

Sosialisasi Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di SD Negeri 56 Poka Kota Ambon

Arman Anwar^{1*}, Grazia Persulesy², Grazela Persulesy³, Marsyelin Lekatompessy⁴

¹Prodi/Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pattimura, Kota Ambon, 97233, Indonesia

²Prodi/Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pattimura, Kota Ambon, 97233, Indonesia

³Prodi/Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pattimura, Kota Ambon, 97233, Indonesia

⁴Prodi/Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pattimura, Kota Ambon, 97233, Indonesia

*E-mail Penulis Korespondensi: arman.mances1970@gmail.com

ABSTRAK¹

Kata Kunci

Gadget;
Anak-Anak;
SD Negeri 56 Poka;

Penggunaan *gadget* di Indonesia semakin tinggi seiring perkembangan teknologi. *Gadget* tentu membawa kemudahan bagi penggunanya, namun berbagai dampak dapat muncul akibat dari penggunaan *gadget*. Edukasi tentang dampak *gadget* pada anak merupakan tindakan yang penting dilakukan oleh berbagai pihak. Salah satunya berupa sosialisasi kepada anak-anak agar mereka lebih paham dengan dampak *gadget* beragam. Karena jika pemahaman itu ditanamkan sejak kecil maka seiring waktu, hal itu akan menjadi panduan kebijakan dalam penggunaan *gadget* yang lebih aman dan efektif. Tujuan pengabdian ini yaitu untuk mengedukasi siswa agar bijak dalam menggunakan *gadget* dan mengantisipasi berbagai dampak yang timbul dalam penggunaannya. Metode pengabdian yang digunakan yaitu proses tatap muka bersama dengan mahasiswa sebagai pemateri, kemudian menampilkan materi serta video edukasi dan melakukan interaksi berupa proses tanya jawab pada anak. Hasil yang diperoleh dalam proses sosialisasi yaitu, Siswa SD Negeri 56 Poka Kota Ambon menjadi lebih memahami dampak penggunaan *gadget* pada usia mereka. Para siswa juga semakin mengolah waktu mereka dalam bermain *gadget* sebagai bentuk kepedulian terhadap tumbuh kembang mereka. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran orang tua, guru, bahkan lingkungan di sekitar agar para siswa menggunakan *gadget* sebagai sarana belajar dan mengembangkan kreativitas serta hobi mereka yang positif.

ABSTRACT

Keywords:

Gadget; Children;
SD Negeri 56 Poka;

The use of gadgets in Indonesia is increasing along with technological developments. Gadgets certainly bring convenience to their users, but various impacts can arise as a result of using gadgets. Education about the impact of gadgets on children is an important action taken by various parties. One of them is in the form of outreach to children so that they understand more about the impact of various gadgets. Because if this understanding is instilled from childhood, over time, it will become a policy guide for safer and more effective use of gadgets. The aim of our service is to educate students to be wise in using gadgets and anticipate the various impacts that arise from their use. The service method that used is a face-to-face process with students as presenters, then presenting educational material and videos and interacting in the form of a question and answer process with the children. The results that obtained in the socialization process were that students at SD Negeri 56 Poka, Ambon City better understood the impact of using gadgets at their age. Students are also increasingly managing their time playing with gadgets as a form of concern for their growth and development. This of course cannot be separated from the role of parents, teachers, and even the surrounding environment so that students use gadgets as a means of learning and developing their creativity and positive hobbies.

e-ISSN: 2798-3684

Copyright © 2024 Author(s)

Article info: Received: 17 April 2024 | Accepted: 22 Mei 2024 | Online: 14 Juni 2024

1. Pendahuluan

Gadget merupakan istilah bahasa Inggris yang berarti suatu alat elektronik kecil yang memiliki beragam fungsi khusus (Nanang Sahriana, 2019). Dalam bahasa Indonesia *gadget* artinya acang yang merujuk pada sebuah alat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang berguna. Dahulu, orang tua membebaskan anaknya bermain di luar rumah dengan berbagai macam permainan tradisional namun sekarang, orang tua lebih membebaskan anak untuk mengandalkan teknologi sebagai media online untuk anak gunakan kapan saja dan dimana saja. Anak usia dini sering dikenal jugadengan istilah anak prasekolah, mereka memiliki masa peka dalam perkembangannya dan terjadipematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon berbagai rangsangan dari lingkungannya. Proses pertumbuhan anak sekarang ini kebanyakan ditemukan banyak anak sekolah yang masih ketergantungan dalam menggunakan *gadget*, kadang mereka tidak tahu waktu dalam menggunakan *gadget*. Pembimbingan dan pengarahan tentang dampak penggunaan *gadget* memegang peran penting untuk mengatasi dan membatasi masalah penggunaan *gadget* yang berlebihan terkhususnya pada anak SD. Hal ini dilakukan agar tumbuh kembang anak semakin baik dari segi fisik maupun psikis.

