



## **Sosialisasi Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Anak Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas Atas SDN Curugrendeng II**

**Intan Jati Nurani<sup>1</sup>, Alya Kusuma Wardhani<sup>2</sup>, Alfina Zaqiyatul Fauziyah<sup>3</sup>, Rahayu Juliani<sup>4</sup>, Nano Nurdiansyah<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [intanjnr56@gmail.com](mailto:intanjnr56@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [1217050008@student.uinsgd.ac.id](mailto:1217050008@student.uinsgd.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [alfinazf5@gmail.com](mailto:alfinazf5@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [rahayujuliani@gmail.com](mailto:rahayujuliani@gmail.com)

<sup>5</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [nano@uinsgd.ac.id](mailto:nano@uinsgd.ac.id)

### **Abstrak**

Penggunaan gadget pada anak-anak, terutama siswa sekolah dasar, telah menjadi perhatian serius mengingat dampak negatifnya terhadap kesehatan fisik dan mental. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa SDN Curugrendeng II mengenai manfaat dan bahaya penggunaan gadget, serta cara-cara mengurangi ketergantungan pada perangkat tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan interaktif, yang melibatkan presentasi, diskusi, dan quiz edukatif. Kegiatan sosialisasi ini menunjukkan bahwa siswa mulai menyadari dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, seperti masalah pada mata, gangguan tidur, serta penurunan interaksi sosial. Kegiatan ini juga mendapat dukungan positif dari pihak sekolah dan guru. Pembatasan penggunaan gadget serta pengawasan dari guru dan orang tua sangat diperlukan untuk melindungi anak-anak dari dampak negatif teknologi.

**Kata Kunci:** *gadget*, kesehatan anak, sekolah dasar, sosialisasi, ketergantungan

### **Abstract**

*The use of gadgets among children, particularly elementary school students, has become a serious concern due to its negative impact on physical and mental health. This socialization activity aimed to provide students of SDN Curugrendeng II with an understanding of the benefits and dangers of gadget use, as well as ways to reduce their dependence on these devices. The methods used were participatory and interactive approaches, involving presentations, discussions, and educational quizzes. The socialization activity showed that students began to recognize the negative effects of excessive gadget use, such as eye problems, sleep disturbances, and decreased social interaction. The activity also received positive support from the school and teachers. Limiting gadget use and supervision from teachers and parents are essential to protect children from the negative effects of technology.*

**Keywords:** *gadgets, children's health, elementary school, socialization, dependence*

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia menjadi salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi.

Undang – Undang Republik Indonesia No.1 Tahun 2008 menyatakan informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara gambar, peta, rancangan, foto, elektronik data interchange (EDI), surat elektronik (elektronik mail), telegram, telex, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perfosai yang telah diolah dan memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, atau menyebarkan informasi.

Berkat perkembangan dan kemajuan dari IPTEK disatu sisi memberikan kegembiraan karena dapat mengakses informasi secara cepat, tepat dan akurat, tetapi disisi lain sangat memprihatinkan karena kemajuan IPTEK menimbulkan dampak yang negatif bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh dengan adanya perkembangan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya *gadget*. Dampak *gadget* di era globalisasi membawa dampak positif dan negatif. Adanya kemudahan dalam mencari informasi, pengetahuan, bisa mendapatkan atau saling berkomunikasi jarak jauh merupakan salah satu dampak positif. Adanya perilaku anak yang kurang bisa bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negatif yang banyak dikeluhkan. Pengaruh perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah proses perlakuan atau bimbingan orang tua dalam memperkenalkan kehidupan sosial terhadap lingkungan (Santoso 2015)

*Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media media informasi, media belajar dan sebagai hiburan (Warisyah 2015). Sedangkan manfaat *gadget* lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Menurut Roza et al., (2018)) *gadget* sendiri sudah banyak diminati semua kalangan, khususnya kalangan pelajar, *gadget* sudah banyak digunakan karena memudahkan mereka dalam proses pembelajaran.

Pada era digital saat ini, perkembangan anak-anak menggunakan teknologi digital sangat berpengaruh besar. Terutama pada penggunaan internet pada anak-anak usia dini dan sekolah dasar, kebijakan dan peran orang tua dalam penggunaan teknologi sehari-hari sangat berdampak pada anak-anak, dengan peran tersebut seharusnya menjadi peluang bagi orang tua untuk memberitahukan kepada anak-anak akan hal manfaat internet positif agar membentuk karakter anak yang baik (Rakhmawati, Ismah, and Lestari 2020).

