



Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar

Agus Kurnia¹, Shendy Arya Kusuma², Abi Rizka Yulia Arimanda³, Natasya Dyahayu Lestari⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Email: ¹aguskurnia@unram.ac.id, ²shendyarya28@gmail.com, ³abirizkaya@gmail.com,

⁴natasyadiahayu11@gmail.com

Abstract

The use of gadgets in elementary school children in Indonesia, including in West Nusa Tenggara Province (NTB), is increasingly widespread and has had a significant impact on their motivation to learn and behavior. This service activity aims to develop a community service program that focuses on increasing learning motivation and awareness of the negative impact of gadget use on elementary school children in NTB. The community service method is carried out through the Participatory Action Research approach which is designed to increase awareness of the importance of intrinsic learning motivation and strengthen understanding of the negative impact of excessive use of gadgets. Pre-test and post-test are carried out by giving questionnaires to students, then analyzed descriptively. The results showed a significant increase in students' learning motivation and their understanding of the adverse effects of gadgets. Teachers also reported positive changes in the level of student engagement in the classroom learning process. This service activity highlights the importance of the role of community service in overcoming the challenges of modern education, especially related to the use of technology in children. The implications of this program are expected to have a positive impact on improving the quality of education and the welfare of elementary school children in NTB.

Keywords: Education, Religious, Community Engagement, Learning Motivation, Gadget, Elementary School Children, NTB.

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak-anak sekolah dasar di Indonesia, termasuk di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB), semakin meluas dan telah membawa dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar serta perilaku mereka. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah program pengabdian masyarakat yang fokus pada peningkatan motivasi belajar serta kesadaran akan dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di NTB. Metode pengabdian masyarakat dilakukan melalui pendekatan *Participatory Action Research* yang didesain untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya motivasi belajar yang intrinsik serta memperkuat pemahaman akan dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan cara memberikan angket pertanyaan kepada para siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa dan pemahaman mereka akan dampak buruk gadget. Para guru juga melaporkan perubahan positif dalam tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian ini menyoroti pentingnya peran pengabdian masyarakat dalam mengatasi tantangan pendidikan modern, khususnya terkait dengan penggunaan teknologi pada anak-anak. Implikasi dari program ini diharapkan dapat berdampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta kesejahteraan anak-anak sekolah dasar di NTB.

Kata Kunci: Pendidikan, Agama, Pengabdian Masyarakat, Motivasi Belajar, Gadget, Anak Sekolah Dasar, NTB.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terstruktur yang bertujuan untuk mencapai tingkat kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan tidak hanya berhubungan dengan perkembangan individu secara pribadi, tetapi juga dalam lingkup sosial yang lebih luas. Pendidikan tidak hanya mengembangkan kapasitas intelektual seseorang, tetapi juga memberikan landasan untuk

memahami dan menghadapi kompleksitas dunia modern. Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam pembentukan norma dalam masyarakat, seperti norma yang mencakup nilai sosial, dan etos kerja dalam bermasyarakat. Lebih dari itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun kesadaran kolektif sebagai warga negara, menghormati keragaman budaya, dan memperkuat identitas nasional (Kadi & Awwaliyah, 2017).

Dalam ajaran Agama Islam pendidikan mempunyai peran penting dalam upaya menciptakan manusia yang baik. Tantangan utama dalam pendidikan Islam di Indonesia yakni tentang bagaimana cara mengimplementasikan nilai-nilai Islam secara komprehensif yang tidak hanya menguasai pengetahuan agama tetapi juga memiliki kualitas iman yang kokoh dan akhlak yang mulia. Tujuan utama pendidikan Islam yaitu membentuk manusia yang memiliki kepribadian yang seimbang dan harmonis, yang di mana mereka tidak hanya fokus dalam hal agama dan ilmu pengetahuan, tetapi juga dalam keterampilan dan perilaku sehari-hari (Imelda, 2018).

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk mewariskan pengetahuan dan nilai-nilai dari generasi sebelumnya. Pendidikan diwujudkan melalui kegiatan belajar dan proses pembelajaran yang aktif guna mengembangkan potensi diri individu. Selain itu, pendidikan dapat diartikan sebagai upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan fisik dan mental sesuai dengan nilai-nilai masyarakat. Secara alternatif, pendidikan berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi peserta didik, dengan menekankan pada pengetahuan dan keterampilan yang fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian yang bermanfaat (Rahman, 2021).

Pendidikan sekolah dasar memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar yang diperlukan dalam bermasyarakat. Tujuan pendidikan sekolah dasar yakni memberikan kecerdasan dasar tentang pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup secara mandiri dan bekal untuk mengikuti pendidikan secara lanjut. Selain itu, dengan adanya pendidikan dasar dapat membentuk individu yang mampu hidup secara berkelompok dan bisa bersosialisasi.

Agama merupakan ajaran yang berasal dari tuhan atau hasil dari manusia yang terkandung dalam kitab suci yang turun temurun diwariskan oleh suatu generasi ke generasi selanjutnya yang bertujuan untuk memberi tuntunan dan pedoman hidup bagi manusia agar mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Agama mencakup unsur kepercayaan kepada kekuatan gaib yang menimbulkan respons emosional dan keyakinan bahwa kebahagiaan hidup

tersebut tergantung pada adanya hubungan yang baik dengan kekuatan gaib tersebut (Asir, 2014).

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan bagi umat manusia. Teknologi informasi memudahkan berbagai aspek kehidupan seperti pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, dan banyak lagi. Hal ini membuat penggunaan teknologi informasi menjadi suatu keharusan bagi manusia. Beragam jenis teknologi yang tak terhitung jumlahnya dapat ditemukan di era modern ini. Salah satu contoh teknologi yang populer di kalangan masyarakat adalah gadget (Wulandari dkk., 2021).

Gadget adalah alat kecil yang mempunyai fungsi khusus. Ada beberapa jenis gadget seperti smartphone, laptop, tablet, kamera, dan komputer. Smartphone sangat populer karena bentuknya yang simpel, mudah dibawa ke mana-mana, dan bisa digunakan untuk komunikasi jarak jauh. Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang memudahkan kehidupan kita. Di zaman yang serba canggih ini, banyak orang berlomba-lomba menciptakan aplikasi yang bisa memudahkan pekerjaan dan belajar. Mahasiswa dan dosen harus mahir memanfaatkan teknologi yang bisa diakses melalui gadget (Farida dkk., 2021).

