

Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1

N I Haerunisya*¹, W P Zzahrani², A S Sari³, Z A Windarti⁴

¹⁻⁴Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 211711542@students.uajy.ac.id¹, 211711537@students.uajy.ac.id²,
211711541@students.uajy.ac.id³, 211711470@students.uajy.ac.id⁴

Abstrak. Teknologi saat ini semakin berkembang dengan pesat, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu bentuk fisik teknologi yang selalu berkembang dari tahun ke tahun. Penggunaan *gadget* secara berlebihan memiliki banyak dampak buruk bagi perkembangan dan pertumbuhan pada anak usia dini. Hal ini bisa terjadi karena adanya dampak yang bisa memicu perilaku konsumtif yang berlebihan. Selain itu juga menyebabkan anak menjadi pribadi yang introvert atau lebih menutup diri karena kurangnya interaksi sosial. Namun, penggunaan *gadget* tidaklah sepenuhnya berdampak negatif kepada anak usia dini. Sebagian dari mereka memanfaatkan *gadget* untuk mengakses *Artificial Intelligence* (AI) yang mereka gunakan sebagai salah satu media pembelajaran, hal tersebut digunakan untuk mempermudah pihak pengajar maupun siswa yang menerima materi tersebut. Meskipun begitu dalam penggunaan *gadget* tetap harus dalam pengawasan orang tua. Karena pada anak usia sekolah dasar memiliki rasa penasarannya yang tinggi terhadap sebuah hal baru yang memungkinkan dapat terjadinya resiko akan kekhawatiran orang tua mengenai penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak-anak mereka.

Kata kunci: Gadget; Sosialisasi; Pengabdian; Interaksi sosial

Abstract. Technological developments are currently growing rapidly. One of them is gadgets. Gadgets are one of the real physical forms of technology that are always developing from year to year. Excessive use of gadgets has many negative effects on development and growth in early childhood. This can happen because of the impact that can trigger excessive consumptive behavior. Besides that, it also causes children to become introverted or more introverted because of a lack of social interaction. However, the use of gadgets does not completely have a negative impact on early childhood. Some of them use gadgets to access *Artificial Intelligence* (AI) which they use as a learning medium, this is used to make it easier for teachers and students who receive the material. Even so, the use of gadgets must still be under the supervision of parents. Because elementary school-age children have a high curiosity about something new, which allows for the risk of parents worrying about the excessive use of gadgets by their children.

Keywords: Gadgets; Socialization; Devotion; Social interaction

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang dengan pesat. Teknologi memiliki banyak jenis dan bentuk yang selalu diperbaharui dari hari ke hari. Perkembangan teknologi yang tidak ada habisnya ini juga mengubah pola pikir dan perilaku manusia. Teknologi yang sangat populer saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu bentuk fisik nyata teknologi yang selalu berkembang dari tahun ke tahun[1]. Perkembangan teknologi *gadget* semakin pesat dan tentu tidak dapat kita hindari di dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan teknologi *gadget* saat ini memiliki tujuan praktis untuk kehidupan manusia sebagai dampak perubahan[2]. Saat ini banyak manusia bergantung pada teknologi, bahkan teknologi sendiri digunakan sebagai dasar pemenuhan kebutuhan bagi setiap orang karena dengan adanya teknologi ini memudahkan manusia dalam melakukan segala hal seperti mempermudah pekerjaan, mempermudah komunikasi, dan sebagai media untuk bisa mendapatkan informasi menjadi lebih cepat dan efisien[3]. Di era yang serba modern dan digital ini teknologi *gadget* sudah dikenal oleh anak-anak sekolah dasar dimana mereka tumbuh dengan akses teknologi yang serba canggih dari era sebelumnya bahkan teknologi *gadget* sendiri juga merupakan bagian dari kehidupan mereka sehari-hari. Biasanya sebagian dari anak sekolah dasar menggunakan *gadget* untuk kebutuhan yang tidak penting seperti bermain *game* sedangkan yang lainnya digunakan untuk kebutuhan sekolah seperti untuk mengerjakan tugas atau sebagai media pembelajaran *online*[4]. Namun, perlu diketahui bahwa pemahaman penggunaan teknologi *gadget* pada anak sekolah dasar perlu diawasi.

