

**Sosialisasi Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang
Anak Tingkat SD dan SLTP Kabupaten Mandailing Natal**

Siti Rahma Harahap¹, Muhammad Tafsir Tambunan²

¹STAIN Mandailing Natal

²UNIVA Labuhan Batu

Corresponding Author: sitirahmahrp@stain-madina.ac.id

Abstract

The education on gadget usage among elementary and junior high school students was carried out in Mandailing Natal Regency with the organizing committee from the Mandailing Natal Education Office. This event was conducted over two days, with a total of 100 participants from elementary schools and 100 from junior high schools, coming from various schools around the city of Panyabungan. This community service was conducted in the form of a seminar, featuring speakers from higher education academia. Using the service learning method, students were motivated to understand the meaning of the material presented by relating it to their everyday life context, especially regarding gadget use to develop their skills in social, cultural, and family settings. The importance of managing gadget usage was explained by two speakers, and there was also a question-and-answer session. This educational program resulted in the elementary and junior high school students becoming aware of the importance of gadget usage a good gadget. In addition, students instill in themselves the ability to adjust their gadget needs to avoid the negative effects of excessive gadget use. The contribution of this article provides knowledge about the proper use of gadgets among elementary and junior high school students and can serve as a reference for deepening activities related to gadget education.

Keywords: *Growing Up, School Children; The Influence of Gadgets*

Abstrak

Edukasi penggunaan gadget dikalangan Anak SD dan SLTP dilaksanakan di Kabupaten Mandailing Natal dengan kepanitiaian Dinas Pendidikan Mandailing Natal. Acara ini dilaksanakan dengan waktu dua hari dimana peserta berjumlah 100 orang untuk tingkat SD dan 100 orang tingkat SLTP yang berasal dari beberapa sekolah sekitar Kota Panyabungan. Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan bentuk sosialisasi seminar menghadirkan para pembicara yang berasal dari akademisi Pendidikan Tinggi. Dengan metode pengabdian service learning siswa dimotivasi agar memahami makna materi yang disampaikan dengan mengkaitkan kepada konteks kehidupan sehari-hari. Khususnya pada penggunaan gadget agar menjadi pribadi yang terampil dikalangan sosial budaya dan keluarga. Mengarahkan dengan penjelasan pentingnya pengelolaan penggunaan gadget yang baik dari dua orang pembicara dan adapula proses tanya jawab, edukasi yang dilaksanakan ini memberikan hasil bahwa para siswa SD dan SLTP telah sadar akan pentingnya penggunaan gadget yang baik. Selain itu pula siswa menanamkan pada diri sendiri untuk mampu menyesuaikan kebutuhan gadget agar tidak terlalu masuk kedalam efek negatif pemakaian gadget yang berlebihan. Adapun kontribusi artikel ini memberikan pengetahuan tentang penggunaan gadget yang baik dikalangan SD dan SLTP dan bisa dijadikan acuan untuk pendalam kegiatan pengabdian yang berkaitan tentang edukasi gadget.

Kata Kunci: Tumbuh Kembang, Anak Sekolah; Pengaruh Gadget

PENDAHULUAN

Manusia saat ini sedang dikuasai oleh teknologi yang secara sadar ataupun tidak sadar manusia telah mendewakan teknologi sebagai kebutuhan utamanya. Tidak pandang siapapun manusia itu baik kalangan dewasa, remaja dan anak-anak semua menjadikan teknologi sebagai penentu semangatnya dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Fenomena ini dapat dibuktikan dari awal manusia bangun tidur hingga mau tidur di malam hari manusia masih mengutamakan teknologi.

Tidak dapat dipungkiri bahwa seiringnya perkembangan zaman manusia dituntut untuk dapat mengikuti khususnya perkembangan teknologi. Dengan berteknologi manusia dapat menjadi tahu apa yang orang lain mungkin tidak tahu. Mengetahui perkembangan dunia luar dengan teknologi dan untuk menjadi manusia yang up to date merupakan hal yang memang perlu namun tidak harus mendewakan teknologi itu sendiri karena teknologi yang digunakan juga memiliki kekurangan dan kelebihan dalam penggunaannya.