Hampir setiap orang memiliki gadget, Mulai dari anak-anak, remaja, sampai kalangan orang dewasa. Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, dan banyak orang menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain gadget. Handphone merupakan salah satu contoh gadget yang populer di kalangan masyarakat. Bahkan anak usia dini pada zaman sekarang sudah diberikan handphone oleh orang tuanya. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini (siswa kelas 1-6) (Wulandari dkk., 2021).

Perkembangan teknologi dapat dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat Indonesia, yang mencakup bidang informasi, komunikasi, dan lainnya. Teknologi tak terhitung jumlahnya dan dapat ditemui di mana saja pada era modern ini, contohnya yakni smartphone dan laptop. Semakin maju suatu zaman, maka semakin banyak pula teknologi yang terus berkembang dan semakin banyak pula orang yang dapat memanfaatkannya dalam membantu pekerjaan sehari-hari. Selain itu perkembangan teknologi juga memudahkan kita untuk mencari informasi dari berbagai tempat dengan sangat mudah (Suparman & S, 2020).

Seseorang yang mengalami kecanduan gadget sering kali menunjukkan perilaku dengan intensitas penggunaan yang tinggi (Fitriana dkk., 2021). Misalnya, mereka menggunakan gadget lebih dari lima kali dalam sehari, bahkan bisa mencapai waktu penggunaan yang sangat lama. Mereka sering kali merasa bingung, gelisah, dan kesepian jika tidak

memegang gadget, seolah-olah kehilangan sesuatu yang sangat penting. Kecanduan ini bisa mengganggu aktivitas sehari-hari, seperti pekerjaan, belajar, dan interaksi sosial. Selain itu, mereka mungkin mengalami kesulitan tidur dan penurunan kesehatan fisik akibat penggunaan gadget yang berlebihan (Sumiyarini & Yuliyani, 2022). Perasaan cemas dan depresi juga bisa meningkat karena ketergantungan yang kuat terhadap gadget. Akibatnya, kehidupan sosial dan emosional mereka bisa terganggu, memperburuk kualitas hidup secara keseluruhan (Wibowo dkk., 2023).

Nusa Tenggara Barat (NTB) adalah salah satu provinsi di Indonesia. Secara astronomis, Nusa Tenggara Barat (NTB) terletak antara 80 10' Lintang selatan – 90 5' Lintang Selatan dan antara 1150 46'–1190 05' Bujur Timur. Berdasarkan posisi geografisnya, Provinsi NTB memiliki batas-batas:

- Utara – Laut Jawa dan Laut Flores
- Selatan – Samudera Hindia
- Barat – Selat Lombok dan Provinsi Bali
- Timur – Selat Sape dan Provinsi Nusa Tenggara Timur

Nusa Tenggara Barat terdiri dari 10 kabupaten/kota yang terletak di dua pulau besar yaitu Pulau Lombok dan Pulau Sumbawa. Pulau Lombok terdiri dari Lombok Barat, Lombok Tengah, Lombok Timur, Lombok Utara dan Kota Mataram. Dan Pulau Sumbawa yang terdiri dari Sumbawa, Dompu, Bima, Sumbawa Barat dan Kota Bima. NTB mengalami perkembangan pesat dalam penggunaan teknologi, termasuk di kalangan anak-anak sekolah dasar. Meskipun gadget dapat memberikan akses ke berbagai sumber informasi dan pembelajaran, penggunaan yang tidak terkendali juga dapat memiliki dampak negatif, terutama pada motivasi belajar anak-anak (Porang & Mulhamah, 2023).

Motivasi adalah salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mencapai hasil yang diinginkan dalam belajar jika memiliki keinginan yang kuat untuk belajar. Motivasi berperan sebagai pendorong dalam mencapai hasil yang baik. Seseorang melakukan suatu kegiatan karena didorong oleh motivasi dalam dirinya. Motivasi yang tinggi dalam belajar akan membantu mencapai hasil yang optimal (Rahman, 2021).

Motivasi belajar sangat penting karena mempengaruhi hasil belajar siswa. Tanpa motivasi, seseorang tidak akan mampu menjalani aktivitas belajar dengan baik. Setiap individu memiliki tujuan dalam melakukan suatu kegiatan. Dorongan untuk melakukan suatu aktivitas akan berjalan

seiring dengan motivasi yang kuat, yang membantu seseorang mencapai tujuannya dengan memanfaatkan segala daya dan upaya yang tersedia. Tinggi rendahnya motivasi sering dijadikan indikator untuk menilai baik buruknya prestasi belajar siswa (Saptono, 2016).

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang memengaruhi kesuksesan akademik dan perkembangan pribadi siswa (Rahman, 2021). Namun, tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar anak-anak sekolah dasar di NTB semakin kompleks dengan adanya gangguan dari penggunaan gadget yang berlebihan. Oleh karena itu, pengembangan program yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta kesadaran akan dampak negatif gadget pada anak-anak sekolah dasar di NTB menjadi suatu kebutuhan mendesak. Pendidikan yang menjadi kebutuhan primer menjadi salah satu faktor penentu masa depan anak bangsa.

Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menyelidiki dan mengembangkan sebuah program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkenalkan pemahaman yang lebih baik tentang dampak negatif penggunaan gadget pada anak-anak sekolah dasar di NTB. Program ini akan melibatkan kolaborasi antara para pendidik, orang tua, dan komunitas lokal untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memberikan solusi konkret terhadap tantangan tersebut.

Dengan pemahaman mendalam tentang tantangan dan potensi solusi yang relevan, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak sekolah dasar di NTB, serta memberikan panduan bagi pengembangan program serupa di wilayah lain yang menghadapi masalah serupa. Dari peningkatan kualitas pendidikan ini juga diharapkan menjadi upaya yang selaras dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (*sustainable development goals*) yang menjadi isu utama dunia agar manusia bisa lebih damai dan sejahtera (United Nations Development Programme, 2024).

