



## **Upaya Meminimalisir Ketergantungan Siswa MI 2 Pasirpogor Terhadap Penggunaan Gadget**

**Alifia Nadiva<sup>1</sup>, Fithri Dzikrayah<sup>2</sup> Dhima Farhany<sup>3</sup>, Faisal Sidiq<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [alifianadiva22@gmail.com](mailto:alifianadiva22@gmail.com)

<sup>2</sup>Dosen Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [fithridzikrayah@uinsgd.ac.id](mailto:fithridzikrayah@uinsgd.ac.id)

<sup>3</sup>Ilmu Komunikasi Jurnalistik, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [dhimafrhny10@gmail.com](mailto:dhimafrhny10@gmail.com)

<sup>4</sup>Ilmu Komunikasi Jurnalistik, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [fshidiqal13@gmail.com](mailto:fshidiqal13@gmail.com)

### **Abstrak**

*Gadget* kini merupakan alat tak terpisahkan dari kehidupan di era modern, yang digunakan oleh berbagai kelompok usia, dari orang dewasa hingga remaja dan bahkan anak-anak. Saat ini, permainan modern seperti *game online* telah menggantikan permainan tradisional yang ada. Banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* tanpa pengawasan langsung dari orang tua, dan hal ini bisa berdampak negatif terhadap banyak hal salah satunya terhadap antusiasme belajar anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* pada siswa-siswi di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor terhadap tingkat antusiasme mereka pada proses belajar. Penelitian ini dilakukan dengan metode PAR (*Participatory Action Research*) yang memungkinkan keterlibatan siswa sebagai subjek yang diteliti dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada siswa-siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Penelitian ini juga melakukan pengumpulan data dari sejumlah siswa-siswi yang menggunakan *gadget* dengan melakukan survey langsung terhadap subjek yang diteliti. Data yang dikumpulkan mencakup aspek-aspek seperti durasi penggunaan *gadget*, jenis aplikasi yang digunakan, dan dampaknya terhadap antusiasme belajar para siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang kompleks terhadap antusiasme belajar anak-anak di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor. Meskipun *gadget* dapat memberikan akses ke sumber pembelajaran yang bermanfaat, terdapat juga indikasi bahwa penggunaan yang berlebihan atau tidak terkendali dapat mengurangi antusiasme belajar para siswa. Selain itu, jenis aplikasi yang digunakan juga memiliki peran penting dalam dampaknya terhadap antusiasme belajar. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran *gadget* dalam pembelajaran anak di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor dan memberikan panduan bagi pendidik dan orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* untuk meningkatkan antusiasme belajar para siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menyelidiki dampak jangka panjang dari penggunaan *gadget* pada perkembangan anak-anak di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor.

**Kata Kunci:** *Gadget*, Dampak negatif, Permainan Tradisional.

### **Abstract**

*Gadgets are now an indispensable tool of life in the modern era, used by various age groups, from adults to teenagers and even children. Today, modern games such as online games have replaced traditional games. Many children use gadgets without direct supervision from parents, and this can have a negative impact on many things, one of which is on children's enthusiasm for learning. This study aims to determine the effect of gadget use on students in Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor on their enthusiasm level in the learning process. This research was conducted using the PAR (Participatory Action Research) method which allows the involvement of students as the subject under study by carrying out teaching and learning activities to find out the problems found in students who are used as research subjects. This research also collected data from a number of students who use gadgets by conducting a direct survey of the subjects studied. The data collected includes aspects such as the duration of gadget use, the types of applications used, and the impact on students' learning enthusiasm. The results show that gadget use has a complex influence on children's learning enthusiasm in Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor. While gadgets can provide access to useful learning resources, there are also indications that excessive or uncontrolled use can reduce students' enthusiasm for learning. In addition, the type of apps used also plays an important role in their impact on learning enthusiasm. This study provides a better understanding of the role of gadgets in children's learning in Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor and provides guidance for educators and parents in managing the use of gadgets to increase students' enthusiasm for learning. Further research is needed to investigate the long-term impact of gadget use on children's development at Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor.*

**Keywords:** *Gadget, Negative Impact, Traditional Games.*

## **A. PENDAHULUAN**

Era globalisasi saat ini mengalami perkembangan yang pesat secara signifikan pada Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu aspek yang paling mencolok adalah kemajuan dalam alat komunikasi. Dahulu, kita hanya mengandalkan surat dan telepon kabel, tetapi sekarang kita memiliki berbagai perangkat seperti *handphone*, laptop, tablet PC, iPad, dan sejenisnya. Teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan kehidupan manusia. Ada banyak jenis teknologi yang tersedia di zaman modern ini, salah satunya adalah *gadget* yang sangat populer.

Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, muncul berbagai jenis teknologi baru yang semakin beragam. Teknologi ini dapat dengan mudah diakses saat ini, dengan harga yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan ekonomi pengguna. Semua orang ingin memiliki teknologi canggih, dan teknologi tidak lagi menjadi barang langka. Hampir semua sektor kehidupan, termasuk pendidikan, budaya, olahraga, ekonomi, dan politik, mengandalkan teknologi untuk mencari informasi dan membantu dalam penyelesaian berbagai masalah.

Pengguna teknologi tidak terbatas oleh usia. Mereka berasal dari berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Mereka memiliki kemampuan adaptasi yang cepat terhadap teknologi. Pengguna teknologi tidak pernah merasa puas dengan perkembangan teknologi saat ini; sebaliknya, mereka selalu berkeinginan untuk memahami dan menguasai teknologi terbaru yang muncul. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa teknologi terus diperbarui setiap hari, mendorong mereka untuk selalu berusaha agar dapat memanfaatkan teknologi yang lebih baru dan canggih.

*Gadget* tentu memiliki dampak positif terhadap proses perkembangan pola pikir dari anak, seperti membuat mereka bisa mengatur waktu bermain, mengembangkan strategi, hingga membantu untuk meningkatkan kemampuan otak kanan mereka. Namun, di balik keunggulan tersebut, juga terdapat potensi dampak negatif pada perkembangan anak.

Radiasi yang dihasilkan oleh *gadget* memiliki potensi kerusakan syaraf otak anak apabila menggunakan *gadget* dengan berlebihan. Penggunaan yang berlebihan ini juga dapat mengurangi tingkat aktivitas anak serta meningkatkan kemampuan anak ketika bersosialisasi atau berinteraksi anak lainnya. Anak-anak cenderung menjadi kurang interaktif dan lebih suka menjalani waktu sendiri dengan *gadget* mereka, yang dapat mengakibatkan sikap individualistik dan kurang peduli terhadap sesama, termasuk orang tua, teman, dan orang lain.

Anak-anak masih dalam tahap perkembangan yang penuh rasa ingin tahu juga cenderung senang jika diberi *gadget* oleh orang tua mereka. Terlebih lagi, dengan kemajuan teknologi informasi, generasi saat ini tampak lebih terampil dalam menggunakan *gadget* dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Mereka mampu dengan cepat menguasai berbagai fitur *gadget* yang baru mereka dapatkan.

Seperti permasalahan yang terdapat pada siswa Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor, sudah jarang terlihat anak-anak yang bermain bersama tanpa menggunakan *gadget*. Hingar-bingar perkampungan yang seharusnya terdapat banyak anak-anak yang ceria bermain permainan atau olahraga di lapangan, menyadarkan kita sebesar apa dampak perkembangan *gadget* di era yang semakin serba modern ini. Terlepas dari itu, timbul pertanyaan dari peran orang tua yang sudah seharusnya mampu mendidik dan menemani anak pada usia matangnya. Karena

sejatinya anak pada usia tersebut masih dalam proses perkembangan motorik adaptif yang berdampak baik bagi masa depan anak.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak atau siswa MI 02 Pasirpogor tersebut, Orang tua harus memiliki peran penting dalam mengatur ketika memberikan *gadget* kepada anak-anaknya dengan cara mengawasi dan memberi tahu kepada anak mengenai cara memanfaatkan *gadget* dengan baik. Hal tersebut bertujuan agar orang tua dari siswa mampu menentukan waktu-waktu tertentu di mana anak diperbolehkan menggunakan HP atau *gadget*, waktu-waktu khusus di mana mereka berinteraksi dengan orang tua, dan juga waktu di mana mereka dapat bermain dengan teman sebaya mereka.