Perkembangan teknologi yang saat sekarang ini sering digunakan oleh manusia khususnya kalangan anak-anak adalah gadget. Ini terlihat dari setiap sudut kegiatan anak-anak disibukkan dengan gadget. Gadget adalah seperangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi praktis. (Setianingsing : 2018). Kepraktisan ini yang menjadi motivasi utama anak-anak dalam menggunakan gadget pilihannya. Sementara pada dasarnya gadget hanya diperuntukan untuk orang dewasa.

Kepraktisan penggunaan gadget kalangan anak-anak khususnya tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) menjadikan penggunaan gadget kalangan ini mengundang kekhawatiran oleh banyak pihak. Ini dikarenakan banyaknya terjadi peristiwa anak SD dan SLTP yang salah menggunakan gadget. Bukan digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan dalam pendidikan akan tetapi digunakan untuk kesenangan semata yang menguras waktu sia-sia.

Ini dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Delima pada tahun 2015 bahwa penggunaan perangkat teknologi khususnya gadget oleh anak untuk game yakni (94%) orang tua menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game, sedangkan sisanya mengatakan bahwa anak mereka tidak terbiasa berinteraksi dengan permainan elektronik. Waktu yang biasa digunakan anak untuk sekali bermain game (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game dan (15%) menggunakan waktu 30-60 menit untuk sekali bermain game.

Adanya penelitian di atas menandakan bahwa anak-anak khususnya di tingkat SD dan SLTP memerlukan edukasi dalam penggunaan gadget. Ini agar tercipta kedisiplinan dalam menggunakan gadget. Sehingga anak-anak dapat memanfaatkan teknologi gadget ini dengan hal-hal yang positif dan dapat mengembangkan potensi diri. Adapun edukasi yang dilakukan berbentuk pengabdian dimana diberikan sosialisasi edukasi penggunaan gadget kalangan

siswa SD dan SLPT sehingga para siswa tidak terikut dampak yang buruk akibat penggunaan gadget yang tidak benar.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat sosialisasi pengaruh penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak tingkat SD dan SLTP ini dilaksanakan di aula Hotel Madina Sejahtera Kabupaten Mandailing Natal pada tanggal 20 November 2023. Pelaksanaan ini dihadiri oleh siswa SD kelas 5 dan 6 serta SLTP kelas 8 dan 9 dengan didampingi oleh para guru dari beberapa sekolah yang semuanya berjumlah 100 anak. Dalam kegiatan yang dipanitia oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Mandailing Natal dengan dibantu oleh beberapa organisasi eksternal mahasiswa juga menghadirkan pembicara dari akademisi Perguruan Tinggi yang berjumlah dua orang dengan masing-masing memiliki sub tema yang berbeda dan bersinergi dengan judul kegiatan.

Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini yakni dengan metode *service learning*) dimana ada proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi pada konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel, sehingga dapat diterapkan dari satu permasalahan atau konteks, ke permasalahan atau konteks lainnya khususnya memahami makna pemakaian gadget yang benar serta pengaruh gadget untuk tumbuh kembang dirinya.

Selain daripada hal diatas, metode *service learning* didalamnya melibatkan jasa pelayanan dari beberapa unsur yang dianggap berpengaruh dalam kegiatan, seperti guru, dinas pendidikan, pembicara, para mahasiswa dan siswa yang terlibat sebagai peserta. Adapun beberapa kegiatan pengabdian sosialisasi pengaruh penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak tingkat SD dan SLTP ini dengan metode *service learning* ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*). Dalam tahap ini, kegiatan mengarah pada hal yang bermakna. Pembicara mengkaitkan materi dengan perkembangan akademik siswa, pengalaman siswa dalam menggunakan gadget, dan mencoba megajak peserta untuk memperhatikan hasil dari pengalaman mereka dalam menggunakan gadget. Apakah memiliki kesan yang berarti atau tidak.
2. Melakukan kegiatan-kegiatan yang berarti (*doing significant works*). Da;am bagian ini pembicara menekankan bahwa setiap proses kehidupan memiliki arti dan pelajaran. Dan pada tahap ini peserta diarahkan untuk mengkaitkan materi yang disampaikan dengan pengalaman kehidupan siswa khususnya pengalaman menggunakan gadget.
3. Belajar yang diatur sendiri (*self-regulated Learning*). Dalam hal ini siswa disarankan untuk bisa mengatur posisi yang penting antara gadget dengan kebutuhan belajar. Tidak bergantung pada motivasi belajar dengan gadget. Artinya gadget dikesampingkan dan belajar dinomor satukan. Kecuali