Oleh karena itu, pengenalan akan pengertian serta dampak *gadget* yang lebih luas penting untuk disosialisasikan kepada siswa SD Negeri 56 Poka di Kota Ambon yang merupakan anak-anak dengan umur rentan terdampak efek dari *gadget* itu sendiri. Anak-anak yang duduk di bangku SD merupakan kelompok individu yang sangat cepat terpengaruh oleh hal-hal yang berada di sekitar mereka. Disini *gadget* merupakan salah satu dari sekian banyak hal-hal tersebut, yang dimana hasil akhirnya menunjukkan dua kemungkinan yaitu membawa hal yang positif namun tidak terlepas dari adanya dampak negatif yang timbul. *Gadget* berupa handphone, tablet, laptop, dan lain sebagainya menjadi salah satu bukti kemajuan perkembangan zaman (Eka Sari Setianingsih, 2019). Tentu saja hal itu membawa berbagai dampak, mulai dari kemudahan yang ditawarkan melalui fitur-fitur canggih dan berkualitas sehingga bisa membuat suatu hal yang sulit menjadi semakin mudah, sampai efek negatif yang berujung kecenderungan terhadap penggunaan *gadget*. Penanganan akan hal ini bukan menjadi tanggung jawab orang tua saja, namun peran guru di sekolah dan lingkungan tempat anak bersosialisasi yang bisa mengarahkan dan membimbing mereka dalam penggunaannya. Karena pada dasarnya waktu penggunaan *gadget* efektifnya 1 sampai 2 jam per hari bahkan lebih baik jika kurang dari itu, untuk mencegah dampak negatif yang berkepanjangan.

Kegiatan sosialisasi tentang dampak penggunaan *gadget* yang bertempat di salah satu SD di Kota Ambon yaitu SD Negeri 56 yang merupakan salah satu SD yang berada di Desa Poka. Alasan SD Negeri 56 dipilih sebagai lokasi sosialisasi ini karena umur para siswa di SD Negeri 56 rentan terhadap efek kecenderungan *gadget*, sehingga menjadi sasaran yang tepat mengantisipasi dari awal tentang penggunaan *gadget*. Oleh karena itu kegiatan sosialisasi tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak diharapkan dapat mengedukasi mereka secara perlahan dalam menanamkan pemahaman akan hal itu. Sehingga anak-anak di SD Negeri 56 Poka dapat memanfaatkan fungsi *gadget* untuk media belajar serta meningkatkan kreatifitas dan hobi mereka daripada terjebak dalam kecendrungan negatif *gadget* itu sendiri.

2. Pelaksanaan dan Metode

Metode yang digunakan adalah presentasi di depan kelas oleh masing-masing pematari. Pendekatan ini memberikan pemahaman yang jelas tentang apa itu *gadget* sampai ke dampak apa saja yang timbul seiring penggunaannya. Tujuan dari pendekatan ini agar anak-anak paham secara luas dan mendalam tentang penggunaan *gadget* yang lebih efektif dan otomatis meningkatkan kesadaran mereka terhadap *gadget* untuk bisa membagi waktu antara dunia nyata dan dunia maya. Proses sosialisasi ini bertempat di SD Negeri 56, tepatnya di Poka, Kota Ambon. Sosialisasi dimulai pada jam belajar yaitu pada pukul 08.00 WIT – 10.30 WIT, dan dihadiri oleh siswa/siswi kelas 5 dan 6 yang berjumlah 25 orang. Selanjutnya sesi presentasi dibuka dengan tampilan video tentang dampak *gadget* agar mempermudah anak-anak memahami materi, dilanjutkan dengan pemaparan inti materi, dan ditutup sesi tanya jawab berhadiah untuk meningkatkan semangat dan melatih fokus mereka terhadap materi yang disampaikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Di Zaman sekarang orang tidak asing lagi dengan kata *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah

yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Sedangkan dalam bahasa Indonesia sendiri, *gadget* sering disebut sebagai gawai. Pada dasarnya *gadget* adalah obyek teknologi memiliki fungsi tertentu, dan dianggap sebagai sesuatu yang baru. Sedangkan menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2) *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Contoh *gadget* sendiri tidak asing bagi kita, yaitu komputer atau laptop, tablet PC, dan smartphone yang sering kita gunakan di kehidupan sehari-hari. Seiring perkembangan zaman maka kecanggihan dari teknologi terkhususnya gadget juga ikut berkembang. *Gadget* sendiri menawarkan segala kemudahan dan kecanggihan melalui berbagai fitur di dalamnya, dan tentu saja *gadget* membawa berbagai dampak tergantung dari bagaimana seseorang menggunakannya. Dampak akibat dari pengaruh *gadget* dapat dibagi menjadi 2 yaitu dampak positif dan dampak negatif (Putri Miranti, Lili Dasa Putri. 2019)

- Dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang baik.
- Dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

Dari penjelasan di atas bisa gadget pada akhirnya bisa menimbulkan kecanduan jika pemakaiannya berlebihan. Yuwanto dalam penelitiannya *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan *gadget (handphone)* yaitu:

- Faktor Internal
Kontrol diri yang rendah, dan kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan bagi setiap individu mengalami kecanduan *gadget*
- Faktor Situasional
Faktor ini mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai salah satu sarana yang membuat orang merasa terlalu nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, contoh saat stres, sedih, merasa kesepian, kecemasan, dan lain-lain yang dapat menjadi penyebab kecanduan *gadget (handphone)*.
- Faktor Sosial
Terdiri atas faktor penyebab kecanduan *handphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain.

Adapun faktor penyebab anak kecanduan gadget yang lebih spesifik yaitu :

- **Akses yang mudah dijangkau dan penggunaannya yang tidak terbatas**, artinya beberapa orang tua membebaskan anak dalam bermain *gadget* tanpa mengatur waktu dan mengawasi mereka. Dimana orang tua tidak tegas menyangkut waktu layar anak dan memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anak sehingga menyebabkan anak menganggap penggunaan *gadget* secara berlebih adalah hal normal. Apalagi akses di gadget sangat mudah dijangkau menyebabkan banyak hal negatif bisa terjadi.
- **Banyak konten menarik di gadget**, artinya *gadget* zaman sekarang menyediakan beragam konten yang sangat menarik bagi anak. Pada dasarnya hal ini bagus sebagai hiburan, akan tetapi jika terlalu sering ditonton maka perhatian anak akan teralihkan sepenuhnya ke konten di *gadget* dan membuat mereka ingin terus merasakan kesenangan yang instan dan kebanyakan konten yang disediakan tidak sesuai dengan umur mereka.
- **Pengaruh lingkungan sekitar**, artinya lingkungan yang disini yaitu teman-teman sebaya mereka yang juga sering menggunakan *gadget* saat bermain akan mempengaruhi aktivitas anak, dimana mengurangi interaksi sosial secara langsung dan pada akhirnya masing-masing sibuk dengan gadget mereka walaupun berada di tempat yang sama.

Dari sekian pengguna, anak-anak merupakan pengguna (*user*) *gadget* yang aktif. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) melakukan survei selama 3 tahun bahwasanak anak di Indonesia hanya 17,66% yang menyukai membaca maupun belajar,

dan sisanya lebih menyukai menonton televisi atau memainkan *gadget* yang bersifat menghibur, di katakan oleh Mobarok (2017).

Dengan pernyataan di atas terbukti bahwa mayoritas anak-anak sering menghabiskan waktu di depan layar *gadget* daripada beraktivitas dengan teman seumuran ataupun sekedar belajar menggunakan buku.

Hal ini tentu membawa dampak bagi anak, baik itu positif maupun negatif. Beberapa contoh dampak positif penggunaan *gadget* sebagai berikut:

- Memudahkan anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi mewarnai, menggambar dan menulis
- Anak anak tidak perlu memerlukan buku untuk belajar karna pada gadget di fasilitasi internet yang dapat membantu anak untuk mencari berbagai persoalan.
- Menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi.