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 41 Ampenan yang berlokasi di Jl. Banda Seraya, Jempong Baru, Kec. Sekarbela, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Kegiatan ini berlangsung pada hari Senin, 27 Mei 2024, dimulai pada pukul 10.00 WITA dan berakhir pukul 12.00 WITA. Peserta kegiatan ini adalah siswa kelas 4 SDN 41 Ampenan. Selain itu, wali kelas 4 juga turut serta untuk mendampingi dan membantu kelancaran kegiatan. Total peserta kegiatan ini adalah sekitar 33 siswa dan 1 guru pendamping.

Kegiatan diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah SDN 41 Ampenan, diikuti dengan perkenalan tim pelaksana kepada siswa dan guru. Dalam kegiatan pengabdian ini, tim pelaksana menggunakan dua metode utama yakni sosialisasi dan diskusi. Metode sosialisasi dilakukan melalui presentasi dengan menggunakan media visual slide PowerPoint dan interaksi langsung dengan siswa untuk memastikan pemahaman materi.

Sebelum tahap penyampaian materi, diadakan pengambilan data dengan metode *pre-test* dan *post-test*. Metode *pre-test* merupakan evaluasi yang dilakukan sebelum pelaksanaan program, pelatihan, atau intervensi (Adri, 2020). Tujuan utamanya adalah untuk menilai pengetahuan, keterampilan, atau sikap peserta terkait dengan materi yang akan disampaikan. Melalui *pre-test*, penyelenggara dapat memahami tingkat pemahaman awal peserta dan merancang program yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, hasil *pre-test* berfungsi sebagai pembanding dengan hasil *post-test*, yang dilakukan setelah intervensi, guna menilai peningkatan atau perubahan yang dialami peserta. Pada metode *pre-test* dilakukan dengan cara membagikan lembaran pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan terkait gadget seperti definisi gadget, kemampuan penggunaan gadget, gadget yang dimiliki. Para siswa juga diberikan beberapa opsi pilihan pada setiap pertanyaan agar memudahkan dalam pemahaman soal. Sedangkan metode *post-test* adalah sebuah teknik evaluasi yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan peserta setelah mereka mengikuti suatu pelatihan, pembelajaran, atau intervensi. Tujuan dari *post-test* adalah untuk menilai efektivitas program atau kegiatan yang telah diberikan dengan membandingkan hasil *post-test* dengan hasil *pre-test* (tes yang dilakukan sebelum pelatihan atau pembelajaran). Metode *post-test* dilaksanakan dengan cara memberi pertanyaan terkait aktivitas harian peserta tanpa menggunakan gadget.

Metode yang dilakukan pada pengabdian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* yang sederhana mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan tim pengabdian. Pendekatan PAR ini pada umumnya bertujuan untuk mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis ("Metode Pengabdian Masyarakat," 2022). Langkah dalam pendekatan PAR ini menggunakan lima langkah yaitu tahap *to know*, tahap *to understand*, tahap *to plan*, tahap *to act* dan tahap *to change* ("Metode Pengabdian Masyarakat," 2022). Tahapan *to know* atau menganalisis kondisi nyata di lapangan dalam pengabdian ini yaitu dengan cara mengetahui kondisi nyata terkait penggunaan gadget yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di SDN 41 Ampenan; tahap kedua adalah tahap *to understand* atau tahap

memahami, tahapan ini dilakukan dengan memahami masalah terkait dengan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar; tahap selanjutnya tahap perencanaan, yaitu merencanakan materi-materi yang relevan disampaikan untuk mengurangi dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar mereka; tahap *to act* dan tahap *to change* dalam pengabdian ini dilakukan dengan cara melakukan serangkaian kegiatan utama diantaranya penyampaian materi, materi yang disampaikan mencakup pengertian gadget, manfaat gadget, dampak penggunaan gadget (baik negatif maupun positif), dan cara bijak menggunakan gadget. Metode diskusi dilakukan dengan memberikan soal yang meminta siswa untuk menceritakan keseharian mereka mulai dari pagi hari hingga malam hari dan mencatat berapa lama mereka menggunakan gadget dalam sehari. Pelaksanaan metode-metode ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kesadaran mereka terhadap dampak penggunaan gadget.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan di SDN 41 Ampenan dengan metode sosialisasi dan diskusi, kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran para siswa-siswi tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu dapat memberikan akses cepat dan luas terhadap informasi dan sumber belajar. Para siswa-siswi dapat dengan mudah mencari informasi tambahan atau memperdalam pemahaman mereka tentang suatu topik. Selain itu, Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan teknologi dan digital yang penting untuk kehidupan modern, termasuk pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi dalam konteks digital. Gadget memungkinkan anak-anak untuk berkomunikasi dengan teman-teman dan guru mereka, serta berkolaborasi dalam proyek atau tugas sekolah secara efisien.

Selain dampak positif para siswa juga menjadi memahami dari dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu dapat menjadi sumber distraksi yang besar bagi anak-anak, mengganggu fokus mereka dalam kelas atau saat mengerjakan tugas. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti gangguan tidur akibat paparan cahaya biru dari layar, serta masalah postur tubuh yang buruk karena posisi yang tidak ergonomis. Selain itu, Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget mungkin mengalami ketergantungan terhadap teknologi, mengisolasi diri dari interaksi sosial langsung dengan teman-teman dan keluarga. Meskipun ada banyak konten edukatif yang bermanfaat, ada juga risiko anak terpapar konten yang tidak sesuai usia

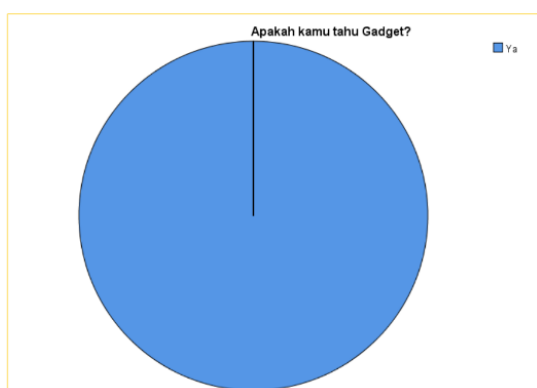
atau konten yang tidak mendukung perkembangan mereka secara positif.