memang gadget dibutuhkan pada proses belajar. Menekankan pada siswa bahwa proses belajar dilakukan karena kebutuhan bukan keterpaksaan.

4. Bekerjasama (collaborating). Peserta bekerja sama dengan pembicara. Guru membantu siswa untuk aktif dan efektif dalam kegiatan sosialisasi. Membantu siswa memahami apa yang dibicarakan oleh pembicara. Dan terjadi komunikasi yang aktif antara peserta siswa, guru dan pembicara.
5. Berpikir kritis dan kreatif (critical dan creative thinking). Siswa dibantu untuk mengembangkan kemampuan konstektualnya, kritis dalam memberikan pertanyaan dan berfikir yang kreatif. Sadar kemampuan kecakapan nalar secara teratur, dan sistematis, mampu menilai dan memecahkan masalah dan membuat keputusan yang baik khususnya memilah dan memilih perkembangan yang positif dan negatif dari penggunaan gadget.
6. Mengasuh atau memelihara pribadi siswa (nurturing the individual). Mengarahkan peserta untuk menjadi diri yang terampil berintegritas, sikap, minat, tanggung jawab, disiplin, motif berprestasi, dan sebagainya. Pembicara dalam pembelajaran kontekstual juga berperan sebagai konselor dan mentor. Tugas dan kegiatan yang akan dilakukan siswa harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.
7. Mencapai standar yang tinggi (reaching high standards). Dalam kegiatan ini peserta diarahkan agar menjadi siswa berkembang secara optimal, mencapai keunggulan (excellent). Tiap siswa bisa mencapai keunggulan, asalkan dia mau menemukan potensi dan kekuatannya dan tidak bergantung pada penggunaan gadget yang tidak baik.
8. Menggunakan penilaian yang autentik (using authentic assessment) para siswa diminta menerapkan informasi dan keterampilan akademik yang baik sebagai hasil dari kegiatan sosialisasi sehingga tujuan dari kegiatan ini tercapai. Penilaian autentik merupakan antitesis dari ujian standar, penilaian autentik memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka sambil mempertunjukkan apa yang sudah mereka pahami dari kegiatan sosialisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget secara umum dalam bahasa sehari-hari diartikan sebagai perangkat atau alat elektronik kecil yang memiliki tujuan atau fungsi tertentu. Gadget biasanya dirancang untuk memudahkan atau meningkatkan kehidupan sehari-hari. Namun ada beberapa pengertian gadget sendiri menurut para ahli diantaranya :

1. Menurut Oxford Languages: Gadget adalah "alat atau mesin kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi seringkali dianggap sebagai mainan atau aksesoris teknologi yang tidak penting."
2. Menurut Techopedia. Gadget adalah "perangkat kecil atau instrumen yang memiliki tujuan khusus, tetapi sering digunakan sebagai perangkat pelengkap. Gadget dapat menjadi perangkat fisik atau program perangkat lunak."
3. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia:
4. Gadget adalah "perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan memiliki bentuk yang kecil dan mudah dibawa.

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa gadget adalah seperangkat alat komunikasi yang kecil yang memiliki fungsi. Penting untuk diingat bahwa definisi gadget dapat berubah seiring waktu seiring dengan perkembangan teknologi. Awalnya, istilah ini mungkin lebih sering dikaitkan dengan perangkat kecil seperti ponsel, tablet, atau perangkat elektronik portabel lainnya. Namun, seiring berkembangnya teknologi, definisi gadget dapat melibatkan berbagai jenis perangkat yang memiliki tujuan khusus.

