



Peningkatan Kesadaran Digital melalui Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Dan Pengelolaan Pojok Baca Di Desa Dewasari

Uci Triyanti Dewi^{1*}, Gina Mardiana², Suryadi³, Kiki Endah⁴

¹⁻⁴ Universitas Galuh Ciamis Indonesia

*Penulis Koresponden, email: uci5triyanti@gmail.com

Diterima: 22-09-2024

Disetujui: 12-11-2024

Abstrak

Meluasnya penggunaan *gadget* di era digital membawa dampak positif dan negatif bagi masyarakat, terutama bagi generasi muda. Di Desa Dewasari terdapat kekhawatiran warga mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* secara berlebihan. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran digital melalui sosialisasi dampak penggunaan *gadget* di era digital dan pengelolaan pojok baca sebagai alternatif kegiatan yang lebih positif bagi masyarakat. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain observasi, wawancara, dan identifikasi permasalahan yang dihadapi terkait penggunaan *gadget*. Hasil dari kegiatan ini meliputi edukasi dan evaluasi yang dilakukan melalui sesi tanya jawab pada saat sosialisasi dengan pengukuran didasarkan pada pemahaman audiens. Diharapkan dengan adanya pojok baca, masyarakat khususnya anak-anak dan remaja dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih produktif. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk generasi yang lebih kritis, berpengetahuan dan bijak dalam menghadapi tantangan di era digital.

Kata kunci: *gadget*, kesadaran digital, pojok baca, pedesaan.

Abstract

The widespread use of *gadgets* in the digital era has had positive and negative impacts on society, especially the younger generation. In Adultari Village, residents are concerned about the negative impacts of excessive use of *gadgets*. Therefore, this Community Service activity aims to increase digital awareness through socializing the impact of using *gadgets* in the digital era and managing reading corners as alternative activities that are more positive for the community. The methods used in this activity include observation, interviews, and identifying problems faced related to *gadget* use. The results of this activity include education and evaluation carried out through question and answer sessions during socialization with measurements based on audience understanding. It is hoped that with the reading corner, people, especially children and teenagers, can use *gadgets* wisely and utilize technology for more productive activities. This activity aims to form a generation that is more critical, knowledgeable and wise in facing challenges in the digital era.

Keywords: *gadgets*, digital awareness, reading corner, rural.

Pendahuluan

Pesatnya kemajuan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Inovasi teknologi terus berkembang baik dari segi jenis, karakteristik maupun kontennya, sehingga menjadikan teknologi sebagai kebutuhan tak terpisahkan dari kehidupan modern (Bastian dkk. 2023; Dewi dkk. 2022). Di Indonesia dampak positif kemajuan teknologi telah dirasakan oleh berbagai lapisan masyarakat (Imroatun dkk. 2021), khususnya di bidang informasi dan komunikasi, yang memungkinkan akses terhadap berbagai sumber daya lebih cepat dan mudah. *Gadget* sebagai wujud kemajuan teknologi menawarkan berbagai manfaat seperti kemudahan dalam berkomunikasi, akses informasi yang cepat, hingga mendukung produktivitas sehari-hari (Fitriyani 2017; Gusman, Wati, dan Lageni 2022; Paradita dan Nugraha 2023; Putriyani dan Suparma 2020). Sebagaimana dinyatakan oleh Derry *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia (Ilham 2020).

Namun, di balik segala manfaatnya, penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif yang serius, terutama bagi generasi muda (Gardner dan Davis 2015). Beberapa dari dampak negatif penggunaan *gadget* diantaranya: (1) pengguna memiliki kecenderungan mudah menyerah; (2) pengguna memiliki kemampuan motorik yang kurang berkembang; (3) pengguna memiliki emosi yang meledak-ledak; (4) kurang memiliki keterampilan sosial; dan (5) ada kemungkinan anak tertampar konten berbau pornografi atau kriminalitas (Chusna 2017; Dewi dkk. 2022; Hendriani, Zein, dan Alfiyandri 2022; Jiu dkk. 2022)