Sindrom nomophobia adalah sindrom kecanduan dalam penggunaan *gadget*, masih banyak orang yang belum menyadari bahwa seseorang tersebut telah terkena sindrom ini, dikarenakan tingkat kecanduan yang dialami setiap orang berbeda-beda. Pada jenjang usia banyak ditemukan sindrom ini menyerang kepada anak-anak usia dini dan anak-anak sekolah dasar (Handayani, Wijaya, and Dewi 2020) (Rini Budiwati<sup>1</sup>, Murfiah Dewi Wulandari<sup>2</sup> and <sup>123</sup>Magister 2022)

Dengan berkembangnya sindrom nomophobia pada anak, maka peran orang tua dalam mendisiplinkan anak sangat berpengaruh untuk tumbuh kembang anak. Juga pengaruhnya pada lingkungan sekolah kecanduan *gadget* sudah mulai merebak, maka dari itu seharusnya orang tua mulai membatasi penggunaan *gadget* pada anak-anak, sedangkan pada tingkat sekolah seharusnya mulai mengeluarkan larangan membawa *gadget* agar dapat mengontrol tingkat konsentrasi pada (Saputri and Setyawan 2022).

Pada penggunaan *gadget* juga sangat mempengaruhi perkembangan siswa dalam hal berinteraksi secara sosial. Hal ini disebabkan oleh durasi penggunaan *gadget* pada anak tergolong sangat terlalu lama, dengan durasi yang sangat panjang dalam penggunaan *gadget* setiap harinya, maka akan menyebabkan perkembangan pribadi anak yang antisosial (Hanifah, Wiboworini, and Budiastuti 2023)

*Gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial (Rini Budiwati<sup>1</sup>, Murfiah Dewi Wulandari<sup>2</sup> and <sup>123</sup>Magister 2022)

Dengan permasalahan diatas untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak serta sekolah, maka akan dilakukannya sosialisasi bahayanya penggunaan teknologi *gadget* pada anak-anak. Pada pengabdian masyarakat ini akan ditunjuk salah satu objek sekolah dasar yang ada di Kabupaten Subang yaitu SDN Curugrendeng II. Sosialisasi ini nantinya bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru-guru untuk lebih seringnya memberikan kegiatan kepada seluruh siswa setelah jam sekolah selesai, dan juga untuk memberikan peringatan bahayanya *gadget* kepada guru apabila *gadget* tersebut terlihat digunakan oleh guru dan juga memberikan larangan untuk siswa membawa *gadget* ke sekolah.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Metode pengabdian yang digunakan pada sosialisasi dampak *gadget* bagi kesehatan anak yang pada siswa kelas atas yakni kelas 4,5, dan 6 di SDN Curugrendeng II, Kec. Jalancagak, Kab. Subang dilakukan melalui beberapa tahap untuk mendapatkan

tujuan yang diinginkan, yakni mamahami siswa mengenai manfaat dan bahaya penggunaan *gadget* dan mengubah perilaku penggunaan *gadget* menjadi lebih sehat.

Tahap awal yakni persiapan. Pada tahap ini, peserta KKN Kelompok 363 melakukan observasi awal pada tanggal 2 dan 5 Agustus 2024 untuk mengidentifikasi tingkat penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas atas. Observasi ini dilakukan melalui survei sederhana yang didiskusikan dengan kepala sekolah dan guru yang mengajar di SD tersebut, untuk mendapatkan gambaran mengenai kebiasaan penggunaan *gadget* dan masalah kesehatan yang mungkin muncul. Selain itu, mahasiswa KKN Kelompok 363 juga mempersiapkan materi sosialisasi yang berisi penjelasan tentang dampak positif dan negatif *gadget* terhadap kesehatan fisik dan mental. Materi ini disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, menggunakan bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang menarik.

Tahap kedua, pelaksanaan sosialisasi. Sosialisasi dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Agustus 2024 di perpustakaan SDN Curugrendeng II dengan metode pendekatan partisipatif dan interaktif. Dalam kegiatan sosialisasi ini, dilakukan dengan menekankan aspek kesehatan fisik, seperti pengaruh layar *gadget* terhadap mata dan postur tubuh, juga aspek kesehatan mental, seperti risiko gangguan konsentrasi dan emosi. Pemaparan materi dilakukan dengan metode interaktif dan menarik menggunakan media visual seperti PPT, gambar, video animasi, dan simulasi singkat untuk menarik minat siswa. Selain itu, diadakan sesi tanya jawab dan diskusi untuk memastikan siswa benar-benar memahami materi yang disampaikan. Pada sesi ini, siswa diajak untuk berbagi pengalaman pribadi terkait penggunaan *gadget* dan diberikan saran serta solusi praktis untuk mengurangi waktu penggunaan *gadget*.