Pemahaman yang baik tentang pengaruh *gadget*, terutama bagi orang tua, adalah kunci untuk memastikan penggunaan yang sehat dan produktif oleh anak-anak. Dengan pembatasan yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan diri secara optimal, menjadi individu yang aktif, cerdas, dan mampu berinteraksi dengan baik dengan orang lain.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata yang diselenggarakan UIN Sunan Gunung Djati Bandung dilaksanakan menggunakan metode sisdamas (pemberdayaan masyarakat) berdasarkan metode pengabdian peserta Kuliah Kerja Nyata (KKN) UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang diliputi oleh tim pusat pengabdian LP2M. Susunan program berdasarkan metode yang dipakai menugaskan mahasiswa sebagai variabel atau wadah untuk kegiatan-kegiatan yang direncanakan bersama masyarakat setempat dengan meninjau berbagai fenomena sosial yang terjadi di daerah tempat terlaksananya KKN.

Pada pelaksanaan kegiatannya, program pengabdian menggunakan metode PAR (*Participatory Action Research*) yang melibatkan subjek sebagai partisipasi aktif dalam proses penelitian untuk mendorong rasa kepemilikan dan tanggung jawab atas hasil penelitian. Metode ini dapat digunakan untuk menyelesaikan fenomena sosial yang relevan dengan kehidupan para partisipan. Saat proses penelitian, partisipan meninjau fenomena-fenomena yang relevan dengan kehidupannya agar bisa mengambil tindakan yang dapat mempengaruhi kemampuan peserta dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, serta bertanggung jawab akan isu sosial yang dimaksud.

Berdasar pada pendekatannya yang melibatkan partisipasi aktif dari warga pada tahapan-tahapannya, dimulai tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Tahapan dalam penerapan metode PAR meliputi; turun ke lingkungan masyarakat, melakukan pendekatan kepada tokoh masyarakat dan pejabat setempat, observasi lingkungan sekitar, mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lingkungan

masyarakat sekitar, menyusun rencana kegiatan dan menemukan solusi yang tepat untuk permasalahan yang terjadi, dan melakukan evaluasi menyeluruh.

### C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Selasa, 18 Juli 2023, peserta Kuliah Kerja Nyata (KKN) angkatan 2020 melaksanakan tahapan pertama yaitu tahapan *Research*, pada metode PAR (*Participatory Action Research*) ke Madrasah Ibtidaiyyah 02 Pasirpogor yang berada di desa Pasirpogor. Dalam tahapan ini, peserta KKN melakukan survey lapangan secara langsung yang memungkinkan terjadinya kolaborasi dengan lembaga pendidikan yang bersangkutan untuk mencapai kesepakatan kolaborasi untuk merealisasikan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Setelah itu, peserta KKN menyusun dan mempertimbangkan metode apa yang relevan dalam keberlangsungan mengajar di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) 02 Pasirpogor. Lalu, pada tahapan selanjutnya pada metode PAR ini, yaitu *action*, hasil survey diidentifikasi kembali untuk didiskusikan lagi untuk pertimbangan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan kemudian hari. Pada tahapan ini, terdapat berbagai masalah diantaranya kurangnya perhatian dari tenaga pendidik terhadap siswa yang kurang kompeten, fasilitas ruangan belajar yang kurang memadai, dan minimnya antusias belajar dari siswa karena beberapa faktor, terutama ketergantungan pada *gadget*.

Pada Minggu selanjutnya, Selasa, 28 Juli 2023, peserta KKN kelompok 287 melaksanakan program belajar dan mengajar di lembaga-lembaga pendidikan yang ada di desa Pasirpogor yang telah menerima program kolaboratif. Pengajaran dilaksanakan setiap hari Selasa, Kamis, dan Sabtu di Madrasah Ibtidaiyyah 02 Pasirpogor. Selain sekedar proses pembelajaran akademik, pelaksanaan kegiatan permainan tradisional di akhir pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, bertujuan untuk melatih motorik, bersosial, serta membantu siswa agar terbiasa tidak ketergantungan pada *gadget*. Proses-proses tersebut merupakan tahapan terakhir dari metode PAR ini, yaitu tahapan *Research*, dimana peserta KKN mampu mengidentifikasi sekaligus mencari solusi untuk pemecahan permasalahan ketika proses pembelajaran kolaboratif berlangsung.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sudah tidak asing didengar, *gadget* adalah teknologi yang mengandalkan kemampuan dari sistem elektronik dimana masing-masing jenisnya memiliki fungsi yang berbeda. Definisi lain menyebutkan bahwa *gadget* merupakan perangkat canggih yang terdapat beragam perangkat lunak atau aplikasi. Perangkat lunak inilah yang kemudian digunakan untuk mencari sumber informasi, digunakan untuk jejaring sosial, kreativitas, hobi, hingga untuk berbelanja. *Gadget* juga mampu mengefisienkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas. Dengan mengakses aplikasi tertentu yang terkoneksi dengan internet, *gadget* dapat membantu setiap kebutuhan manusia.