Melalui sosialisasi ini, siswa-siswi menjadi lebih paham tentang pentingnya pengawasan orang tua dan pengaturan waktu penggunaan gadget. Siswa-siswi diberikan kegiatan untuk mengisi *pre-test* dan *post-test* tentang gadget. Tujuan diberikan *pre-test* adalah untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka tentang materi yang akan kita berikan.

Tujuan utama *pre-test* dan *post-test* dalam pengabdian ini adalah untuk mendapatkan gambaran umum tentang perubahan motivasi belajar dan kesadaran siswa terkait dampak negatif gadget setelah mengikuti program. Hasil *pre-test* digunakan sebagai dasar untuk merancang program yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, sedangkan *post-test* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas program secara umum, sehingga dalam *pre-test* dan *post-test* dalam pengabdian kami tidak menggunakan prasyarat tertentu yang kompleks.

Metode sosialisasi yang penyelenggara berikan berupa sosialisasi dan diskusi. Untuk tahap sosialisasi, penyelenggara melaksanakan 2 metode yakni *pre-test* dan *post-test*. sedangkan untuk metode sosialisasi penyelenggara memberikan pertanyaan untuk dijawab secara diskusi bersama. Berikut merupakan hasil dari *pre-test*, *post-test* yang telah peserta kerjakan dan hasil diskusi bersama-sama.

Dari *pre-test* yang telah diberikan kepada anak-anak kelas 4 didapatkan beberapa hasil yang akan kita jadikan sebagai pembahasan pada jurnal. Berikut adalah hasil *pre-test* tentang gadget pada anak kelas 4 SDN 41 Ampenan.



Gambar 1. Pengetahuan siswa tentang gadget

Diagram di atas menunjukkan hasil dari survei mengenai pengetahuan siswa kelas 4 SDN 41 Ampenan tentang gadget. Berdasarkan diagram yang ditampilkan, terlihat bahwa 100% dari responden menyatakan bahwa mereka tahu apa itu gadget. Penggunaan gadget di kalangan anak-anak kelas 4 SD, seperti yang ditunjukkan oleh data dari SDN 41 Ampenan, penggunaan gadget adalah

fenomena yang semakin umum di era digital ini. Setiap siswa di kelas tersebut sudah memiliki gadget, berupa HP (*handphone*), yang mereka gunakan sehari-hari.

Sebagian besar anak memiliki gadget karena dibelikan oleh orang tuanya dengan alasan agar anak tidak ketinggalan zaman serta agar mempermudah orang tua dalam pengasuhan anak. Pada saat ini memiliki gadget adalah hal yang biasa bagi masyarakat karena gadget memiliki fitur yang begitu banyak dan yang dapat menarik perhatian masyarakat. Gadget menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat menghibur, mendidik, dan mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari.

Gadget memberikan banyak manfaat bagi mereka, termasuk akses mudah ke berbagai informasi dan sumber pendidikan. Mereka bisa memanfaatkan aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan materi Online untuk memperkaya pengetahuan di luar sekolah. Namun, ada tantangan dan risiko yang perlu diperhatikan. Salah satu risiko terbesar adalah akses ke konten yang tidak sesuai untuk usia mereka.

Meskipun anak-anak sudah memiliki akses ke internet melalui gadget mereka, penting bagi orang tua untuk tetap memegang kendali penuh atas penggunaan tersebut. Hal ini mencakup beberapa aspek penting yang harus diperhatikan oleh orang tua. Pertama, mengatur waktu penggunaan gadget sangatlah krusial. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar bisa berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak, termasuk masalah penglihatan, gangguan tidur, dan kurangnya aktivitas fisik yang bisa menyebabkan obesitas (Yana, 2021). Oleh karena itu, orang tua perlu menetapkan batasan waktu yang jelas untuk penggunaan gadget, memastikan anak-anak juga punya waktu untuk belajar, bermain di luar, dan berinteraksi langsung dengan keluarga dan teman-teman.

Anak-anak pada usia ini rentan terhadap berbagai risiko keamanan Online, seperti paparan konten yang tidak pantas, interaksi dengan orang asing, atau penyalahgunaan informasi pribadi. Anak-anak seumurannya mereka mungkin tidak menyadari pentingnya menjaga kerahasiaan informasi pribadi mereka. Mereka bisa dengan mudah terjebak dalam situasi di mana data mereka digunakan tanpa izin untuk tujuan yang merugikan, seperti pencurian identitas atau penipuan online. Informasi pribadi yang bocor juga bisa digunakan untuk mengakses akun-akun lain yang dimiliki anak atau keluarga, menimbulkan kerugian finansial dan masalah privasi yang serius.

Orang tua dan guru perlu mengajarkan anak-anak cara menggunakan internet dengan aman. Anak-anak harus tahu tentang bahaya Online, seperti

penipuan dan perundungan siber, serta cara melaporkan konten yang tidak pantas atau mengganggu. Penting bagi mereka untuk mengenali email atau pesan yang mencurigakan dan tidak membagikan informasi pribadi dengan orang asing. Selain itu, anak-anak harus diajarkan apa yang harus dilakukan jika mereka merasa tidak aman di internet.



Gambar 2. Rata-rata lama waktu penggunaan gadget

Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan gadget. Berdasarkan diagram lingkaran di atas, waktu penggunaan gadget oleh siswa kelas 4 SDN 41 Ampenan dalam sehari terbagi sebagai berikut: 54,5% siswa menggunakan gadget kurang dari 30 menit, menunjukkan mayoritas siswa menghabiskan waktu yang singkat dengan gadget setiap hari. Sebanyak 24,2% siswa menggunakan gadget antara 30 sampai 60 menit, sementara 21,2% siswa menggunakan gadget selama 2 sampai 3 jam.

Penelitian menunjukkan bahwa bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang bisa membuat anak memiliki dampak terhadap interaksi sosial seperti sifat anti sosial, introvert dan sulit berkonsentrasi (Muttabiah dkk., 2021). Hal ini dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama-kelamaan menyebabkan anak lupa bagaimana cara berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya. Hal ini sangat membahayakan prestasi anak di sekolah. Ketika anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah maka akan terbawa juga ke sekolah. Beberapa siswa harus diberikan pemahaman tentang durasi penggunaan gadget agar mereka tidak hanya terpeku dengan gadgetnya saja.