Tahap ketiga, kegiatan pendukung berupa *quiz* edukatif dan pembagian hadiah. Setelah sosialisasi, diadakan *quiz* yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. *Quiz* ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa sekaligus memotivasi mereka untuk lebih memperhatikan perilaku penggunaan *gadget*. Siswa yang memberikan jawaban terbaik diberikan hadiah berupa snack dan buku saku catatan, yang diharapkan dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dan semangat dalam kegiatan belajar.

Tahap keempat, evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan melihat respons siswa selama sosialisasi, serta dengan memantau perubahan perilaku penggunaan *gadget* dalam beberapa hari kedepan setelah kegiatan berlangsung. Mahasiswa KKN kelompok 363 bekerja sama dengan guru dan orangtua siswa untuk mengamati apakah terdapat perubahan dalam durasi dan pola penggunaan *gadget*. Hasil evaluasi ini nantinya akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas sosialisasi dalam mengubah perilaku siswa.

### **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi "Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Anak Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget*" pada siswa kelas atas SDN Curugrendeng II dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2024, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai manfaat, bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan dan cara mengurangi ketergantungan terhadap *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini dibagi menjadi beberapa sesi yang melibatkan presentasi dari mahasiswa KKN Kelompok 363, diskusi interaktif, serta *quiz* edukatif.

Kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB dengan sambutan dari pihak sekolah dan perwakilan mahasiswa KKN kelompok 363. Dalam sambutannya, disampaikan latar belakang dan tujuan kegiatan, serta pentingnya sosialisasi ini bagi kesehatan dan perkembangan perilaku siswa. Setelah itu, acara dilanjutkan dengan sesi utama, yaitu sosialisasi yang dibawakan oleh salah satu mahasiswa KKN. Siswa dikumpulkan di perpustakaan sekolah, dan sosialisasi dimulai dengan memperkenalkan pengertian *gadget*, dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap kesehatan fisik dan mental.

Metode yang digunakan bersifat partisipatif, interaktif dan visual. Selain menggunakan alat bantu seperti proyektor untuk menampilkan PPT, gambar dan video, narasumber juga mengajak siswa untuk berpikir dan berdiskusi mengenai pengalaman mereka sendiri terkait penggunaan *gadget*. Beberapa siswa dengan antusias berbagi cerita tentang bagaimana mereka sering bermain game atau menonton video di *gadget* mereka, yang kemudian dihubungkan dengan materi tentang efek negatif *gadget*. Sesi ini berlangsung selama sekitar 45 menit, di mana narasumber menjelaskan juga dampak psikologis penggunaan *gadget* berlebihan, seperti berkurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga, serta potensi gangguan tidur akibat paparan layar di malam hari.

Setelah presentasi, sesi tanya jawab sekaligus diskusi dibuka. Dalam sesi ini, siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar *gadget* dan dampaknya. Beberapa siswa bertanya tentang cara mengatur waktu penggunaan *gadget*, sementara yang lain ingin tahu lebih lanjut mengenai bahaya radiasi layar. Narasumber memberikan jawaban yang sederhana dan relevan agar mudah dipahami oleh anak-anak, sekaligus memberikan tips praktis seperti menetapkan batas waktu penggunaan *gadget* dan mengalihkan perhatian ke aktivitas fisik atau kegiatan belajar yang lebih bermanfaat. Pada sesi ini juga partisipan secara aktif berbagi pengalamannya terkait dampak negatif dan bahaya dari penggunaan *gadget*.

Setelah sesi tanya jawab, dilanjutkan dengan *quiz* edukatif yang melibatkan seluruh siswa. Pertanyaan *quiz* berkisar pada materi yang telah disampaikan sebelumnya, seperti apa saja dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dan cara-cara untuk mengurangi ketergantungan pada *gadget*. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar diberikan hadiah berupa snack dan buku catatan. Kuis ini bertujuan tidak hanya untuk menguji pemahaman siswa, tetapi

juga untuk memotivasi mereka agar lebih sadar terhadap pentingnya membatasi penggunaan *gadget*.

Kegiatan diakhiri dengan penyerahan simbolis buku saku catatan kepada seluruh siswa sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka dalam sosialisasi. Penyerahan ini dilakukan dengan simbolisasi cetak tangan siswa di atas vest mahasiswa KKN kelompok 363 sebagai tanda komitmen mereka untuk lebih bijak dalam menggunakan *gadget*. Pada pukul 11.00 WIB, kegiatan resmi ditutup dengan pesan dari kepala sekolah yang menekankan pentingnya menjaga kesehatan fisik dan mental dengan cara mengurangi ketergantungan pada *gadget*, serta ajakan untuk menerapkan pola hidup yang lebih seimbang antara teknologi dan kegiatan fisik.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi ini diawali dengan diskusi dan permohonan izin secara langsung kepada kepala sekolah dan guru-guru. Hasilnya, pihak sekolah merespon dengan sangat baik dan mendukung adanya program "Sosialisasi Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Anak Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas Atas SDN Curugrendeng II".