Pada era modern ini, semua kalangan ketergantungan pada teknologi yang dapat mempermudah setiap kegiatan yang akan dilakukan pengguna, salah satunya *gadget*. Sudah menjadi hal lumrah apabila balita hingga dewasa mampu mengoperasikan *gadget* yang selalu dipakai untuk membantu produktivitas berjalan dengan efisien dan dinamis. Disamping itu, *gadget* juga berperan khusus dalam memajukan proses manusia dalam berkembang dalam segala aspek, baik hiburan, ekonomi, politik dan sosial, agama, serta yang lainnya.

Namun, dampak yang signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap proses perkembangan anak tentunya terdapat dampak positif ataupun negatif. Untuk dampak positif dari penggunaannya adalah membantu proses perkembangan fungsi adaptif anak, menambah wawasan, memudahkan anak untuk menangkap informasi dengan baik, dan membangun kreativitas anak. Namun dibalik dampak positif pada penggunaan *gadget* ini, terdapat dampak negatif yang sulit untuk dihindari diantaranya, anak cenderung terlalu bergantung dengan *gadget*, sehingga aktivitas yang lain menjadi terhambat. Lalu disisi lain, anak menjadi sulit untuk fokus pada apa yang terjadi di kehidupan nyata dan tidak mustahil anak yang ketergantungan pada *gadget* enggan untuk beraktivitas diluar itu bersama teman seusianya yang lain.



**Gambar 1.** Sosialisasi awal di MI 02 Pasirpogor

Berdasarkan pada pendekatan, sosialisasi awal, dan observasi yang dilakukan peserta KKN 287 ditemukan berbagai topik permasalahan yang terjadi di MI 02 Pasirpogor, diantaranya kurangnya perhatian tenaga pengajar terhadap beberapa murid yang mengalami kesulitan belajar, fasilitas belajar yang kurang memadai termasuk papan tulis dan ruang kelas yang kurang terawat, dan masalah lainnya yaitu kurangnya minat dan antusiasme siswa MI 02 Pasirpogor terhadap pembelajaran.

Setelah dilaksanakan observasi secara mendalam, diketahui bahwa kurangnya minat dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajar dipengaruhi oleh

penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Akibatnya fokus beberapa siswa mudah teralihkan pada hal lain, seperti lebih fokus untuk berdandan ditengah kegiatan pembelajaran berlangsung, sering melakukan tindakan kekerasan fisik dengan dalih bercanda, hingga tidak memiliki keinginan untuk pergi sekolah karena kecanduan *game online*.

Melihat permasalahan tersebut, kelompok KKN 287 meninjau ulang dan melakukan diskusi untuk mencapai proses penyelesaian masalah agar pelaksanaan pembelajaran kolaboratif dapat mendekati indikasi keberhasilan. Progres dalam mencapai indikator tersebut tentu dilakukan bersamaan dengan melaksanakan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalih melaksanakan kegiatan mengajar, peserta KKN mengidentifikasi untuk mencari solusi yang tepat dari masalah yang terdapat pada lembaga pendidikan tersebut.

Adapun upaya yang dilakukan kelompok KKN 287 dalam mengatasi masalah kecanduan *gadget* tersebut dilakukan melalui pemberian pemahaman kepada siswa dalam penggunaan *gadget* dengan baik disela pembelajaran akademik, termasuk memberi pemahaman mengenai baik dan buruknya dampak dari menggunakan *gadget* yang sangat berpengaruh terhadap pola kebiasaan siswa diluar pembelajaran.



