanduan *gadget*. Selain itu, situasi juga cukup mempengaruhi seseorang dalam menggunakan *gadget*. Ketika seseorang dalam kesepian atau tidak ada aktivitas, maka untuk mengisi kekosongan seseorang yang memiliki atau yang sedang membawa *gadget* akan membuka *gadget* mereka. Berdasarkan teman di lapangan, sebagian besar

⁶ Saparwadi and Parma, "Pengembangan Model Pembelajaran Kalkulus Berbantuan Komputer Melalui Program Maple Di Program Studi Pendidikan Matematika."

⁷ Suparman and Putriyani, "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang."

orang yang memiliki *gadget* akan memanfaatkan *gadget* mereka dalam mengisi kekosongan aktivitas mereka daripada mencari kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Untuk orang dewasa, alasan mereka menggunakan *gadget* ketika waktu kosong yaitu untuk mencari atau melihat informasi melalui *gadget*. Informasi yang bersifat positif tentunya akan berdampak positif bagi penggunaannya. Namun ketika informasi yang diperoleh bersifat negatif, maka ini tergantung dari kepandaian penggunaannya dalam menyaring informasi tersebut. Situasi ini tentunya berbeda dikalangan anak-anak yang masih belum matang dari segi perkemangan mereka. Menyaring informasi yang bersifat negatif bagi anak tentunya tidak bisa, sehingga dibutuhkan pengawasan dari orang tua. Pengawasan dan bimbingan dalam menggunakan *gadget* bagi anak sangat penting dilakukan untuk meghindarkan anak dari peparuh negatif dari penggunaan *gadget*.

Pembatasan fitur pada *gadget* juga penting dilakukan. Tidak semua fitur pada *gadget* dapat bermanfaat bagi anak sehingga penting untuk dilakukan pembatasan dalam mengakses fitur-fitur yang tidak bermanfaat bagi anak. Pembatasan dalam mengakses media secara online juga penting dilakukan guna mempermudah dalam mengontrol anak ketika menggunakan *gadget*. Terkait hal ini, terdapat beberapa pertanyaan saat dilakukan diskusi dengan para peserta, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana cara kita dalam mengontrol anak menggunakan *gadget*?
Jawaban dari pertanyaan ini yaitu dengan cara membatasi anak dalam mengakses fitur-fitur yang tidak bermanfaat bagi anak.
2. Bagaimana cara kita membatasi anak dalam menggunakan *gadget*? Sementara akses internet merupakan salah satu cara yang dilakukan dalam melakkan pencarian sesuatu yang disenangi oleh anak.
Jawaban dari pertanyaan ini yaitu mendownload dulu semua informasi, video atau fitur-fitur yang dibutuhkan dan bermanfaat bagi anak. Selanjutnya hasil dari pencarian tersebut dapat disimpan pada *gadget*, sehingga melalui kegiatan ini akan mempermudah kita dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak.
3. Bagaimana caranya jika anak sudah bisa mengaktifkan paket data sendiri pada *gadget*?
Jawaban dari pertanyaan ini, yaitu cara yang dapat digunakan yaitu dengan mengaktifkan mode pesawat pada smartphone atau dapat juga dengan mengeluarkan kartu data internet dari *gadget*, atau dengan cara memutus akses internet ke *gadget* yang digunakan oleh anak.
4. Bagaimana cara mengatasinya jika anak sudah kecanduan dalam menggunakan *gadget*?
Jawaban dari pertanyaan ini yaitu dengan cara mengurangi intensitas anak dalam menggunakan *gadget* sedikit demi sedikit dari waktu ke waktu. Selain itu pembatasan dalam mengakses fitur yang mereka sukai secara berlahan-lahan dikurangi dari waktu ke waktu dan akses internet tetap dibatasi, atau jika dimungkinkan penting dilakukan pemutusan akses internet ke *gadget* anak. Langkah ini dilakukan guna mengurangi kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*.

DISKUSI

Perkembangan kognitif anak menurut Piaget terjadi melalui empat tahapan. Tahap pertama yaitu tahap sensori motorik. Pada tahap ini, anak berusia 0 sampai 2 tahun. Anak Pada tahap ini belajar berdasarkan diri mereka dan dunia mereka sendiri melalui indera mereka yang sedang berkembang dan dari aktivitas motor mereka⁸. Aktivitas dari sensori motor terbentuk dari proses penyesuaian pada struktur fisik sebagai hasil interaksi anak dengan lingkungannya. Pemberian *gadget* pada tahap perkembangan anak saat ini tentunya masih belum layak karena belum

⁸ Diane et al., *Psikologi Perkembangan, Cet. 1* (Jakarta: Kencana, 2008).

menunjukkan aktivitas kognitif.