Berikut dampak negatif yang dapat timbul dan membuat efek tidak baik dalam *gadget*:

- Anak anak lebih banyak menirukan adegan adegan dari video yang akan mereka tonton.
- Menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak anak lebih mementingkan gadget mereka
- Menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal hal yang lain.

Terdapat juga dampak-dampak yang lebih spesifik bagi beberapa aspek: secara

- **Aspek Kesehatan**, yang dimana *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan fisik penggunaannya. Seperti masalah penglihatan dimana sangat sering terjadi dan pengaruhnya sangat cepat, karena penggunaan *gadget* dalam waktu lama menyebabkan mata kering, sampai mata menjadi kabur. Setelah itu ada juga gangguan postur tubuh, dimana pada saat menggunakan *gadget*, posisi duduk mayoritas penggunaannya membungkuk. Sehingga menyebabkan postur tubuh yang tidak bagus dan dapat berakibat nyeri di leher, punggung dan lain-lainnya. Terakhir, pada saat sudah lama bermain *gadget*, aktivitas fisik anak-anak akan berkurang. Dimana anak jarang bergerak dan bisa meningkatkan risiko obesitas, gangguan sendi dan otot karena kaku, dan lain sebagainya.
- **Aspek Psikologis/Mental**, aspek ini meliputi beberapa gejala masalah psikologis atau mental yang disebabkan penggunaan *gadget* berlebihan. Misalnya, Gangguan tidur, karena terlalu lama terpapar cahaya dari layar *gadget*, maka bisa mengganggu pola tidur sampai berujung insomnia. Perlu diketahui juga bahwa penggunaan *gadget* berlebih dapat meningkatkan resiko kecemasan sampai bisa depresi.
- **Aspek Sosial**, aspek ini menyangkut tentang interaksi dan komunikasi anak dengan lingkungan sekitar. Karena terlalu lama penggunaan *gadget*, kemampuan interaksi sosial anak akan menurun sehingga timbul rasa tidak percaya diri dan cenderung menutup diri dari orang sekitar. *Gadget* juga dapat mengganggu cara komunikasi anak, karena era sekarang banyak anak-anak berkomunikasi hanya lewat *gadget*. Sehingga di dunia nyata komunikasi yang dilakukan akan tidak efektif dan berujung kecanggungan antar lawan bicara.
- **Aspek Pendidikan**, aspek ini juga patut diperhatikan karena menyangkut bagaiman anak-anak dipersiapkan untuk menjadi pribadi yang berintelektual. Penggunaan *gadget* secara berlebih tentunya berdampak bagi prestasi akademik anak. Karena *gadget* membuat anak mengabaikan tugas sekolah yang diberikan, dan berujung nilai akademik yang menurun. Selain itu fokus anak dalam belajar akan mengalami penurunan, karena terlalu banyak terpapar dengan konten serta game yang berasal dari *gadget*. Sehingga kebanyakan anak-anak melakukan perlawanan kepada guru di sekolah maupun orang tua di rumah.

Dari dampak-dampak diatas, adapun strategi serta teknik edukasi yang tepat untuk mencegah terjadinya ketagihan dalam bermain *gadget* :

- **Berikan contoh yang positif**, disini keluarga terlebih orang tua harus dan wajib menunjukkan contoh yang baik di depan anak. Orang tua juga harus bersikap tegas dalam waktu *gadget* anak. Cara yang bisa diterapkan yaitu orang tua harus meluangkan waktu

untuk beraktivitas dengan anak tanpa *gadget*. Misalnya mengajak anak keluar rumah untuk sekedar jalan-jalan ke mall, membaca buku bersama, sampai olahraga bersama.