Dengan adanya hal tersebut peningkatan kesadaran digital menjadi penting agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dan bijak. Menurut Mossberger, Tolbert, dan Mcneal (2017), kesadaran digital diartikan lebih dari sekedar penggunaan perangkat digital, namun juga mencakup keterampilan untuk memahami dan berpartisipasi dalam dunia digital. Gardner dan Davis (2015) mengemukakan bahwa kesadaran digital melibatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana teknologi membentuk pemikiran dan perilaku

kita. Kesadaran digital dalam organisasi atau masyarakat berarti memahami bagaimana teknologi dapat diintegrasikan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi tanpa mengabaikan dampak sosial dan etika yang mungkin timbul (Gusman dkk. 2022; Westerman, Bonnet, dan McAfee 2014). Dengan kata lain, kesadaran digital melibatkan pemahaman kritis tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam berbagai konteks, dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap budaya dan perilaku organisasi atau masyarakat.

Salah satu dampak yang paling memprihatinkan adalah meningkatnya kecanduan *gadget*, yang sering kali disertai dengan menurunnya kualitas interaksi sosial secara langsung (Hendriani dkk. 2022). Selain itu, penggunaan *gadget* secara berlebihan juga dapat berdampak pada kesehatan mental, meningkatkan risiko gangguan emosi seperti stress dan kecemasan, serta mengganggu perkembangan kognitif. Fenomena ini semakin menarik perhatian seiring dengan pesatnya penggunaan teknologi di kalangan masyarakat, sehingga perlu adanya langkah bijak dalam penggunaan *gadget*, khususnya dalam mengedukasi generasi muda agar mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal tanpa mengabaikan aspek sosial dan kesehatan.

Pentingnya meningkatkan kesadaran digital juga terlihat pada fenomena yang terjadi di Desa Dewasari, seperti daerah lainnya yang menghadapi tantangan serupa. Generasi di desa ini menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap *gadget* yang berpotensi menurunkan produktivitas dan memperlemah interaksi sosial. Kondisi ini memerlukan intervensi nyata, seperti sosialisasi mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* berlebih dan upaya mendorong kebiasaan digital yang lebih bijak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilaksanakan program sosialisasi di Desa Dewasari yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan. Program ini mencakup pengelolaan pojok baca yang bertujuan untuk memberikan alternatif kegiatan produktif bagi anak-anak dan remaja di desa tersebut. Pojok baca berfungsi sebagai sarana penting untuk menumbuhkan minat membaca dan membangun generasi yang lebih bijak dalam memanfaatkan waktu dan teknologi. Dengan adanya sosialisasi

dan pengelolaan pojok baca, diharapkan terjadi peningkatan kesadaran digital di Desa Dewasari, sehingga generasi muda dapat memanfaatkan teknologi secara cerdas dan bertanggung jawab, tanpa melupakan pentingnya interaksi sosial dan kegiatan literasi.

Metode

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di Desa Dewasari Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis, pada bulan September hingga Oktober. Kegiatan diawali dengan Observasi, wawancara dan identifikasi permasalahan yang dihadapi masyarakat Desa Dewasari. Langkah yang diambil dalam PKM kali ini meliputi pengelolaan pojok baca dan sosialisasi.

Pengelolaan pojok baca merupakan upaya penting untuk meningkatkan minat membaca masyarakat dan memberikan kemudahan akses terhadap sumber informasi dan pengetahuan. Langkah pertama adalah menata ulang pojok baca yang sudah ada. langkah ini bertujuan untuk menjadikan area tersebut menjadi lebih fungsional, nyaman, dan menarik bagi masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja. Penataan ulang yang dilakukan meliputi penataan kembali tata letak buku, penambahan elemen dekoratif, dan penyediaan fasilitas yang menunjang kenyamanan seperti meja dan kursi. Setelah penataan ulang, langkah selanjutnya adalah mencari dukungan berupa donasi dari berbagai pihak untuk menambah koleksi buku dan bahan bacaan yang relevan. Terakhir kami melakukan promosi mengenai pojok baca yang mana bertujuan untuk memperkenalkan kembali pojok baca di Desa Dewasari, dengan sasaran Sekolah Dasar yang ada di sekitar desa tersebut.