Gadget selain memiliki definisi juga terdapat sejarah dalam perkembangannya. Sejarah gadget mencakup perkembangan dan evolusi berbagai perangkat teknologi yang telah memengaruhi cara kita hidup, bekerja, dan berkomunikasi.

Penggunaan Gadget Dikalangan Siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP).

Gadget dikalangan siswa adalah merupakan hal yang tidak lagi istimewa. Ini dilihat dari penggunaan gadget yang sekarang ini lebih marak digunakan oleh anak-anak khususnya tingkat SD dan SLTP. Maraknya penggunaan gadget ini diawali dari kegiatan sekolah On Line pada masa covid 19. Semua sekolah dari berbagai tingkatan memberlakukan sekolah On Line sehingga banyak anak-anak yang diberi kebebasan oleh orangtuanya untuk menggunakan gadget ini.

Pada dasarnya gadget hanya diperuntukan untuk kegiatan pendidikan bagi anak SD dan SLTP, namun dikarenakan tuntutan yang saat itu anak-anak harus langsung menggunakan gadget menjadikan anak-anak bebas dalam mengeksplor isi dari informasi di dalam perangkat lunak ini. Terlebih bagi anak yang orangtuanya bekerja, anak seakan diberikan mandat untuk belajar sendiri didalam jaringan internet. Sehingga dalam penggunaan gadget beralih kepada hal yang lain dan akhirnya memberikan dampak yang tidak baik untuk perkembangan otak dan tingkah laku anak terlebih akan terjadi ketergantungan pada anak dalam menggunakan gadget.

Gadget yang merupakan kebutuhan primer bagi manusia khususnya anak-anak tidak akan mendapatkan efek yang negatif apabila dalam penggunaan gadget ini ada aturan main yang dilakukan. Penggunaan gadget di kalangan anak SD (Sekolah Dasar) dan SLTP (Sekolah Menengah Pertama) dapat memiliki dampak yang signifikan tergantung pada cara penggunaannya. Berikut adalah beberapa contoh penggunaan gadget di kalangan anak SD dan SLTP yang dapat dijadikan sebagai pelajaran dalam menggunakan gadget yang baik.

Dalam penggunaan gadget dikalangan siswa SD dan SLTP agar terhindar dari permasalahan penyalahgunaan gadget ini, sangat penting untuk dicatat bahwa penggunaan gadget pada anak-anak memerlukan pengawasan dan pengaturan yang baik dari orang tua atau wali. Dimana dalam memainkan peranannya orang tua sangat perlu memperhatikan penggunaan gadget bagi anak-anaknya. Ada beberapa hal peran orang tua yang dapat dilakukan agar anak terhindar dari penggunaan gadget yang salah, diantaranya :

ANAK SEKOLAH DASAR	ANAK SLTP
<p>Gunakan Untuk Pendidikan Penggunaan aplikasi pembelajaran dapat membantu anak SD untuk memahami konsep-konsep dasar dalam pelajaran matematika, bahasa, dan sains. Video pendidikan dan aplikasi pembelajaran interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.</p>	<p>Pendidikan dan Riset: Penggunaan laptop atau tablet dapat membantu siswa SLTP dalam penelitian, pengembangan proyek, dan penulisan tugas.</p> <p>Akses ke sumber daya online dapat mendukung pembelajaran mandiri.</p>
<p>Hiburan dan Kreativitas: Anak-anak dapat menggunakan tablet atau komputer untuk mengeksplorasi berbagai game edukatif dan kreatif. Gadget dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan seni dan musik melalui aplikasi atau perangkat khusus.</p>	<p>Komunikasi Anak-anak dapat menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka melalui pesan teks, panggilan suara, atau media sosial</p>
<p>Ada Kontrol Orang Tua Orang tua dapat menggunakan perangkat kontrol orang tua untuk memantau dan mengatur penggunaan gadget anak-anak, memastikan konten yang sesuai.</p>	<p>Kreativitas dan Desain Penggunaan perangkat lunak desain grafis atau pengolahan gambar dapat membantu siswa SLTP dalam mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Mereka dapat membuat proyek multimedia seperti video presentasi atau animasi.</p>
	<p>Konten Edukatif Menggunakan platform online untuk mengakses konten edukatif, webinar, dan pelajaran daring dapat melengkapi pembelajaran di sekolah.</p> <p>Pengembangan Keterampilan Teknologi Pemahaman teknologi dan penggunaan perangkat lunak umum dapat membantu persiapan siswa untuk kebutuhan teknologi di masa depan.</p>