- **Membuat zona bebas gadget**, artinya buat aturan dimana melarang penggunaan *gadget* pada area tertentu. Misalnya di rumah, area ruang keluarga, ruang makan. Di sekolah misalnya perpustakaan, kelas, musholah dan lingkungan lain yang sering menjadi titik kumpul banyak orang. Agar dengan cara itu dapat mendorong interaksi tatap muka dan kemampuan bersosialisasi yang baik antar sesama
- **Membuat aktivitas yang menarik**, dimana mengajak dan memfasilitas anak-anak untuk mencoba mengembangkan hobi mereka seperti menggambar, menyanyi, bermain alat musik sampai melibatkan anak dalam kegiatan fisik seperti olahraga tenis, bersepeda, sepatu roda, berenang dan lain sebagainya untuk mengalihkan perhatian mereka, sekaligus menyadarkan bahwa *gadget* bukan merupakan satu-satunya hiburan bagi anak
- **Edukasi mengenai dampak negatif gadget**, artinya harus ada diskusi terbuka antara anak dan orang yang lebih tua mengenai dampak terburuk penggunaan *gadget* dengan bahasa yang mudah dimengerti, sehingga mereka bisa sadar dan mengantisipasi agar hal negatif itu tidak muncul. Selain itu supaya anak tidak bosan dengan penyampaian kita, alangkah baiknya ditampilkan video atau cerita pendek agar anak tertarik dan memahami apa yang dimaksud.
- **Berikan pujian dan apresiasi kepada anak**, artinya jika anak berhasil mengikuti peraturan yang ada, berikan pujian dan penghargaan agar mereka termotivasi untuk terus mematuhi aturan yang ada. Penghargaan bisa berupa memberikan hal yang menjadi hobi mereka, atau makanan kesukaan mereka. Namun jika adanya pelanggaran dalam aturan maka harus juga memberikan hukuman agar ada efek jera. Hukumannya bukan kontak fisik secara kasar, namun bisa berupa pembatasan untuk tidak menggunakan *gadget* dalam kurun waktu tertentu.

Siswa/siswi SD Negeri 56 merupakan salah satu bagian dari pengguna aktif *gadget*. Maka dari itu, sosialisasi ini mengarahkan mereka untuk harus mengendalikan diri dalam menggunakan *gadget* dengan mencoba hal-hal yang bersangkutan dengan aktivitas fisik dan mengembangkan hobi bakat mereka dengan *gadget* sebagai sarana penyalurannya.

Karena di *gadget* terdapat berbagai aplikasi seperti youtube, instagram, whatsapp, blog dan lain-lain, yang dimana bisa membantu mereka untuk mengembangkan hobi bakatnya, tetapi tetap di bawah pengawasan orang yang lebih tua.

Dalam sosialisasi ini, yang membahas tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak” di SD Negeri 56 Poka, siswa/siswi menunjukkan reaksi yang positif, dimana ada beberapa indikator yang tercapai yaitu, 1) Meningkatnya kesadaran siswa dalam menggunakan *gadget* secara bijak ; 2) Timbulnya reaksi siswa yang semangat dan memiliki keinginan untuk membatasi penggunaan *gadget* ; 3) Terciptanya rasa kepedulian siswa kepada sesama untuk saling mengingatkan bahaya penggunaan *gadget*.

Dari indikator pencapaian dibuktikan dengan antusias yang tinggi dari siswa dalam mengikuti proses sosialisasi sampai selesai , sehingga mereka dengan semangat bisa menjawab pertanyaan yang diberikan di akhir sosialisasi.



Gambar 1. Sosialisasi tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak di SD Negeri 56

Keberhasilan SD Negeri 56 Poka, Kota Ambon dalam membatasi penggunaan gadget tentunya harus didukung dari berbagai pihak, yaitu : 1) Keluarga, dimana menjadi rumah dan

contoh utamabagi anak dalam penggunaan *gadget*, dan menjadi tempat komunikasi yang saling terbuka antara anggota keluarga, pembimbing utama dan wadah untuk saling bertukar pendapat; 2) Sekolah, dimana para guru sebagai orang tua di sekolah harus terus mengedukasi siswa agar terhindar dari berbagai pengaruh buruk. Juga teman-teman seumuran di sekolah yang harus mencerminkan dan mengingatkan satu sama lain agar paham dalam batas waktu bermain *gadget*; 3) Masyarakat, yang tentunya berada di sekitar anak-anak harus tahu bahwa di usia mereka perlu mengikuti contoh yang baik dari sekitarnya, maka perbiasakan untuk mencerminkan hal baik dengan tidak mengabaikan kehadiran mereka, tetapi mengajak untuk melakukan aktivitas fisik yang minim penggunaan *gadget*.