Sedangkan tahap sosialisasi terdiri dari beberapa langkah antara lain yaitu: a) Diskusi dan perencanaan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi tema yang akan disosialisasikan dan menyusun strategi pelaksanaannya. Langkah ini mencakup format sosialisasi, penentuan waktu dan tempat, serta pemilihan target audiens yang mana meliputi guru dan perwakilan siswa-siswi dari jenjang SD-SMA yang ada di desa tersebut. b) Persiapan teknis pelaksanaan, tahap ini bertujuan untuk memastikan semua hal yang diperlukan untuk pelaksanaan sosialisasi sudah siap, yang mana mencakup pendistribusian surat,

persiapan materi presentasi, serta peralatan teknis seperti proyektor dan sound system. c) Pelaksanaan sosialisasi, tahap ini dilakukan untuk memberikan edukasi kepada audiens secara langsung oleh narasumber yang menjadi pemateri dalam kegiatan sosialisasi tersebut untuk meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya anak-anak dan remaja terkait topik sosialisasi, “Dampak Penggunaan *Gadget* di Era Digital”, d) Evaluasi hasil kegiatan, menilai keberhasilan sosialisasi yang telah dilaksanakan, dimana kami mengukur sejauh mana tujuan sosialisasi tercapai dengan melakukan sesi tanya jawab yang mana dapat dilihat dari aspek pemahaman audiens.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi kepada anak-anak dengan tujuan utama yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran dan pemahaman anak terhadap dampak *gadget* yang berlebihan. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Dewasari, Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis ini dimulai pada tanggal 23 September dan berlanjut hingga tanggal 23 Oktober 2024. Program ini dirancang sebagai bentuk kontribusi sosial dan edukasi kepada masyarakat khususnya generasi muda. Pelaksanaan program ini melibatkan peserta dari berbagai jenjang pendidikan yaitu SD, SMP, dan SMA sederajat, dengan total peserta sebanyak 25 orang. Hal ini untuk memberikan fokus yang lebih besar pada pembentukan karakter dan pendidikan sejak usia dini hingga remaja (Hendriani dkk. 2022).

Tahap awal kegiatan pengabdian ini diawali dengan observasi di Desa Dewasari untuk mengumpulkan data dan informasi yang akurat mengenai kondisi sosial dan kebiasaan anak-anak di desa tersebut. Dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa hampir 95% anak-anak di Desa Dewasari sudah terbiasa menggunakan *gadget*, seperti *smartphone* dan *tablet*. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* tidak hanya untuk berkomunikasi atau mencari informasi, namun paling sering digunakan untuk bermain *game online*. Temuan ini menunjukkan adanya tren penggunaan *gadget* yang tinggi di kalangan anak-anak, yang berpotensi memicu berbagai masalah seperti kecanduan, kurang

konsentrasi, dan menurunnya minat aktivitas fisik dan membaca (Hendriani dkk. 2022).

Gambar 1.
Kegiatan Observasi bersama Perangkat Desa



Oleh karena itu, kami memandang perlu adanya sosialisasi mengenai bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan. Kegiatan sosialisasi ini ditujukan kepada anak-anak mulai dari tingkat SD, SMP, hingga SMA di Desa Dewasari, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Kami berharap melalui sosialisasi ini, anak-anak dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan *gadget*, sehingga dapat membatasi diri dan terhindar dari dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan yang berlebihan.

Gambar 2
Kegiatan Pengelolaan Pojok Baca



Sebelum memulai kegiatan sosialisasi dampak penggunaan *gadget*, terlebih dahulu kami mengelola pojok baca yang ada di Desa Dewasari. Langkah ini dinilai penting sebagai upaya menciptakan alternatif kegiatan menarik bagi anak, yang dapat dikorelasikan dengan bijak dalam

menggunakan *gadget*. Dengan menyediakan pojok baca yang nyaman dan menarik, anak-anak didorong untuk memiliki ruang belajar dan menghabiskan waktu luang yang kondusif, sehingga mengurangi ketergantungan mereka pada perangkat digital untuk hiburan. Pengelolaan pojok baca dilakukan secara komprehensif, meliputi penataan ulang area baca dan penambahan koleksi buku yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Penataan ulang tersebut dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan daya tarik sudut baca, menjadikannya lebih ramah anak, dan mendorong mereka untuk lebih sering berkunjung. Tempat duduk dan rak buku ditata sedemikian rupa sehingga memungkinkan anak-anak dengan mudah mengakses buku-buku yang tersedia dan merasa nyaman menghabiskan waktu di sudut baca.