**Gambar 1.** Koordinasi perencanaan kegiatan dengan kepala sekolah dan guru-guru SDN Curugrendeng II

##### 1. Hasil Sosialisasi

Sosialisasi tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan anak yang dilaksanakan di SDN Curugrendeng II pada tanggal 24 Agustus 2024 menunjukkan hasil yang sangat positif. Siswa kelas 4, 5, dan 6 beserta para guru menunjukkan keterlibatan yang luar biasa selama kegiatan berlangsung. Mereka tidak hanya hadir secara fisik tetapi juga aktif berpartisipasi dalam setiap sesi. Keterlibatan ini mencerminkan minat yang besar dan kesadaran yang meningkat mengenai topik yang dibahas, yakni bahaya penggunaan *gadget* dan cara-cara untuk mengelola penggunaannya secara lebih sehat.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan *gadget* dalam batas yang sehat, yaitu tidak lebih dari 2 jam per hari. Namun, terdapat beberapa siswa yang menggunakan *gadget* melebihi durasi tersebut. Temuan ini menunjukkan adanya variasi dalam kebiasaan penggunaan *gadget* di kalangan siswa, yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut.

## 2. Dampak Penggunaan *Gadget* Berlebihan

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan berbagai dampak negatif pada kesehatan fisik dan mental. Berdasarkan hasil sosialisasi pada sesi tanya jawab, baik siswa maupun guru SDN Curugrendeng II berbagi pengalamannya terkait dampak negatif penggunaan *gadget*, diantaranya:

### 1. Kesehatan Fisik:

- Terdapat siswa dan guru yang mengalami gejala seperti mata kering, perih, kelelahan mata, hingga hilangnya penglihatan akibat penggunaan layar *gadget* yang berlebihan. Gejala ini mengindikasikan bahwa paparan layar yang lama dapat mempengaruhi kesehatan mata.
- Paparan cahaya biru dari layar *gadget* dapat mengganggu pola tidur, menyebabkan kesulitan tidur dan kualitas tidur yang buruk. Gangguan ini dapat mempengaruhi konsentrasi dan performa akademis siswa.

### 2. Kesehatan Mental:

- Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat meningkatkan stres, kecemasan, dan ketergantungan pada perangkat digital. Pengaruh ini dapat mengganggu keseimbangan emosional dan sosial anak, serta mengurangi interaksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga.



**Gambar 2.** Penyampaian materi bahaya *gadget* oleh mahasiswa



**Gambar 3.** Sesi tanya jawab dan diskusi



**Gambar 4.** Sesi *quiz* edukatif

### 3. Solusi dan Rekomendasi

Untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget*, beberapa solusi yang dapat diimplementasikan melibatkan peran aktif dari guru dan orang tua. Berikut adalah rekomendasi yang dapat diterapkan:

#### 1. Melarang Penggunaan *Gadget* di Sekolah:

- Guru dapat melarang siswa membawa *gadget* ke sekolah untuk mengurangi penggunaan yang berlebihan dan membantu siswa fokus pada proses belajar. Aturan mengenai penggunaan *gadget* selama jam sekolah harus diperjelas dan diterapkan secara konsisten.
- Guru harus menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* di sekolah dan memberikan panduan yang jelas untuk membantu siswa mengelola waktu mereka dengan lebih baik.

#### 2. Menggunakan *Gadget* untuk Tujuan Belajar:

- Guru dapat memanfaatkan *gadget* untuk tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edukatif yang mendukung proses belajar. Ini akan memastikan bahwa penggunaan *gadget* memiliki tujuan yang positif dan mendukung motivasi belajar siswa.



- Guru harus memberikan bimbingan mengenai penggunaan *gadget* selama dan di luar jam pelajaran, serta mengawasi dampak *gadget* terhadap perkembangan siswa.

### 3. Mengajarkan Penggunaan *Gadget* yang Bertanggung Jawab:

- Orang tua perlu menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* untuk anak-anak. Menetapkan jadwal waktu yang tepat dapat membantu mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget*.
- Orang tua harus rutin berdiskusi dengan anak-anak mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*. Diskusi ini akan meningkatkan pemahaman anak dan membantu mereka mengatur penggunaan *gadget*.
- Orang tua harus memberikan contoh yang baik dengan tidak bermain *gadget* di depan anak. Perilaku ini dapat mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak.