Sosialisasi di SD Negeri 56 Poka, pada akhirnya membawa dampak positif antaralain: 1) Pengarahan yang diberikan dapat siswa mengerti dengan baik, karena dibantu dengan penampilan video serta pemaparan contoh nyata; 2) Pemanfaatan *gadget* dengan benar dapat membuka peluang mereka untuk berkarya dengan bakat yang dimiliki; 3) Keterlibatan mereka dalam kebijakan untuk membatasi penggunaan *gadget* dapat mengurangi kecenderungan dan lebih banyak terlibat aktif dalam aktivitas bersosialisasi.

4. Kesimpulan

Dampak penggunaan *gadget* pada anak yang berlebihan dapat merusak tumbuh kembang anak baik secara fisik maupun psikis. Apabila jika tidak dibatasi akan terus berlanjut hingga generasi berikutnya yang diharapkan dapat berguna bagi bangsa dan negara Indonesia. Maka dari itu Edukasi salah satunya berupa sosialisasi merupakan salah satu upaya yang dilakukan agar membuka pikiran anak untuk mereka tahu bahwa *gadget* bukanlah satu-satunya hiburan. Namun banyak hiburan yang mereka bisa dapati tanpa perlu menggunakan *gadget*, bahkan bisa menambah kemampuan intelektual mereka serta kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sosialisasi yang dilakukan juga dapat membentuk karakter mereka untuk berani melawan hal yang negatif dan mengembangkan diri sesuai hobi dan bakat. Pembinaan penggunaan *gadget* pada anak, bukan menjadi tanggung jawab satu pihak saja, namun menjadi tanggung jawab bersama untuk mengawasi dan membimbing anak-anak yang dipersiapkan untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045 yang dimana memiliki generasi-generasi muda Indonesia berkualitas, berkompeten, dan berdaya saing tinggi.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada DPL KKN selaku penulis pertama yang telah membantu proses KKN mulai dari pengajuan program sampai tahap penulisan artikel ini. Terimakasih juga kepada semangat dan usaha penulis yang telah bekerja sama dari awal kegiatan KKN dilaksanakan sampai tahap penulisan ini dengan menyumbangkan ide dan pendapat yang saling membangun sehingga proses penulisan ini bisa terlaksana. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah SD Negeri 56 Poka yang telah memberikan izin untuk mensosialisasikan program ini bagi para siswa. Terakhir ucapan terima kasih juga disampaikan bagi siswa/siswi kelas 5 dan 6 SD Negeri 56 Poka yang dengan semangat mengikuti proses sosialisasi dari awal sampai akhir dan aktif selama sosialisasi berlangsung. Penulis menyadari masih ada kekurangan, namun semua niat baik untuk mengedukasi anak-anak agar menjadi generasi yang berintelektual dan bijak dalam penggunaan *gadget*.

Daftar Pustaka

- Chintami Luciana Watak. 2023. "Dampak Penggunaan *Gadget* Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar": Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat MAPALUS Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon. Vol. 1, No. 2.
- Eka Sari Setianingsih. 2019. "*Gadget* Pisau Bermata Dua" Bagi Anak?": Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA). Vol. 1, No. 1, Hal. 398.
- Fungki Oktaviyati, dkk. 2023. "Analisis Dampak Radiasi *Gadget* Terhadap Perkembangan Motorik Dan Kognitif Anak": Jurnal *Golden Age*, Universitas Hamzanwadi. Vol. 7, No. 01, Hal. 74- 80.
- Marpaung. 2018. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan": Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling. Vol. 5, No. 2.
- Nanang Sahriana. 2019. "Pentingnya Peran Orangtua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini": Jurnal *Smart PAUD*. Vol. 2, No. 1. Hal. 61.
- Putri Miranti, Lili Dasa Putri. 2019. "Waspada Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan

- Sosial Anak Usia Dini”: Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS. Vol. 6, No. 01, Hal. 58
- Rina Nurasyiah, Cucu Atikah. 2023. “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini”: Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol. 17, No.1.
- Rosdiana, et al. 2018. “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Pelajar di SMP Negeri 33 Samarinda”: Jurnal Abdimas Mahakam. Vol. 2, No.1, Hal. 35.
- 25Rismaniar. 2018. “Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* di SMAN 3 Medan”: Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Hal. 12-13.