Edukasi Penggunaan Gadget Dikalangan Anak SD dan SLTP

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa edukasi penggunaan gadget adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada individu, terutama anak-anak dalam menggunakan gadget secara bertanggung jawab, produktif, dan positif. Berikut adalah beberapa prinsip edukasi penggunaan gadget yang diberikan kepada siswa dan siswi SD dan SLTP.

1. **Pemahaman Tujuan Penggunaan Gadget.** Memberikan pemahaman dan menjelaskan tujuan penggunaan gadget, seperti pendidikan, kreativitas, dan komunikasi. Memahami anak-anak bahwa gadget bukan hanya alat hiburan, tetapi juga alat pembelajaran dan penunjang kehidupan sehari-hari.
2. **Menetapkan batasan waktu harian** untuk penggunaan gadget dan memotivasi agar anak terdorong untuk mengatur waktu layar mereka sendiri.
3. **Pentingnya Istirahat.** Mengajarkan arti pentingnya beristirahat dari layar untuk melindungi kesehatan mata dan mengurangi kelelahan mental. Serta merencanakan aktivitas di luar ruangan dan non-elektronik.
4. **Pemilihan konten yang sesuai.** Mengajarkan anak-anak untuk memilih konten yang sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga. Mendukung kebiasaan mencari dan mengevaluasi informasi secara kritis.
5. **Pemahaman Etika Digital.** Membahas etika dan perilaku yang baik dalam penggunaan gadget dan media sosial. Menekankan pentingnya menghormati privasi orang lain dan berperilaku dengan sopan di dunia maya.
6. **Kreativitas dan Pembelajaran Mandiri** dengan mendorong anak menggunakan gadget untuk kegiatan kreatif, seperti membuat konten, gambar, atau video. Menyediakan akses ke aplikasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran mandiri.
7. **Keamanan Online.** Memberikan edukasi tentang keamanan online, termasuk cara membuat kata sandi yang kuat dan mengidentifikasi potensi risiko online. Mengajarkan anak-anak untuk tidak membagikan informasi pribadi secara sembarangan.
8. **Pentingnya Interaksi Sosial:** Mendorong interaksi sosial di dunia nyata dan menggunakan gadget sebagai alat untuk mendukung, bukan menggantikan, interaksi tersebut. Mengajarkan keterampilan komunikasi yang sehat dan empati.
9. **Pengembangan Keterampilan Teknologi.** Anak dipahamkan tentang dasar-dasar teknologi dan keterampilan penggunaan gadget sehingga anak terdorong eksplorasi dan pembelajaran mandiri dalam menggunakan perangkat dan aplikasi baru.
10. **Partisipasi Orang Tua:** Melibatkan orang tua dalam pendidikan penggunaan gadget dengan memberikan informasi dan sumber daya. Membuka saluran komunikasi antara orang tua dan anak untuk membahas kekhawatiran atau pertanyaan terkait gadget.

11. Penggunaan Gadget untuk Pembelajaran Kolaboratif. Mendorong anak-anak untuk berkolaborasi dalam penggunaan gadget, seperti membuat proyek bersama atau bermain game edukatif bersama teman.
12. Pemantauan dan Evaluasi. Melibatkan orang tua dan guru dalam memantau dan mengevaluasi penggunaan gadget anak-anak secara teratur. Memberikan umpan balik konstruktif untuk membantu anak-anak memahami pengaruh dan dampak dari penggunaan gadget mereka.