Gambar 3
Serah Terima Buku



Selain penataan fisik, pengelolaan sudut baca juga melibatkan penambahan koleksi buku yang relevan dan beragam. Buku-buku yang disediakan mencakup beragam genre dan tema, antara lain buku bergambar, buku pengetahuan umum, dan buku berbasis keterampilan yang dapat melibatkan anak-anak dari beragam latar belakang. Pengadaan buku-buku tersebut dilakukan melalui program donasi yang berlangsung selama tiga minggu. Program donasi ini melibatkan berbagai pihak, baik masyarakat lokal, organisasi, maupun donatur individu yang peduli terhadap pentingnya literasi anak. Dukungan dari para donatur membuat pojok baca ini memiliki koleksi yang lebih beragam sehingga dapat memenuhi minat baca anak dari berbagai kelompok umur. Dengan bertambahnya koleksi buku baru, diharapkan anak-anak memiliki pilihan bahan bacaan yang lebih luas dan menarik.

Gambar 4
Promosi Pojok Baca



Setelah penataan, pengelolaan pojok baca dan penambahan koleksi buku, kegiatan dilakukan dengan mempromosikan pojok baca, promosi dilakukan untuk memperkenalkan pojok baca kepada anak-anak dan masyarakat sekitar. Promosi tersebut dilakukan dengan cara membagikan brosur yang berisi informasi mengenai pojok baca, termasuk lokasi, jam operasional, jenis-jenis buku yang tersedia dan barcode penyedia e-book. Hal ini diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk menumbuhkan minat membaca pada anak-anak yang cenderung lebih sering menggunakan *gadget* untuk hiburan. Buku-buku tersebut juga diharapkan dapat menjadi alat pendidikan yang efektif untuk memperkenalkan pengetahuan baru kepada anak-anak, sekaligus sebagai sarana untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas mereka (Mufti, Anita, dan Afiati 2022).

Pojok baca yang dikelola dengan baik akan dikaitkan dengan program sosialisasi dampak penggunaan *gadget*. Kami telah merencanakan kegiatan sosialisasi yang tidak hanya memberikan informasi bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan, namun juga menawarkan pojok baca sebagai alternatif kegiatan yang bermanfaat. Dengan demikian, pojok baca tidak hanya sekedar tempat membaca, namun juga merupakan bagian integral dari upaya kami dalam mengedukasi anak-anak tentang pentingnya menyeimbangkan dunia digital dan literasi konvensional.

Gambar 5.
Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget*



Sosialisasi tentang bahaya penggunaan *gadget* berlebihan merupakan langkah penting dalam upaya preventif untuk membangun generasi muda yang mampu menghadapi tantangan di era digital dengan bijak. Penggunaan *gadget* sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak dan remaja. Namun jika tidak digunakan secara bijak, *gadget* dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan fisik, mental, dan sosialnya. Oleh karena itu, sosialisasi ini sangat penting untuk membantu generasi muda memahami risiko yang mungkin timbul akibat penggunaan *gadget* berlebihan dan memberikan mereka pengetahuan tentang cara menggunakan teknologi dengan lebih bertanggung jawab.

Kegiatan sosialisasi ini berfokus pada peningkatan kesadaran di kalangan anak-anak dan remaja akan berbagai dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Beberapa dampak yang paling umum termasuk penurunan konsentrasi, mempengaruhi kinerja akademik; gangguan tidur akibat paparan sinar biru dari *gadget* sebelum tidur; dan berkurangnya aktivitas fisik, yang dapat meningkatkan risiko obesitas dan masalah kesehatan lainnya. Melalui pemahaman terhadap dampak tersebut, diharapkan peserta dapat lebih berhati-hati dan termotivasi dalam mengatur pola penggunaan *gadget*nya.