Orang tua dan guru mempunyai peran penting untuk menjaga keseimbangan dalam penggunaan gadget anak-anak mereka. Meskipun sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam waktu yang relatif singkat, namun ada juga sebagian kecil yang menghabiskan waktu lebih lama setiap hari. Orang tua harus mengajarkan anak-anak tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab dengan mengatur waktu layar, memilih konten yang tepat untuk usia mereka, serta membimbing mereka dalam menggunakan

teknologi untuk pembelajaran dan eksplorasi yang positif.

Untuk mengatasi tantangan yang muncul dari penggunaan gadget ada beberapa langkah yang dapat diambil. Contohnya yakni orang tua dapat membuat peraturan jelas tentang waktu penggunaan gadget di rumah. Ini bisa mencakup menetapkan batasan waktu harian atau mingguan serta menentukan jam-jam tertentu di mana penggunaan gadget tidak diizinkan. Selain itu, mengajarkan anak-anak tentang manajemen waktu yang baik dan pentingnya mengimbangi penggunaan gadget dengan aktivitas sosial lainnya.

Orang tua yang terlibat aktif dalam aktivitas Online anak-anak mereka dapat lebih mudah mendeteksi potensi masalah atau perubahan perilaku yang mungkin terjadi sebagai akibat dari penggunaan gadget. Ini memungkinkan untuk melakukan intervensi lebih cepat jika diperlukan. Penggunaan gadget selama kurang dari 30 menit sehari bisa dianggap sebagai penggunaan yang minimal. Ini bisa berarti bahwa anak-anak kelas 4 SDN 41 Ampenan lebih banyak melakukan aktivitas lain atau menggunakan gadget hanya untuk kebutuhan tertentu seperti mengirim pesan singkat atau memeriksa informasi secara cepat. Dengan mayoritas anak-anak menggunakan gadget kurang dari 30 menit sehari, ini bisa menunjukkan gaya hidup yang lebih aktif secara fisik atau lebih banyak berinteraksi secara langsung (*face-to-face*) dibandingkan secara digital. Mereka menggunakan gadget hanya untuk mencari jawaban dari tugas-tugas yang diberikan disekolah.

Pembahasan tentang lamanya waktu menggunakan gadget yang ideal pada anak sekolah dasar perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti usia anak, jenis kegiatan yang dilakukan, dan tujuan penggunaan gadget tersebut. Untuk itu, menggunakan gadget dengan bijak untuk anak sekolah dasar sangat penting. Penggunaan yang bijak tersebut diantaranya yaitu adanya batasan waktu, pengawasan penggunaan gadget yang dilakukan anak-anak, mengawasi aktivitas penggunaan gadget serta mendorong anak-anak untuk melakukan aktivitas aktif selain menggunakan gadget. Batasan waktu ini sangat penting dilakukan karena anak-anak yang lebih muda cenderung lebih rentan terhadap efek negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Anak-anak sekolah dasar direkomendasikan untuk membatasi waktu penggunaan gadget mereka. *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan bahwa anak-anak usia 6-12 tahun sebaiknya tidak menghabiskan lebih dari 1-2 jam sehari di depan layar untuk hiburan non-akademik, termasuk penggunaan gadget (Brown dkk., 2011). Selanjutnya pengawasan agar anak mengonsumsi konten yang sesuai bisa dilakukan dengan cara memilih aplikasi

dan konten yang mendidik dan sesuai dengan usia anak seperti menggunakan aplikasi pendidikan yang interaktif dan bermanfaat. Pengawasan aktivitas penggunaan gadget dilakukan terkait dengan waktu yang digunakan sehingga para siswa didorong untuk menggunakan gadget untuk tujuan pendidikan atau pengembangan keterampilan, tetapi tetap perlu diawasi untuk memastikan tidak terlalu berlebihan. Selanjutnya siswa di dorong juga untuk lebih melakukan interaksi yang aktif sehingga mereka tidak terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar yang seharusnya dihabiskan untuk bermain di luar ruangan, berinteraksi dengan teman sebaya, atau melibatkan diri dalam aktivitas fisik lainnya. Terakhir para siswa di dorong untuk memiliki etika aktivitas Online, privasi, dan keamanan siber sejak dini sehingga mereka tidak terpengaruh efek negatif dari perkembangan digital (Romadhona Widodo dkk., 2021).

Dalam hal ini, Orang tua harus memiliki peran untuk terlibat aktif dalam memantau dan mengatur waktu penggunaan gadget anak-anak (Sari & Rizki, 2020). Batasan waktu yang jelas dan konsisten perlu diterapkan untuk menjaga keseimbangan yang sehat antara teknologi dan kegiatan lainnya. Evaluasi terus menerus diperlukan untuk menyesuaikan waktu penggunaan gadget sesuai dengan perkembangan anak dan respons mereka terhadap penggunaan teknologi tersebut. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, orang tua dapat menentukan berapa lama waktu yang sesuai untuk anak-anak mereka menggunakan gadget, sehingga mendukung perkembangan mereka secara optimal tanpa mengorbankan kesehatan dan keseimbangan kehidupan.

Langkah selanjutnya setelah mengisi *pre-test* adalah melakukan *post-test* untuk mengetahui atau mengumpulkan informasi tentang kebiasaan siswa-siswi sehari-hari terkait penggunaan gadget dan aktivitas keagamaan, serta mengevaluasi sejauh mana penggunaan gadget mempengaruhi pelaksanaan aktivitas keagamaan. Selain itu untuk memahami pola dan perilaku siswa-siswi dalam menggunakan waktu mereka sehari-hari, termasuk seberapa sering mereka terlibat dalam kegiatan keagamaan seperti mengaji, salat, dan lain sebagainya. Penggunaan gadget dalam konteks keagamaan dapat memberikan manfaat signifikan bagi anak-anak sekolah dasar. Pertama-tama gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran agama secara interaktif dan menyenangkan. Aplikasi dan permainan pendidikan agama yang tersedia dapat membantu anak-anak untuk belajar nilai-nilai agama, serta praktik ibadah dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Namun, penggunaan gadget dalam aktivitas keagamaan pada siswa-siswi sekolah dasar juga menghadirkan tantangan seperti menggunakan