Untuk tahap praorasional, anak sudah menunjukkan adanya aktivitas kognitif saat menghadapi sesuatu diluar diri mereka. Pada tahap ini, anak-anak sudah mampu berpikir namun tidak sistematis, tidak logis, dan tidak konsisten. Anak-anak pada usia ini yaitu antara 2 sampai 7 tahun sudah bisa dikenalkan *gadget*. Penggunaan *gadget* pada tahap ini hanya dapat untuk merangsang perkembangan mereka. Memberikan akses internet pada *gadget* masih belum layak, karena anak masih belum mampu menjangring semuan informasi yang diterima. Sementara anak yang berada pada tahap operasional konkrit ini berada pada usia 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, anak telah cukup matang dalam menggunakan pemikiran mereka baik dalam bentuk operasi atau logika namun terbatas hanya pada objek fisik saat ini. Pada tahap ini, anak sudah dapat diberikan akses internet pada *gadget* yang mereka gunakan. Selama menggunakan *gadget*, anak pada tahap ini tetap harus dibawah pengawasan dan kontrolan orang tua. Selain itu intensitas dalam menggunakan *gadget* juga tetap dibatasi agar terhindar dari kecanduan dalam menggunakan *gadget*. Tahap terakhir dalam perkembangan kognitif anak berdasarkan teori Piaget yaitu tahap operasional formal. Pada tahap ini anak-anak sudah dapat menggunakan operasi konkritnya dalam membentuk operasi yang lebih kompleks⁹. Anak-anak pada tahap ini sudah bisa diberikan akses internet pada *gadget* mereka dengan secara terbuka, namun dengan tetap membatasi intensitas waktu penggunaan *gadget*. Pengetahuan dampak positif dan dampak negatif dari *gadget* tetap harus diberikan, untuk menghindari penyalahgunaan *gadget* yang tidak sesuai dengan fungsi yang seharusnya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Plus Muhammadiyah Pancor dan diikuti oleh para wali murid TK Aisyiyah Pancor, wali murid dan para staf SD Plus Muhammadiyah Pancor. Pengabdian ini bertujuan untuk 1) memberikan informasi tentang perkembangan kognitif anak, 2) memberikan informasi terkait perkembangan teknologi dan dampaknya bagi perkembangan anak, dan 3) memberikan informasi tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan anak dan solusi mengatasi anak yang kecanduan *gadget*. Hasil pengabdian ini menunjukkan para peserta antusias dan aktif dalam kegiatan diskusi selama kegiatan berlangsung. Kegiatan pengabdian ini menghasilkan beberapa solusi dalam mengatasi dampak *gadget* pada anak, yaitu:

1. Membatasi intensitas waktu penggunaan *gadget* pada anak.
2. Membatasi akses fitur-fitur yang tidak bermanfaat bagi anak.
3. Membatasi akses internet bagi anak usia dini saat menggunakan *gadget*.
4. Tetap melakukan pengawasan dan kontrolan kepada anak yang sedang menggunakan *gadget*.

ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada Ibu Kepala Sekolah Dasar (SD) Plus Muhammadiyah Pancor yang telah memberikan tempat dan fasilitas selama pengabdian berlangsung. Terimakasih juga kepada Ketua Pemuda dan rekan Pemuda Muhammadiyah Lombok Timur yang telah membantu untuk tersegelaranya kegiatan pengabdian ini.

⁹ Matt Jarvis, *Teori-Teori Psikologi, Cet. X* (Bandung: Nusa Media, 2011).

DAFTAR REFERENSI

- Diane, E. Papalia, Sally Wendkos Old, and Ruth Duskin Feldman. *Psikologi Perkembangan, Cet. I*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Jarvis, Matt. *Teori-Teori Psikologi, Cet. X*. Bandung: Nusa Media, 2011.
- Novitasari, W., and N. Khotimah. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal PAUD Teratai* 5, no. 3 (2016): 182–86.
- Saparwadi, Lalu. "Kemampuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Dalam Memahami Konsep Kalkulus Diferensial Dan Kalkulus Integral Dengan Menggunakan Maple." *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2018): 275–82.
- Saparwadi, Lalu, and Parma. "Pengembangan Model Pembelajaran Kalkulus Berbantuan Komputer Melalui Program Maple Di Program Studi Pendidikan Matematika." *Jurnal Elemen* 1, no. 1 (2015): 37–48.
- Saparwadi, Lalu, Cholis Sa'dijah, Abdur Rahman, and Tjang Daniel Chandra. "Reversible Thinking Ability in Calculus Learn-Ing Using Maple Software: A Case Study of Mathematics Education Students." *International Journal of Recent Technology and Engineering* 8, no. 1C2 (2019): 695–700.
- Saparwadi, Lalu, and Timbul Yuwono. "Pembelajaran Kalkulus Berbantuan Software Maple : Studi Perbedaan Hasil Kerja Mahasiswa Dengan Menggunakan Maple Dan Tanpa Menggunakan Maple." *Jurnal Elemen* 5, no. 1 (2019): 23–30. <https://doi.org/10.29408/jel.v5i1.722>.
- Solso, R. J. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Pearson Erlangga, 2008.
- Sternberg, R.J. *Psikologi Kognitif*. Edisi keem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Suparman, and S. Putriyani. "Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang." *Maspul Journal of Community Empowerment* 1, no. 2 (2020): 40–50.
- Sutriyatna, Erdi. "Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak-Anak (studi kasus warga rw. 05 kelurahan pondok petir)." *KOMMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang* 1, no. 1 (2020): 133–38.