Dalam kegiatan sosialisasi edukasi penggunaan gadget bukan hanya tentang membatasi penggunaan, tetapi juga narasumber mengajarkan anak-anak bagaimana menggunakan teknologi sebagai alat untuk pertumbuhan pribadi dan pembelajaran positif. Pendekatan ini melibatkan kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan anak-anak untuk menciptakan pengalaman yang seimbang dan mendukung perkembangan holistik mereka. Dalam pendekatan Psikologi edukasi penggunaan gadget dikalangan anak SD dan SLTP dapat dilakukan dengan :

1. Pengembangan keterampilan kognitif. Hal ini anak dipahamkan tentang konten yang pantas untuk dilihat oleh anak seperti mengarahkan aplikasi atau permainan yang dapat merangsang pemikiran kreatif anak dalam memecahkan masalah.
2. Pemahaman emosi. Anak diberikan waktu penggunaan gadget agar terhindar dari dampak emosional yang negatif serta arahkan konten yang tidak menimbulkan efek stres pada anak.
3. Pengembangan keterampilan sosial dengan mengarahkan gadget pada aktivitas sosial dengan teman sebaya . Dan pastikan gadget digunakan tidak menyebabkan isolasi sosial.
4. Pengembangan keterampilan motorik. Arahkan anak pada aplikasi yang melibatkan gerakan fisik untuk pengembangan keterampilan motorik anak.
5. Pengawasan Orang Tua yang aktif. Dengan terlibat mengarahkan dan memantau aktivitas anak dalam menggunakan gadget. Serta menerapkan batasan yang sesuai dengan nilai normatif.
6. Memberikan pujian dan penghargaan atas kegiatan positif anak dalam menggunakan gadget.
7. Pahami dampak lingkungan dimana anak dipastikan terlibat dalam aktifitas di luar ruangan. Serta ajarkan anak tentang etika digital, keamanan online dan dampak perilaku online.
8. Keseimbangan antara penggunaan gadget dan aktivitas lainnya. Dengan melibatkan anak dalam kegiatan fisik, sosial yang kreatif diluar penggunaan gadget.
9. Pahami tentang penggunaan gadget yang bertanggungjawab dengan memilih konten edukasi.
10. Pahami perkembangan fase usia. Anak harus beradaptasi dengan konten seusianya sehingga tidak mengakibatkan keburukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam hal ini pembicara juga menyadari bahwa setiap anak memiliki kebutuhan yang berbeda, oleh karena itu, pendekatan disesuaikan dengan

karakteristik dan kebutuhan psikologis masing-masing anak. Orang tua dan pendidik dapat memainkan peran penting dalam membimbing dan mendukung penggunaan gadget anak-anak dengan bijak.



Gambar 1. Pemberian materi oleh Narasumber Ibu Siti Rahma Harahap

KESIMPULAN

Edukasi penggunaan gadget pada anak SD dan SLTP sangat penting dilakukan. Sebab dengan edukasi anak akan paham tentang penggunaan yang baik dalam ber gadget. Sehingga kekhawatiran tentang kesalahan dalam menggunakan gadget ini akan terhindar. Diperlukan beberapa edukasi dalam memahami anak menggunakan gadget yang benar. Edukasi yang beragam ini perlu memperhatikan bentuk dan sifat anak yang akan diberikan edukasi. Sebab anak memiliki perbedaan sehingga harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan psikologisnya. Melalui pengabdian ini diharapkan siswa yang sudah paham akan penggunaan gadget yang benar dapat terus melakukan hal yang baik agar tidak terpengaruh terhadap tumbuh kembang yang negatif akibat ketidakdisiplinan menggunakan gadget. Dan yang belum paham akan ada follow up dari pada guru untuk terus membina dan mengarahkan siswa agar menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan yang sewajarnya guna menghindari dampak buruk dari tumbuh kembang penggunaan gadget yang tidak benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17(2), 315–330.
- Nur Atikah, M. D. (2021). Analisis Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Peran Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2052-2062.
- Palar, J. E., Onibala, F., & Wenda Oroh. (2018). Negatif Penggunaan Gadget Pada

Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget. E-Journal Keperawatan, 6(2), 1–8.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.

Sulis Windari, dkk (Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD) *Jurnal Prakarsa Paedagogia* Vol. 4 No. 2, Desember 2021 Hal. 260-264
file:///C:/Users/rizka/Downloads/6939-24193-2-PB.pdf