gadget secara tidak tepat dan dapat terpapar pada konten yang tidak sesuai atau merugikan. Selain itu, ada juga risiko ketergantungan pada teknologi yang perlu diwaspadai. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memilih aplikasi dan konten keagamaan yang tepat serta memantau penggunaan gadget dengan bijak. Dengan pendekatan yang hati-hati dan pengawasan yang memadai, penggunaan gadget dalam aktivitas keagamaan dapat menjadi sarana yang bermanfaat untuk memperkuat pendidikan keagamaan siswa siswi sekolah dasar secara holistik dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa, para siswa-siswi kelas 4 SDN 41 Ampenan telah mengenal gadget dan sudah memiliki gadget. Sedangkan *pada post-test* dapat disimpulkan bahwa siswa-siswi telah mengetahui bahwa gadget juga bisa digunakan untuk kepentingan agama seperti meningkatkan pengetahuan agama dengan membaca artikel, membaca alquran dan lain sebagainya.

Hasil Diskusi

Karena banyak dari peserta yang sudah mempunyai serta dapat mengakses gadget secara mandiri, maka pengarahan dari penyelenggara adalah tentang bagaimana cara bijak menggunakan gadget dan konten positif apa saja yang dapat diperoleh anak-anak melalui media elektronik tersebut.



Gambar 3. Penyampaian materi sosialisasi

Gadget dapat menyediakan akses yang luas ke berbagai sumber daya pendidikan agama, seperti *e-book*, video, ceramah, dan aplikasi pendidikan agama. Hal ini memungkinkan siswa atau individu untuk belajar agama kapan saja dan di mana saja. platform Online dan media sosial sering digunakan untuk menyebarkan pengetahuan agama dan diskusi, yang dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran agama. Aplikasi pendidikan agama sering kali dirancang interaktif dan dapat dipersonalisasi, yang membantu dalam proses pembelajaran yang lebih mendalam dan terarah.

Di sisi lain, gadget juga bisa menjadi sumber distraksi, terutama jika digunakan untuk hal-hal non-edukatif seperti *game*, media sosial, dan hiburan. Ini bisa mengurangi waktu yang dihabiskan untuk pendidikan agama. Ketergantungan pada gadget juga bisa mengurangi interaksi tatap muka, yang penting dalam banyak tradisi pendidikan agama yang mengandalkan komunitas dan hubungan antar individu. Tidak semua informasi yang tersedia di internet atau melalui aplikasi pendidikan agama dapat dipercaya atau sesuai dengan ajaran agama tertentu. Ada risiko mendapatkan informasi yang tidak akurat atau bahkan menyesatkan. Penting untuk memiliki panduan atau otoritas yang memeriksa dan merekomendasikan konten yang berkualitas dan sesuai dengan ajaran agama. Gadget dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam pendidikan agama jika digunakan dengan bijak dan seimbang. Penting untuk mengelola penggunaan gadget agar tidak menjadi distraksi dan memastikan konten yang diakses berkualitas dan sesuai dengan nilai-nilai agama yang diajarkan (Nurhayati dkk., 2023).

Gadget memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan agama melalui akses informasi yang luas, pembelajaran interaktif, dan komunitas Online. Namun, tantangan seperti distraksi, konten yang tidak terverifikasi, dan ketergantungan teknologi harus diatasi dengan bijak. Kombinasi yang seimbang antara teknologi dan metode tradisional serta pengawasan yang tepat akan memaksimalkan manfaat gadget dalam pendidikan agama. Para siswa disajikan soal *post-test* untuk mengukur seberapa jauh mereka mengerti materi yang telah diberikan. Kebanyakan dari mereka memilih menggunakan gadget selain digunakan untuk berselancar di dunia internet tetapi juga digunakan untuk sebagai pengingat waktu salat dan untuk *muratal* Alquran. Kami sajikan berbagai aplikasi yang bisa mereka gunakan untuk mengingatkan salat, mereka juga sangat antusias akan hal tersebut.

Anak-anak dapat membaca dan mendengarkan ayat-ayat Al-Quran, mempelajari tafsir, dan mempraktikkan tajwid melalui aplikasi yang interaktif. Selain mereka bisa memutar *muratal* Alquran mereka juga bisa memahami bagaimana pengucapan dan pelafazan tajwid dengan baik dan benar. Ada banyak aplikasi yang mengajarkan doa harian dan zikir, yang membantu anak-anak menghafal dan memahami doa-doa penting dalam agama mereka. Anak-anak dapat menonton video ceramah dari ulama atau pendidik agama, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang ajaran agama. Ada banyak sekali permainan yang mengajarkan nilai-nilai agama dan cerita-cerita dari kitab suci dapat membuat pembelajaran agama menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Banyak sekali media yang bisa dilakukan untuk

memperkuat keyakinan agama anak-anak melalui gadget. Apalagi mereka masih dalam pantauan orang tua, maka semakin mudah untuk mengarahkan mereka ke jalan yang baik. Penggunaan gadget yang berlebih pada anak juga tidak baik karena dapat menurunkan tingkat kerja anak, mereka lebih memilih mengandalkan AI yang sudah ada daripada mereka berpikir secara logis. Dalam hal ini bimbingan dan orang tua juga sangat dibutuhkan secara moril dan material.

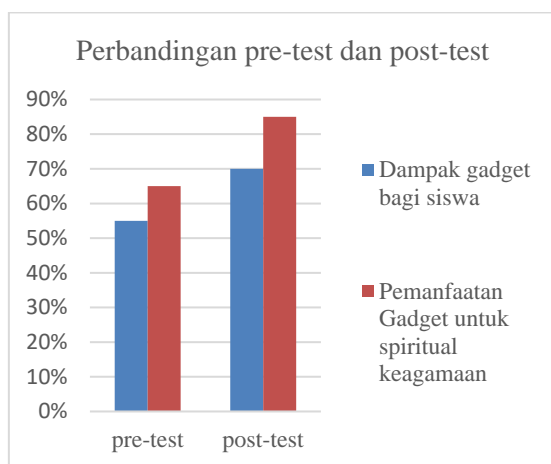
Dari hasil diskusi, didapat bahwa banyak diantara anak-anak memasang aplikasi pada gadget masing-masing yang berkaitan dengan pendidikan agama seperti aplikasi *Alquran*, pemberitahuan waktu salat, pendidikan tajwid dan lainnya. Ini menandakan bahwa anak-anak peduli dan mau belajar pendidikan agama dengan berbagai akses diantaranya gadget.