Seiring berkembangnya teknologi, *gadget* menjadi teknologi yang sangat populer mulai dari kalangan orang dewasa sampai anak-anak, sehingga *gadget* memiliki pengaruh besar terhadap tumbuh kembang anak[5]. Masa kanak-kanak merupakan *golden age*, dimana anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan rasa ingin tahu yang sangat besar. Mereka akan belajar hal-hal yang belum diketahui salah satunya adalah *gadget*[6]. *Gadget* yang memiliki tampilan menarik dan dilengkapi dengan aplikasi *game online* dapat dengan mudah menarik perhatian anak-anak, sehingga tidak jarang anak-anak akan lupa waktu saat berhadapan dengan *gadget*. Kurangnya pengawasan orang tua pada anak dalam bermain *gadget* dapat menyebabkan interaksi anak dengan dunia sosial berkurang[7]. Minimnya interaksi akan membuat anak mengalami kesulitan bersosialisasi. Seperti yang diketahui usia anak-anak saat masa *golden age* adalah masa yang tepat untuk mengasah kemampuan sosial terhadap kepedulian dan lingkungan sekitar. Anak-anak yang sudah kecanduan *gadget* sejak kecil akan berdampak pada psikologis mereka, dan pengalaman sejak kecil itu akan terbawa sampai mereka dewasa[8]. Oleh sebab itu orang tua dituntut untuk lebih kreatif dalam membimbing anak, menciptakan inovasi belajar yang atraktif, menyediakan media belajar, dan menciptakan lingkungan yang sehat. Selain anak-anak, orang tua juga harus diedukasi secara mendalam tentang dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan, agar dampak buruk yang ditimbulkan dapat dicegah. Hal itu juga baik bagi kesehatan fisik dan mental anak.

Pada dasarnya, usia anak Sekolah Dasar belum waktunya menggunakan *gadget* untuk kegiatan sehari-hari mereka, karena dalam penggunaan *gadget* memiliki banyak dampak buruk bagi perkembangan dan pertumbuhan mereka. Mereka harus lebih fokus untuk bermain dan belajar dengan teman-teman di lingkungan yang lain. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini penggunaan *gadget* pada usia anak sekolah dasar menjadi hal yang sangat mudah dijumpai dimanapun keberadaannya dan dianggap menjadi hal yang wajar oleh masyarakat umum. Hal ini bisa terjadi karena adanya dampak yang bisa memicu perilaku konsumtif yang berlebihan terhadap penggunaan *gadget*. Tidak hanya itu, ketertarikan mereka terhadap penggunaan *gadget* tidak disadari dapat mengurangi waktu kegiatan mereka dalam berinteraksi sosial secara langsung dengan teman-temannya, mereka akan lebih cenderung memiliki ketertarikan yang berlebihan terhadap aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan *gadget*. Hal ini dapat menyebabkan anak usia dini menjadi pribadi yang introvert atau lebih menutup diri karena kurangnya interaksi sosial. Penggunaan *gadget* juga membawa dampak buruk terhadap perkembangan kinerja otak pada anak usia dini, karena kecenderungan mereka terhadap *gadget* akan mengurangi kegiatan mereka dalam hal

pengembangan kemampuan kognitif yang mereka miliki. Namun, penggunaan *gadget* tidaklah sepenuhnya berdampak negatif kepada anak usia dini[9].