**Gambar 2.** Penyuluhan dan penjelasan cara penggunaan *gadget* yang baik disela pembelajaran

Pembentukan kelompok belajar juga dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan daya tangkap siswa dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok belajar ini dinilai efektif karena kemauan siswa untuk belajar meningkat, hal ini tak lain karena siswa dapat berkomunikasi juga bertanya kepada teman sekelompoknya ketika tidak mengetahui sesuatu atau kurang memahami materi yang disampaikan guru. Kemudian, kami juga memberikan tugas praktik yang disertai permainan kepada siswa dan terbukti bahwa tingkat kreativitas serta berpikir kritis siswa juga ikut meningkat karena adanya diskusi dalam kelompok belajar mereka.



**Gambar 3.** Pembentukan kelompok belajar



**Gambar 4.** Hasil praktik belajar dan permainan kelompok

Selain itu, kami memberlangsungkan kegiatan yang dinilai dapat mengalihkan fokus dan antusiasme siswa kelas 4 dan kelas 5 dari *gadget* dengan mengenakan dan mempraktikkan secara langsung budaya dan permainan tradisional untuk anak-anak yang ada di berbagai daerah di Indonesia. Praktik tersebut dilakukan setelah penyampaian materi selesai dan berlangsung selama 10 menit sebelum waktu pulang. Namun, tak jarang praktiknya sendiri dilaksanakan diluar sekolah. Permainan yang sering dilakukan diantaranya permainan lompat tali, sondah atau engklek, bermain layangan dan tak jarang juga bermain badminton.





**Gambar 5.** Bermain laying-layang bersama anak-anak Desa Pasirpogor



**Gambar 6.** Permainan badminton bersama anak-anak Pasirpogor

Kelompok KKN 287 memilih permainan kelompok seperti permainan penyusunan kata atau permainan tradisional karena dinilai efektif sebagai pengalih perhatian anak-anak, khususnya siswa MI 02 Pasirpogor dari penggunaan *gadget*. Permainan secara kelompok yang melibatkan banyak orang didalamnya juga dipilih dengan maksud agar dapat membuat anak-anak bersosialisasi dengan teman sebayanya, yang artinya hal ini juga dapat mengurangi pengaruh penggunaan *gadget* yang membuat anak cenderung individualis. Selain itu, di era teknologi saat ini, kebudayaan luar dapat dengan mudah masuk ke Indonesia dan dapat mengikis kebudayaan tradisional Indonesia itu sendiri, sehingga pengenalan permainan tradisional ini juga diharapkan dapat menjadi sarana kelompok KKN 287 dalam melestarikan kebudayaan Indonesia.

Walaupun dibutuhkan waktu yang tak singkat dan konsistensi untuk mengubah kebiasaan penggunaan *gadget* dari anak-anak Desa Pasirpogor, khususnya siswa-siswi

MI 02 Pasirpogor, namun beberapa upaya yang kami laksanakan mulai dari edukasi penggunaan *gadget* dengan bijak hingga pengalihan melalui permainan tradisional berhasil mengurangi durasi penggunaan *gadget* anak-anak. Hal ini dilihat berdasarkan pada bertambahnya anak-anak yang lebih memilih untuk bermain diluar rumah dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.

## **E. PENUTUP**

*Gadget* memiliki fungsi dan bisa menjadi alternatif bagi pengguna untuk membantu kegiatan sehari-harinya. Perangkat elektronik ini memiliki fungsi sebagai suatu alat yang mempermudah setiap kebutuhan manusia. Melalui aplikasi yang ada didalamnya, *gadget* dimanfaatkan untuk menggali informasi penting dan sebagai media untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Disamping hal tersebut, *gadget* ternyata menjadi salah satu penyebab dari timbulnya ketergantungan berlebih yang menyebabkan sulitnya menjalani kehidupan langsung tanpa menggunakan bantuan dari alat ini.

Dimulai pada tanggal 25 Juli 2023, kami melaksanakan kegiatan proses pembelajaran kolaboratif bersama salah satu lembaga pendidikan yang ada di desa Pasirpogor, yaitu Madrasah Ibtidaiyyah 02 Pasirpogor yang dilaksanakan setiap hari Selasa, Kamis, dan Sabtu selama 3 minggu. Kegiatan pembelajaran ini merupakan salah satu pendekatan kami untuk menjalankan upaya meminimalisir pengaruh penggunaan *gadget* yang telah menjadi masalah untuk anak-anak di Desa Pasirpogor, khususnya siswa-siswi MI 02 Pasirpogor.