### 4. Menggantikan Kesibukan dengan Aktivitas Positif:

- Orang tua dan guru harus mendorong anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas positif seperti olahraga, membaca buku, atau kegiatan sosial. Aktivitas ini akan membantu mengembangkan keterampilan motorik dan psikomotorik anak serta meningkatkan perkembangan sosial dan emosional mereka.

Di akhir kegiatan, para siswa merasa senang mendapatkan ilmu dan wawasan yang bermanfaat, terlebih lagi ketika mendapatkan buku saku bersampul "Anak Hebat Bijak Bermain *Gadget*" sebagai kenang-kenangan dan simbol terlaksananya kegiatan sosialisasi. Dengan adanya sesi berbagi pengalaman yang relevan terkait bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan dan kontribusi pengawasan orang tua, sosialisasi ini mendapatkan apresiasi yang tinggi dan terbukti efektif meningkatkan kesadaran akan bahaya penggunaan *gadget* bagi kesehatan.



**Gambar 5.** Pembagian buku saku kenang-kenangan kegiatan



**Gambar 7.** Sesi foto bersama partisipan kegiatan sosialisasi

## **E. PENUTUP**

Berdasarkan hasil sosialisasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan fisik dan mental anak di SDN Curugrendeng II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan kesehatan anak, terutama pada mata, postur tubuh, serta pola tidur. Sosialisasi ini memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya membatasi penggunaan gadget agar terhindar dari risiko gangguan fisik seperti kelelahan mata dan gangguan tidur, serta dampak psikologis berupa gangguan konsentrasi dan peningkatan kecemasan. Respons positif dari para siswa dan guru menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai bahaya penggunaan gadget secara berlebihan.

Sebagai saran, perlu adanya kebijakan yang lebih tegas dari pihak sekolah untuk membatasi penggunaan gadget selama jam sekolah, serta meningkatkan pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget di rumah. Guru dan orang tua diharapkan dapat bekerja sama dalam memberikan arahan yang tepat mengenai penggunaan gadget yang sehat dan seimbang, dengan mengintegrasikan aktivitas fisik dan sosial dalam keseharian anak. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar evaluasi dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang guna mengetahui perubahan perilaku anak dalam menggunakan gadget setelah sosialisasi ini, serta mengkaji dampak jangka panjangnya terhadap perkembangan sosial dan akademis siswa.

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SDN Curugrendeng II, para guru, orang tua, serta siswa kelas 4, 5, dan 6 yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak Universitas yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh kepada mahasiswa KKN Kelompok 363 dalam melaksanakan kegiatan ini. Tanpa dukungan dan kerja sama dari semua pihak, kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik. Semoga kegiatan ini bermanfaat bagi seluruh peserta dan memberikan dampak positif dalam upaya mengurangi dampak negatif gadget pada anak-anak.

## **G. DAFTAR PUSTAKA**

- Handayani, Lina, Chayanita Sekar Wijaya, and Maya Kusuma Dewi. 2020. "Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung* 7 (1): 1–9.  
<https://doi.org/10.33019/jpu.v7i1.1963>.
- Hanifah, Rosalinda Abir, Budiyanti Wiboworini, and Veronica Ika Budiastuti. 2023. "Tren Konsumsi Minuman Manis Kekinian Dan Efek Yang Dirasakan Pada Remaja," 165–72. <https://tin.persagi.org>.
- Rakhmawati, Dini, Ismah Ismah, and Farikha Wahyu Lestari. 2020. "Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget." *Altruis: Journal of Community Services* 1 (3): 159.  
<https://doi.org/10.22219/altruis.v1i3.12926>.
- Rini Budiwati<sup>1</sup>, Murfiah Dewi Wulandari<sup>2</sup>, Darsinah<sup>3</sup>, and <sup>123</sup>Magister. 2022. "Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8 (13): 394–402.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6962646>.
- Roza, Emilia, Mia Kamayani, and PH Gunawan. 2018. "Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget Pada Anak." *Jurnal SOLMA* 7 (2): 208.  
<https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>.
- Santoso, Singgih. 2015. "Menguasai Statistik Non Parametrik" 5 (1): 35–40.
- Saputri, Rieke Dyah Ramadhani, and Agung Setyawan. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar." *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)* 3 (1): 24–31.  
<https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>.
- Warisyah, Yusmi. 2015. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya 'Pendampingan Dialogis' Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2016* (November 2015): 130–38.  
<http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semnasdik2015/article/download/212/213>.