Gambar 6.
Diskusi Interaktif Peserta



Sosialisasi ini tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif, melibatkan sesi diskusi dan presentasi. Pada sesi ini, peserta didorong untuk aktif bertanya dan berbagi pengalaman mengenai penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga dibekali informasi berbagai risiko yang mungkin timbul jika tidak ada pembatasan penggunaan *gadget*. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan berbagai strategi praktis untuk mengatur waktu penggunaan *gadget* dengan lebih bijak, seperti menyisihkan waktu khusus untuk penggunaan *gadget*, menghindari penggunaan *gadget* sebelum tidur, mengatur penggunaan *gadget* dan lebih banyak melakukan aktivitas fisik atau hobi yang tidak berhubungan dengan layar (Nurmahanani dkk. 2023) .

Lebih lanjut, kegiatan ini juga menyoroti pentingnya peran orang tua dan guru dalam membimbing anak dan remaja dalam menggunakan *gadget*. Para orang tua diharapkan memberikan contoh yang baik dalam penggunaan *gadget* yang sehat dan menetapkan aturan yang jelas mengenai waktu dan durasi penggunaan *gadget* di rumah. Sementara itu, guru juga berperan penting dalam mendidik siswa tentang cara memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran yang produktif, serta memasukkan waktu istirahat tanpa layar ke dalam rutinitas sekolah sehari-hari siswa (Nurmahanani dkk. 2023) .

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman peserta akan pentingnya mengatur penggunaan *gadget* secara sehat. Dampak dari perubahan ini terlihat jelas dalam kehidupan sehari-hari peserta, karena mereka cenderung lebih mampu mengatur waktu

penggunaan perangkat secara efektif. Orang tua dan guru juga melaporkan penurunan frekuensi penggunaan *gadget* dan peningkatan keterlibatan anak dalam aktivitas non-digital. Salah satu perubahan yang paling terasa adalah kesadaran peserta akan perlunya memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*. Anak-anak yang sebelumnya banyak menghabiskan waktu bermain game atau menonton video di layar *gadget* perlahan mulai menetapkan aturan sendiri, seperti membatasi durasi penggunaan *gadget* yang tadinya menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar kini menunjukkan minat pada aktivitas yang lebih produktif seperti membaca buku atau hanya sekedar berkunjung ke pojok baca yang telah disediakan.

Secara keseluruhan, keberhasilan kegiatan menjadi indikator bahwa upaya preventif melalui pendidikan dan sosialisasi dapat membawa perubahan nyata pada perilaku anak dan remaja. Dengan semakin meningkatnya kesadaran akan pentingnya pengaturan penggunaan *gadget* dan meningkatnya minat terhadap aktivitas non-digital, generasi muda dapat berkembang menjadi individu yang lebih seimbang dan siap menghadapi tantangan era digital. Hal ini menunjukkan bahwa informasi yang dibagikan selama sosialisasi berhasil mempengaruhi cara pandang peserta terhadap teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, di awal pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kami menemukan hambatan dimana anak-anak belum mengetahui adanya pojok baca di Desa Dewasari hal ini di sebabkan kurangnya sosialisasi kepada masyarakat dan banyaknya anak-anak yang ketergantungan *gadget*, dan dalam pelaksanaan kurangnya sumber daya manusia menjadi hambatan kami selaku panitia pelaksana kegiatan PKM. Namun dengan adanya dukungan dari pemerintah dan beberapa pihak terkait sehingga tercipta keberhasilan dari kegiatan ini

Penutup

Kesimpulan dari kegiatan sosialisasi ini menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kesadaran anak-anak dan remaja tentang bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan berhasil membangun pemahaman yang lebih baik

mengenai dampak negatif dari penggunaan teknologi yang tidak terkontrol. Partisipasi aktif anak-anak dalam kegiatan ini mencerminkan adanya peningkatan kesadaran kritis yang esensial dalam membentuk generasi yang bijak di era digital. Hasil dari pengelolaan pojok baca dalam kegiatan ini menjadi alternatif positif dengan peralihan penggunaan *gadget* ke kegiatan yang lebih produktif.

Keterlibatan orang tua dan guru dalam program ini juga penting dalam mendukung bimbingan anak-anak dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Harapan kami, program sosialisasi ini tidak hanya meningkatkan literasi digital tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kebiasaan yang lebih sehat dan seimbang dalam kehidupan anak-anak dan remaja. Pemerintah desa juga dapat melaksanakan sosialisasi kembali dengan PKK dan masyarakat setempat.

Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Ilmu Pemerintahan, FISIP, Universitas Galuh yang telah memfasilitasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, serta kepada Perpustakaan Universitas Galuh, Donasi_Bukukita dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan namanya atas kerjasama dan dukungannya dalam program ini melalui bantuan donasi buku. Penghargaan setinggi-tingginya kepada pemerintah Desa Dewasari yang telah memberikan izin dan memfasilitasi kegiatan kami, sehingga dapat terlaksana dengan baik. Tidak lupa, kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh anggota dan orang tua yang telah bekerja sama serta memberi dukungan atas program pengabdian masyarakat ini. Dukungan dari semua pihak sangat berperan dalam kesuksesan kegiatan ini, kami berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

Bastian, Abda Billah Faza Muhammadkan, Imroatun, Marwah Muafiqoh, Siti Hanifatu Zahra, dan Dind Ibra Benign Sajid. 2023. "Sikap Orang Tua dan Guru tentang Teknologi Digital Berbasis Media Aplication terhadap

- Perkembangan Bahasa Anak.” *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8(2):124–43. doi: 10.25078/pw.v8i2.3116.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. “Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak.” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17(2):315–30. doi: 10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330.
- Dewi, Widya Novi Angga, Marini Marini, Khasanah Khasanah, dan Raditya Ahmad Rifandi. 2022. “Sosialisasi Dampak Kecanduan Penggunaan *Gadget* Bagi Kehidupan Anak Sekolah di SMP Fransiskus Semarang.” *Manggali* 2(1):120. doi: 10.31331/manggali.v2i1.1920.
- Fitriyani, Feny Nida. 2017. “The Implementation of Game Based Learning for Children.” *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1):1–16.
- Gardner, Howard, dan Katie Davis. 2015. *The App Generation: How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy, and Imagination in a Digital World*. First Edition. New Haven: Yale University Press.
- Gusman, Diaz Trakarti, Winda Wati, dan Istisari Bulan Lageni. 2022. “Sosialisasi Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa.” dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. Vol. 1.
- Hendriani, Maifit, Riwayati Zein, dan Alfiyandri. 2022. “Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Yang Tidak Tepat Dan Berlebihan Terhadap Anak Di Era Digital.” *Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Yang Tidak Tepat Dan Berlebihan Terhadap Anak Di Era Digital* 6(1):98–104.
- Ilham. 2020. “Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 10–27.
- Imroatun, Imroatun, Faizatul Widat, Mohammad Fauziddin, Siti Farida, Siti Maryam, dan Zulaiha. 2021. “Youtube as a Media For Strengthening Character Education in Early Childhood.” *Journal of Physics: Conference Series* 1779(1):012064. doi: 10.1088/1742-6596/1779/1/012064.
- Jiu, Cau Kim, Kharisma Pratama, Jaka Pradika, Hartono Hartono, dan Indri Erwhani. 2022. “Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi COVID-19.” *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2):167–80. doi: 10.32678/AS-SIBYAN.V7I2.5929.
- Mossberger, Karen, Caroline J. Tolbert, dan Ramona S. Mcneal. 2017. *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. USA: MIT Press.
- Mufti, Mahira Mujahida Ani, Anita Anita, dan Evi Afiati. 2022. “Peran TBM Bilik Urang dalam Pembelajaran Literasi Dasar Anak Pra Sekolah.” *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):103–12.
- Nurmahanani, Indah, Erna Suwangsih, Mifta Aulia Fitriyani, Cintia Marsela, Erta Alvani, dan Liana Wahyuningsih. 2023. “Sosialisasi Penggunaan *Gadget* dan Literasi Baca Tulis sebagai Upaya Peningkatan Minat Baca-Tulis Peserta Didik.” *JIPM: Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat* 1(3):221–26.
- Paradita, Aprilia Wanda, dan Fajar Nugraha. 2023. “Abracadabra Games Guna Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Anak.” *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8(2):155–68.

Putriyani, Putriyani, dan Suparma Suparma. 2020. "Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang." *Pendidikan* 1(2):40–50.

Westerman, George, Didier Bonnet, dan Andrew McAfee. 2014. *Leading Digital: Turning Technology into Business Transformation*. Boston, Massachusetts: Harvard Business Review Press.