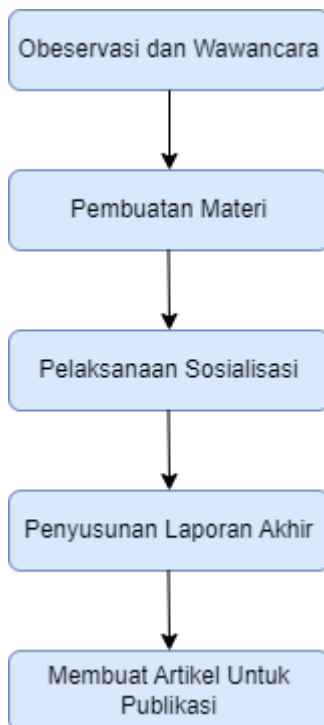
2. Analisis Situasi

Di era yang modern ini telah banyak sekali situs *website* atau aplikasi pendukung akademik anak usia dini yang bisa diakses dengan mudah oleh siapapun dan dapat membantu mereka untuk belajar dan mendapatkan pengetahuan baru[10]. Sehingga media-media pembelajaran tersebut dapat membantu proses belajar anak usia dini untuk mendapatkan metode pembelajaran yang tidak monoton hanya dari sekolah saja. Tentu saja hal ini juga bisa menjadi salah satu pemicu anak untuk meningkatkan semangat belajar mereka karena materi-materi yang ada pada internet cenderung lebih menarik karena dilengkapi animasi atau gambar-gambar yang sesuai dengan materi dan dianggap tidak mudah membuat mereka bosan saat belajar. Selain itu, dalam penggunaan sebuah *gadget* atau *smartphone* juga terdapat media yang bisa digunakan untuk mengekspresikan diri mereka melalui media foto atau video, menggambar, bermain musik, dan lainnya yang bisa dilakukan oleh mereka di berbagai aplikasi yang kreatif[11]. Beberapa contoh di era sekarang yang sudah menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai salah satu sistem pembelajaran, hal tersebut mempermudah pihak pengajar maupun siswa yang menerima materi tersebut. Meskipun begitu dalam penggunaan *gadget* tetap harus dalam pengawasan orang tua. Karena pada anak usia sekolah dasar memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap sebuah hal baru yang memungkinkan dapat terjadinya resiko akan kekhawatiran orang tua mengenai penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak-anak mereka[12].

Oleh karena itu, pengabdian ini dilakukan untuk mengedukasi kepada anak-anak sekolah dasar terhadap dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dan meningkatkan kesadaran mengenai penggunaan teknologi secara sehat, dari masalah pengelolaan waktu, memberikan contoh dan manfaat yang baik[13]. Memberikan informasi yang positif karena masalah yang sering terjadi pada anak-anak sekolah dasar sekarang adalah penggunaan teknologi *gadget* yang tidak sehat dimana anak jaman sekarang menggunakan *gadget* tidak sebagaimana mestinya[14]. Maka dari itu, kami melakukan sosialisasi ini kepada salah satu sekolah dasar yang ada di SD Negeri 1 Maguwoharjo, dengan memberikan manfaat edukasi berupa sosialisasi. Memberikan video dan permainan yang menarik untuk disampaikan pada anak-anak dengan metode penyampaian secara mendalam namun masih dapat dimengerti oleh anak-anak yang baru menggunakan *gadget* maupun sudah lama, dari sini juga kami tidak lupa menekankan penggunaan *gadget* yang sewajarnya. Selain itu, kami memberikan pengarahan kepada anak-anak sekolah dasar untuk menggunakan *gadget* sebagai pendukung kegiatan belajar seperti situs resmi pembelajaran, aplikasi permainan yang mengasah kemampuan kognitif anak dan bukan sebagai media untuk bermain *game* sampai lupa waktu atau hal lainnya yang mengacu anak pada dampak negatif.