Kegiatan sosialisasi ini juga memberikan pengetahuan bagi siswa tentang pentingnya menggunakan gadget untuk meningkatkan spiritualitas keagamaan mereka. Awalnya, mereka hanya mengetahui bahwa HP digunakan untuk berselancar di dunia internet guna mencari jawaban atas soal yang diberikan sebagai pekerjaan rumah. Namun, setelah kami memberikan penjelasan mengenai fungsi lain dari gadget dan korelasinya dengan agama, mereka semakin memahami fungsi lain dari gadget untuk mendalami ilmu agama. Mereka menyadari bahwa gadget dapat digunakan untuk mengakses berbagai sumber pengetahuan agama seperti *e-book*, video ceramah, aplikasi *Alquran*, serta forum diskusi agama. Dengan demikian, gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan atau penyelesaian tugas sekolah, tetapi juga sebagai sarana penting untuk memperdalam pemahaman dan pengetahuan agama mereka.

Sebelumnya, penggunaan gadget sering kali terbatas pada hal-hal yang bersifat duniawi dan kurang memberi manfaat dalam hal spiritual. Namun, setelah memahami potensi gadget sebagai alat bantu pembelajaran agama, pandangan mereka mulai berubah. Mereka mulai memanfaatkan berbagai aplikasi religi yang tersedia di ponsel mereka. Aplikasi Alquran digital, misalnya, memberikan kemudahan dalam membaca dan mendengarkan ayat-ayat suci kapan saja dan di mana saja. Fitur terjemahan dan tafsir yang tersedia dalam aplikasi tersebut juga membantu mereka memahami makna ayat-ayat dengan lebih baik.

Dalam jangka panjang, pemanfaatan gadget untuk tujuan keagamaan ini bisa juga digunakan untuk meningkatkan pengetahuan agama mereka seperti sebagai alat untuk membaca alquran (Sari & Rizki, 2020). Hal tersebut bisa mempererat hubungan mereka dengan Tuhan. Mereka menjadi lebih sadar akan pentingnya menjaga keseimbangan antara kebutuhan duniawi dan ukhrawi. Dengan demikian,

gadget telah membantu mereka menemukan makna yang lebih dalam penggunaan teknologi sehari-hari, menjadikan hidup mereka lebih bermakna dan berfokus pada hal-hal yang positif.



Gambar 4. Hasil pre-test dan post-test

Dari kegiatan pengabdian ini, terlihat adanya peningkatan pengetahuan para siswa terkait dengan dampak dan pemanfaatan gadget dalam meningkatkan spiritual keagamaan yang awalnya berkisar antara 55%-65% sehingga meningkat menjadi 70-85%. Mereka sangat antusias akan hal-hal yang telah kami sampaikan dan menjadi tertarik untuk menjadikan gadget sebagai inovasi media pembelajaran mengenai pemahaman tentang agama.

D. PENUTUP

Penggunaan gadget di kalangan siswa-siswi SDN 41 Ampenan telah menunjukkan adanya dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan. Gadget memberikan akses luas terhadap informasi dan pendidikan. Namun, penggunaan gadget juga membawa risiko seperti banyaknya anak-anak yang lalai melaksanakan ibadah, distraksi yang mengganggu fokus belajar, ketergantungan teknologi, serta potensi masalah kesehatan jika tidak dikelola dengan baik. Melalui pendekatan antara pendidikan, sosialisasi, dan pengawasan yang keras dari orang tua serta pendidik, kita dapat mengoptimalkan manfaat gadget sambil meminimalkan risikonya.

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian di SDN 41 Ampenan dengan fokus pada penggunaan gadget oleh siswa-siswi kelas 4. Hasil pengabdian menunjukkan adanya dampak yang signifikan baik positif maupun negatif yang perlu dipertimbangkan dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak. Dampak positif yang utama dari penggunaan gadget adalah kemampuan siswa-siswi untuk mengakses informasi dengan cepat dan luas. Hal ini

memfasilitasi proses pembelajaran dengan memungkinkan siswa mencari materi tambahan, memperdalam pemahaman mereka, dan mengembangkan keterampilan teknologi yang penting dalam era digital ini. penggunaan gadget juga memungkinkan kolaborasi efektif antara siswa dan guru dalam konteks tugas sekolah serta proyek kolaboratif. Namun ada dampak negatif yang perlu diperhatikan, seperti gangguan fokus belajar akibat distraksi yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget, serta potensi masalah Kesehatan fisik seperti gangguan tidur dan postur tubuh yang buruk karena penggunaan yang tidak ergonomis. Selain itu, risiko ketergantungan pada teknologi juga menjadi perhatian serius, yang dapat mengurangi interaksi sosial langsung dan keterlibatan siswa-siswi dalam aktivitas di luar ruangan yang bermanfaat. Adapun terkait penggunaan gadget dalam konteks keagamaan pada siswa-siswi sekolah dasar adalah bahwa gadget memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan agama melalui tersedianya akses yang luas serta dapat memfasilitasi pembelajaran agama secara menarik dan efektif, sehingga dapat membantu siswa-siswi dalam belajar nilai-nilai agama, ibadah, serta keagamaan lainnya. Melalui kegiatan sosialisasi yang dilakukan, siswa-siswi di SDN 41 Ampenan menunjukkan peningkatan kesadaran akan pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget serta pengaturan waktu yang tepat. Hasil survei menunjukkan mayoritas siswa-siswi menggunakan gadget kurang dari 30 menit sehari, namun sebagian kecil dari mereka menggunakan gadget dalam durasi yang lebih Panjang. Faktor pendukung dari penggunaan gadget termasuk akses mudah terhadap sumber daya pendidikan Online yang bermanfaat, seperti aplikasi pendidikan dan materi interaktif. Namun, tantangan seperti risiko keamanan Online dan kualitas konten yang tidak selalu terjamin perlu di tangani dengan pendekatan yang hati-hati dan bimbingan yang intensif dari orang tua dan pendidik. Kesimpulan dari hasil pengabdian ini menegaskan bahwa pendekatan yang seimbang dalam penggunaan gadget sangat penting bagi perkembangan optimal siswa di sekolah dasar. Orang tua perlu berperan aktif dalam mengelola durasi penggunaan gadget dan memantau konten yang diakses oleh anak-anak mereka. Pendekatan ini akan membantu mengoptimalkan manfaat teknologi dalam mendukung pembelajaran dan perkembangan anak-anak, sambil mencegah dampak negatif yang mungkin timbul. Oleh karena itu, penggunaan gadget dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa-siswi sekolah dasar asalkan digunakan dengan bijak dan penuh tanggung jawab. Penggunaan gadget yang masih di bawah kontrol orang tua memberikan dampak positif banyak sekali untuk anak, terlebih di dalam gadget kita bisa mengakses apa pun yang kita mau. Selain untuk berselancar di dunia internet di dalam gadget juga terdapat banyak sekali konten