Upaya yang dilakukan dengan memberikan edukasi terkait penggunaan *gadget* dengan bijak, pembentukan kelompok belajar, serta pengenalan dan praktik permainan tradisional terbukti dapat mengurangi penggunaan *gadget* oleh siswa kelas 4 dan kelas 5 di MI 02 Pasirpogor sekaligus meningkatkan kegiatan mereka dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya. Lalu, diharapkan juga siswa dapat memahami dan mengaplikasikan hasil dari pembelajaran yang kami paparkan selama waktu yang ditentukan, serta diharap dapat menjadi siswa yang lebih berkompeten di jenjang pendidikan selanjutnya.

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Alhamdulillah, rasa syukur kami serta dan panjatkan terlebih dahulu kepada Allah S.WT. yang telah meridhoi selama kegiatan KKN berlangsung, dari awal hingga akhir sehingga kegiatan KKN berkah dan lancar yang dilaksanakan di Desa Pasirpogor, Kecamatan Sindangkerta, Kabupaten Bandung Barat. Ucapan terima kasih juga kami ucapkan sebanyak-banyaknya kepada orang tua, seluruh jajaran pengurus Pondok Pesantren Tanjungsari, Kepala Desa Pasirpogor, Kepala Dusun Kampung Cipetir, ketua RW 05, tokoh masyarakat setempat Pasirpogor, dan seluruh lapisan masyarakat yang ada di Desa Pasirpogor, serta terima kasih juga kami ucapkan kepada pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang sudah membantu dalam kelancaran kegiatan-kegiatan yang telah kami laksanakan. Terakhir, terima kasih juga kepada seluruh anggota Kelompok 287 Desa Pasirpogor yang sudah bekerja sama dengan baik.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ary, Muhammad Luqman, Setia Rini, dan Erna Risfaula Kusumawati. Maret 2023. "Pengaruh Game Online Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar." *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 7, no. 1 (27-40).
- Chusna, Puji Asmaul. November 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* Vol. 17, no. 2 (315-330).
- Ginanjar, M. Hidayat. Januari 2013. "Keseimbangan Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak." *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 2.
- Hidayah, Nurul, Afif Kholisun Nashoih, Taufiqur Rohman Asyari, dan Abdulloh Chumaidi. April 2021. "Sosialisasi Edukasi Smartphone terhadap Anak "Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak"." *PENDIDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 2, no. 1 (23-26).
- LP2M. 2023. *Petunjuk Teknis Kuliah Kerja Nyata (KKN SISDAMAS) Moderasi Beragama*. Bandung: Pusat Pengabdian kepada Masyarakat LP2M .
- Mahadewi, Kadek Julia, dan Ni Wayan Indira Cahyani. Maret 2023. "Pelaksanaan Sosialisasi Pengaruh Gadget Pada Siswa-Siswi SD Negeri 1 Biaung Kabupaten Tabanan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan* Vol. 6, no. 1 (36-40).
- Muhtarom, Ali. November 2018. "Participation Action Research dalam Membangun Kesadaran Pendidikan Anak di Lingkungan Perkampungan Transisi Kota." *DIMAS* Vol. 18, no. 2 (259-278).
- Safitri, Eka, dan Uep Tatang Sontani. Agustus 2016. "Keterampilan Mengajar Guru dan Motivasi Belajar Siswa sebagai Determinan terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. 1, no. 1 (144-153).
- Siregar, Anes Chairuni, Kristin Natalia, Novi Mulyani, dan Sarma Pratiwi Ondy. Maret 2021. "Upaya Pengalihan Perhatian Anak Terhadap Gadget ke Permainan Tradisional Indonesia." *Dedikasi* Vol. 1, no. 2 (347-354).
- Yudiwinata, Hikmah Prisia, dan Pambudi Handoyo. 2014. "Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak." *Paradigma* Vol. 2, no. 3 (1-5).
- Yumarni, Vivi. Desember 2022. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini." *Jurnal Literasiologi* Vol. 8, no. 2 (107-119).