3. Metode

Pada Gambar 1 menampilkan alur dari kegiatan pengabdian. Kegiatan ini dilakukan agar anak-anak SD Negeri Maguwoharjo 1 mengetahui dampak bahaya yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* secara berlebihan. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk penyuluhan dengan membuat materi yang nantinya akan kami berikan kepada siswa SD Negeri Maguwoharjo 1 dalam bentuk video (Tabel 1). Materi yang akan disampaikan meliputi dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget*, pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial, solusi dan kedisiplinan menggunakan *gadget*. Selain dengan penyampaian materi, dalam pelaksanaan pengabdian ini akan dilakukan dengan memberikan waktu untuk sesi tanya jawab mengenai penggunaan *gadget* pada usia anak Sekolah Dasar. Akan diberikan hadiah sebagai apresiasi kepada siswa yang berani dan dapat menjawab pertanyaan.



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan Pengabdian

Tabel 1. Tahap dan Luaran Pengabdian

| No. | Kegiatan | Luaran |
|--------------------------|---|--|
| Tahap Persiapan | | |
| 1. | Observasi dan wawancara | Pengetahuan mengenai situasi SD Negeri Maguwoharjo 1. |
| 2. | Pembuatan materi | Materi dengan bentuk video yang akan disampaikan saat sosialisasi berlangsung. |
| Tahap pelaksanaan | | |
| 3. | Pelaksanaan sosialisasi dampak penggunaan <i>gadget</i> | Pengetahuan mengenai dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini |
| Tahap Pelaporan | | |
| 4. | Penyusunan Laporan Akhir | Laporan proposal final |
| 5. | Membuat artikel untuk publikasi | Artikel jurnal |

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian metode ceramah, metode ceramah adalah penyampaian materi yang lebih mengutamakan interaksi antara siswa dengan tim pelaksana dimana metode ini penuturannya dilakukan secara lisan[15]. Metode ini dipilih karena dinilai lebih efektif dalam penyampaian sebab adanya interaksi secara langsung antara siswa dan tim pelaksana. Sehingga dengan diterapkan metode ini diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan dalam sosialisasi dengan jelas. Kegiatan pengabdian ini berlangsung pada hari Senin, 10 April 2023, bertempat di SD Negeri Maguwoharjo 1. Pengabdian dilakukan secara langsung berinteraksi dengan siswa agar lebih efektif. Tim pelaksana beranggotakan 4 orang yang memberikan sosialisasi kepada siswa kelas 5A dan 5B yang berjumlah 45 orang. Dengan sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada siswa terhadap penggunaan *gadget* dengan benar sehingga memberikan manfaat yang baik untuk mereka dan meminimalisir dampak buruk yang mungkin terjadi dari penggunaan *gadget* tersebut.

4. Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi yang dilaksanakan di SD Negeri Maguwoharjo 1, dilakukan dengan berinteraksi secara langsung di kelas. Sosialisasi ini dibagi dalam dua sesi yang meliputi pemaparan materi mengenai dampak penggunaan *gadget* dan *sharing session* oleh beberapa siswa.

4.1 Pemaparan materi dan video.

Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan hari Senin tanggal 10 April 2023 di mulai pada pukul 07:00 WIB. Tim pengabdian melakukan *briefing* singkat untuk memastikan anggota dapat melakukan tugasnya sesuai yang sudah dibagi seperti IT, dokumentasi, pemateri, dan *ice breaking*. pada pukul 07.10 - 07.20 dimulai dengan pembukaan dan sambutan dari ketua pelaksana dan tim *ice breaking* untuk berterima kasih kepada kepala sekolah dan siswa siswi telah bersedia mengikuti sosialisasi. Pukul 07.20 – 07.25 perkenalan tim pelaksana dilanjutkan materi 07.25 - 08.15 dilakukan oleh ketua kelompok. Dilanjutkan sesi dokumentasi pada 08.16 - 08.30. Dalam pemaparan materi dibagi menjadi dua tahap yaitu pemutaran video dan penyampaian materi secara detail oleh ketua pelaksana. Pemutaran video yang dilakukan mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*, dampak positif penggunaan *gadget*, dan cara mengatasi dampak penggunaan *gadget*.