agama yang mengedukasi, yang dapat ditonton sebagai salah satu inovasi media belajar bagi anak tentang pemahaman masalah agama.

Saran

Perlu adanya bimbingan dan pengawasan dari orang tua tentang penggunaan gadget pada anak-anak. Orang tua harus membatasi waktu anak-anak dalam bermain gadget. Ajarkan kepada anak-anak hal-hal positif apa saja yang dapat dilakukan dengan gadget. Dan orangtua juga berhak bersikap tegas pada anak-anak di bawah umur yang meminta untuk diberikan gadget pribadi, karena hal tersebut sangat tidak dianjurkan untuk anak di bawah umur. Hal tersebut juga dapat membuat anak kecanduan bermain gadget sehingga berdampak pada potensi anak ketika belajar dan malas melakukan kegiatan yang lain salah satu contohnya adalah malas untuk beribadah. Dengan mengimplementasikan saran tersebut, diharapkan penggunaan gadget di sekolah dasar dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran dan perkembangan siswa, sambil meminimalkan dampak negatif yang mungkin timbul.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pihak sekolah SDN 41 Ampenan yang telah memberikan izin pelaksanaan pengabdian kami, serta para siswa dan siswi yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada tim pengabdian kelompok kami yaitu Suci Lestari, Simarni Andriani dan Marlina yang telah membantu pelaksanaan pengabdian ini, sehingga kegiatan ini bisa berlangsung dengan baik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *MENARA Ilmu*, 14(1), 81–85.
- Asir, A. (2014). Agama Dan Fungsinya Dalam Kehidupan Umat Manusia. *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 1(1), 57.
<http://journal.uim.ac.id/index.php/alulum/article/view/234>
- Brown, A., Mulligan, D. A., Altmann, T. R., Christakis, D. A., Clarke-Pearson, K., Falik, H. L., Hill, D. L., Hogan, M. J., Levine, A. E., Nelson, K. G., O’Keeffe, G. S., Dreyer, B. P., Fuld, G. L., Milteer, R. M., Shifrin, D. L., Strasburger, V. C., Brody, M., Wilcox, B., Steiner, G. L., & Noland, V. L. (2011). Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), 1040–1045.

<https://doi.org/10.1542/peds.2011-1753>

- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). OPTIMASI GADGET DAN IMPLIKASINYA TERHADAP POLA ANAK. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701–1710.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i8.316>
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182.
<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Imelda, A. (2018). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 227. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2128>
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). INOVASI PENDIDIKAN : UPAYA PENYELESAIAN PROBLEMATIKA PENDIDIKAN DI INDONESIA. *JURNAL ISLAM NUSANTARA*, 1(2), 144–155.
<https://doi.org/10.33852/journalin.v1i2.32>
- Metode Pengabdian Masyarakat. (2022). In J. Suwendi; Basir, Abd; Wahyudi (Ed.), *Экономика Региона* (Vol. 01). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Malihatul Hawa, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. In *Janacitta* (Vol. 4, Nomor 2). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1192>
- Nurhayati, M. A., Wirayudha, A. P., Fahrezi, A., Pasama, D. R., & Noor, A. M. (2023). Islam Dan Tantangan Dalam Era Digital: Mengembangkan Koneksi Spiritual Dalam Dunia Maya. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 5(1), 1–27.
<https://doi.org/10.32665/alaufa.v5i1.1618>
- Porang, K. A., & Mulhamah. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Cucum, Kecamatan Kutabaro, Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 77–83. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v3i1.2174>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.

- Romadhona Widodo, A., Salsabila, F., Fitria, A., Khoirunnisa, R., & Nuraini, S. M. (2021). Pengaruh Pendidikan Etika Siber pada Anak Usia Dini dalam Keluarga. *Journal of Education and Technology*, 1(01), 43–47. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet>
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189–212. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/9>
- Sari, I. A. P., & Rizki, F. (2020). Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Al-Quran Di Tpa Al-Ikhlas Pekon Podomoro. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu*, 3(2), 89–93.
- Sumiyarini, R., & Yuliyani, A. (2022). Kecanduan Smartphone dan Stres Akademik di Masa Pandemi: Sebuah Studi Potong Lintang. *Smart Society Empowerment Journal*, 2(2), 57. <https://doi.org/10.20961/ssej.v2i2.62758>
- Suparman, & S, P. (2020). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. *Pendidikan*, 1(2), 40–50.
- United Nations Development Programme. (2024). *Sustainable Development Goals*. undp.org. <https://www.undp.org/sustainable-development-goals>
- Wibowo, D. H., Satyo Yuwono, E., & Kurniawan, Z. I. (2023). Gadget RAMA (Ramah Anak): Optimalisasi Penggunaan dan Upaya Mencegah Kecanduan Gadget di Panti Pelayanan Sosial Salatiga. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 48–57. <https://doi.org/10.24246/jms.v4i12023p48-57>
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>
- Yana, M. (2021). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI (STUDI KASUS DI TK ELEKRINA KERTAPATI PALEMBANG). *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 78–93. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>