Gambar 2. Pemutaran video dampak penggunaan *gadget*

Pada Gambar 2, dalam pemutaran video membahas mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar. Tim pelaksana menyampaikan materi-materi secara detail dan memberikan contoh-contoh dalam lingkungan sekitar tentang bahaya penggunaan *gadget* agar siswa lebih paham sehingga bisa menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Tim pelaksana juga tidak hanya menjelaskan mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* saja tetapi juga menjelaskan dampak positif dari penggunaan *gadget* bagi siswa sekolah dasar sehingga siswa paham bahwa *gadget* tidak hanya memiliki dampak buruk tapi ada dampak positifnya. Ada juga solusi-solusi yang dapat diterapkan oleh para siswa untuk mengurangi penggunaan *gadget*.

Dalam pemaparan materi pertama terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* yang dapat menyebabkan adanya tindakan *cyber bullying*. *Cyber bullying* merupakan tindakan perundungan yang dilakukan secara online atau melalui media digital. Bentuk dari tindakan *cyber bullying* bisa berupa pesan atau komentar yang bersifat merendahkan orang lain, mengejek sesama teman melalui media sosial. *Cyber bullying* menjadi salah satu hal yang dapat menimbulkan dampak buruk terhadap kesehatan mental seseorang, karena tidak semua orang dapat menerima berbagai kritik yang diberikan oleh orang lain. Selanjutnya, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menimbulkan pribadi yang buruk kepada anak usia dini seperti membuat pribadi yang lebih tertutup atau biasa dikenal dengan pribadi *introvert*. Kemunculan pribadi yang tertutup ini bisa terjadi karena mereka lebih memiliki fokus terhadap dunia digital mereka daripada lingkungan sekitarnya, hal tersebut terjadi setiap hari yang dapat menjadikan sebuah kebiasaan bagi mereka. Utamanya bagi anak usia dini fokus mereka akan sangat mudah teralihkan pada dunia digital yang semakin canggih dan menarik.

Seseorang yang memiliki pribadi yang tertutup cenderung sulit membuka diri atau bertukar cerita kepada orang-orang terdekat mereka seperti keluarga maupun teman dekatnya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga akan membiasakan diri mereka berkomunikasi secara tidak langsung dengan siapa saja, karena mereka telah memiliki kenyamanan berkomunikasi melalui media sosial seperti halnya mengirim pesan teks, dari hal tersebut dapat menyebabkan diri seseorang kurang memiliki keterampilan dalam berkomunikasi di hadapan orang lain dan menjadikan mereka pribadi yang tertutup. Tidak hanya itu, dampak penggunaan *gadget* juga menimbulkan seseorang kurang berinteraksi antar sosial. Hal ini terjadi ketika fokus mereka telah teralihkan pada dunia digital, mereka cenderung tidak memperhatikan keadaan lingkungan sosial karena mereka akan merasa cukup dengan kehidupan dunia digital tersebut tanpa berinteraksi secara langsung dengan orang sekitar. Kurangnya interaksi sosial dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial seseorang, mereka akan kesulitan dalam berkomunikasi dan membentuk hubungan yang baik dengan orang lain dan susah membuka diri terhadap orang baru.

Pemaparan materi kedua berupa dampak positif penggunaan *gadget*. Dijelaskan beberapa dampak positif yang didapatkan dari penggunaan *gadget*. Poin pertama yaitu komunikasi menjadi mudah. Berkomunikasi dengan kerabat jauh biasanya menggunakan surat dan membutuhkan waktu yang lama. Munculnya keberadaan *gadget* mempermudah pengguna untuk berkomunikasi dengan kerabat atau keluarga jauh, sehingga pesan yang ingin disampaikan tidak membutuhkan waktu lama. Poin kedua menambah pengetahuan. Keberadaan *gadget* memudahkan kita untuk mengakses berbagai macam informasi yang ada di internet, kapanpun dan dimanapun kita berada. Informasi yang didapatkan dari artikel jurnal internet juga dapat meningkatkan prestasi di kelas. Poin ketiga mengembangkan kreativitas anak. Informasi yang mudah diakses menjadi salah satu penyebab kreativitas anak dapat berkembang. Contohnya anak-anak yang pandai bernyanyi dengan mudah mendapatkan informasi mengenai audisi menyanyi di internet. *Gadget touchscreen* dapat digunakan anak-anak untuk menyalurkan bakat menggambar.

Solusi yang diberikan tim pelaksana bagi siswa apabila terlalu berlebihan dalam menggunakan *gadget* adalah dengan memperbanyak bersosialisasi dengan teman-teman ataupun lingkungan sekitar untuk menambah koneksi. Sosialisasi dengan lingkungan sekitar juga dapat menjaga kesehatan mental dan mengurangi resiko terkena depresi. Mengurangi penggunaan *gadget* secara berlebihan dan membatasi

waktu penggunaan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari. Alternatif yang dapat dilakukan yaitu mengganti *gadget* dengan buku, selain menambah pengetahuan, buku juga dapat mengasah kreativitas anak. Kemudian, mengurangi kecanduan media sosial. Media sosial dapat menjadi salah satu alasan *gadget* digunakan secara berlebihan, hal ini sebaiknya dikurangi dengan melakukan aktivitas yang bermanfaat. Aktivitas yang bermanfaat dapat meningkatkan kualitas hidup kita, selain itu juga memberikan dampak positif bagi kehidupan sehari-hari. Contohnya seperti bermain dengan teman, membantu keluarga, menyalurkan hobi, olahraga, dan kegiatan-kegiatan positif lainnya.

4.2 *Sharing Session*.

Sharing session ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh siswa menangkap materi yang telah dipaparkan oleh tim pelaksana. Selain itu, sesi ini juga digunakan untuk mengukur keefektifitasan dari kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan. Pada kegiatan *sharing* ini tim pelaksana memberi waktu sesi tanya jawab bagi siswa yang tidak paham atau ingin bertanya lebih lanjut mengenai materi yang sudah dijelaskan. Tim pelaksana juga memberikan pertanyaan pada siswa mengenai materi kegiatan sosialisasi sebagai *feedback* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan. Kegiatan *sharing* ini tidak hanya dilakukan oleh tim pelaksana saja tetapi dari siswa juga melakukan *sharing* mengenai dampak yang mereka rasakan selama menggunakan *gadget*. Kegiatan *sharing session* yang dilakukan oleh siswa 1 menjelaskan tentang penggunaan *gadget* yang mereka kehidupan sehari-hari, kemudian dampak yang mereka alami ketika menggunakan *gadget* secara berlebihan dan yang terakhir adalah aktivitas yang sering dilakukan jika bosan penggunaan *gadget*.



Gambar 3. *Sharing Session* yang dilakukan oleh siswa 1



Gambar 4. *Sharing Session* yang dilakukan oleh siswa 2

5. Kesimpulan

Sosialisasi ini memberikan dampak positif yang baik pada SD Negeri Maguworharjo 1 mengenai penggunaan teknologi *gadget*. Pada kegiatan sosialisasi ini tidak hanya penyampaian materi saja tetapi tim pelaksana juga memberi waktu *sharing session* bagi siswa untuk menceritakan mengenai pengalaman penggunaan *gadget* sehari-hari. Tim pelaksana juga memberikan sesi tanya jawab bagi peserta yang ingin mengetahui atau tidak paham terhadap dampak penggunaan *gadget*, selain itu, penyampaian materi yang dibawakan oleh tim pelaksana juga diterima dengan baik oleh siswa. Terlebih tim pelaksana memberikan solusi-solusi bagi siswa yang memiliki kecanduan terhadap *gadget* yang dapat mereka terapkan pada kehidupan sehari-hari dari hal-hal yang kecil terlebih dahulu seperti membaca buku. Dengan diadakannya sosialisasi ini siswa diharapkan bisa mendapatkan pengetahuan mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga siswa dapat mulai berfikir mengenai dampak yang ditimbulkan dan lebih memanfaatkan *gadget* seperlunya saja untuk hal-hal yang bermanfaat. Kedepannya pengabdian ini dapat diikuti oleh seluruh siswa di SD Negeri Maguworharjo 1.

6. Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana mengucapkan terimakasih kepada bapak Julius Galih Prima Negara, S. Kom., M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam pelaksanaan pengabdian dan penyusunan jurnal. Tim pelaksana juga mengucapkan terimakasih kepada ibu Elisabeth Marsella, S.S., M.Li selaku pembina mata kuliah Teknologi Informasi untuk masyarakat, serta kepada kepala sekolah SD Negeri Maguworharjo 1 yang telah mengizinkan kami untuk melaksanakan kegiatan ini dan kepada siswa kelas v yang telah bersedia menjadi peserta.

7. Referensi

- [1] Y. R. U. Sianturi, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *J. Kewarganegaraan*, vol. 5, no. 1, pp. 276–284, 2021, doi: 10.31316/jk.v5i1.1430.
- [2] J. Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, vol. 5, no. 2, pp. 55–64, 2018, doi: 10.33373/kop.v5i2.1521.

- [3] I. Lestari, A. W. Riana, dan B. M. Taftazani, "Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga," *Pros. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 204–209, 2015, doi: 10.24198/jppm.v2i2.13280.
- [4] S. Abdulatif dan T. Lestari, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1490–1493, 2021.
- [5] I. Sunita dan E. Mayasari, "Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak," *J. Endur.*, vol. 3, no. 3, p. 510, 2018, doi: 10.22216/jen.v3i3.2485.
- [6] P. H. Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- [7] S. N. Asiah, B. A. Pranoto, D. Sunarsih, dan D. R. Triputra, "Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 8, no. 17, pp. 465–474, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7080497>
- [8] J. E. Palar, F. Onibala, dan Wenda Oroh, "Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget," *e-Journal Keperawatan*, vol. 6, no. 2, pp. 1–8, 2018.
- [9] Y. Ariston dan F. Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *J. Educ. Rev. Res.*, vol. 1, no. 2, p. 86, 2018, doi: 10.26737/jerr.v1i2.1675.
- [10] A. Putra dan D. A. Patmaningrum, "Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak," *J. Penelit. Komun.*, vol. 21, no. 2, pp. 159–172, 2018, doi: 10.20422/jpk.v21i2.589.
- [11] Y. Warisyah, "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya 'Pendampingan Dialogis' Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," *Prosiding Semin. Nas. Pendidik.*, vol. 2016, no. November 2015, pp. 130–138, 2015, [Online]. Available: <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semnasdik2015/article/download/212/213>
- [12] H. Yandi, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini," *BUHUTS AL-ATHFAL J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 269–281, 2021, doi: 10.24952/alathfal.v1i2.4455.
- [13] Y. Sawitri, I. A. Yannaty, S. I. Widyastika, T. D. Harumsih, dan H. F. Musyarofah, "Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini," *"Pengembangan Sumberd. menuju Masy. Madani Berkearifan Lokal.*, pp. 691–697, 2019, [Online]. Available: <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/108>
- [14] N. Hidayah, A. K. Nashoih, T. R. Asyari, dan A. Chumaidi, "Sosialisai edukasi smartphone terhadap anak 'dampak positif dan negatif penggunaan smartphone pada anak,'" *Jumat Pendidik. J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 23–26, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>
- [15] S. Tambak, "Metode Ceramah dalam Pemebelajaran PAI," *J. Tarb.*, vol. 21, no. 2, pp. 375–401, 2014.