

EDUKASI PENGGUNAAN *GADGET* SEHAT PADA SISWA SDK YOS SUDARSO MAUMERE

Marthen Preskapu Wela¹, Gabriel Rolly Davinsi², Carolus Baga Keupung³

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan St. Elisabeth Keuskupan Maumere

¹patermarwel@gmail.com

Diterima: 02 Juni 2026

Disetujui: 08 Agustus 2026

Dipublikasikan: 10 Agustus 2026

Abstrak

Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar semakin meningkat dan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif apabila tidak disertai dengan pemahaman yang memadai. Permasalahan ini juga ditemukan pada siswa di SD Katolik Yos Sudarso Maumere, di mana terdapat indikasi penyalahgunaan *gadget*, seperti penggunaan berlebihan dan akses terhadap konten yang tidak sesuai usia. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan *gadget* yang sehat melalui pendekatan edukatif interaktif. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) dengan tahapan persiapan, penyampaian materi, aktivitas dialogis, evaluasi, dan refleksi. Subjek kegiatan adalah 103 siswa kelas IV dan V. Data diperoleh secara kualitatif melalui observasi, interaksi langsung, dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terkait penggunaan *gadget* secara bijak, khususnya dalam mengenali dampak negatif serta kemampuan menerapkan strategi sederhana “2T + 1C” (Tutup, Tinggalkan, Cerita) saat menghadapi konten yang tidak sesuai. Siswa juga menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan penyuluhan interaktif efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap penggunaan *gadget* yang sehat. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model edukasi literasi digital yang sederhana, kontekstual, dan mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar.

Kata Kunci: *Gadget*, Literasi Digital, Anak Sekolah Dasar

Abstract

The use of gadgets among elementary school children has increased significantly and may lead to various negative impacts if not accompanied by adequate understanding. This issue was also identified among students at SD Katolik Yos Sudarso Maumere, where indications of gadget misuse were found, such as excessive use and access to age-inappropriate content. This community service activity aimed to improve students' understanding of healthy gadget use through an interactive educational approach. The method used was Participatory Action Research (PAR), consisting of preparation, material delivery, dialogic activities, evaluation, and reflection stages. The participants were 103 fourth- and fifth-grade students. Data were

collected qualitatively through observation, direct interaction, and documentation during the activity. The results showed an improvement in students' understanding of responsible gadget use, particularly in recognizing negative impacts and applying the simple "2T + 1C" strategy (Close, Leave, Tell) when encountering inappropriate content. Students also demonstrated high levels of participation throughout the activity. These findings indicate that an interactive counseling approach is effective in increasing students' awareness of healthy gadget use. This activity contributes to the development of a simple, contextual, and easily understandable digital literacy education model for elementary school children

Keywords: *Gadget, Digital Literacy, Elementary School Children*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada anak usia sekolah dasar. Penggunaan *gadget* kini semakin meluas dan tidak lagi terbatas pada orang dewasa, melainkan telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak-anak (Putri et al., 2024; Rahmayani & Suriani, 2025; Cheriani et al., 2025; Nugroho et al., 2025; Nufus et al., 2025). *Gadget* digunakan tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memberikan akses informasi secara cepat dan luas (Salman et al., 2024).

Meskipun memiliki potensi positif, penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar juga menimbulkan berbagai permasalahan. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak pada penurunan konsentrasi belajar, gangguan kesehatan, serta berkurangnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya (Leonhardt et al., 2025; Dai & Ouyang, 2026). Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga berpotensi menyebabkan kecanduan *gadget*, yang semakin banyak ditemukan pada anak usia dini (RN, 2024; Mulya et al., 2025; Salsabila et al., 2025).

Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif dan sosial yang sangat penting. Pada tahap ini, anak memerlukan bimbingan dan pendampingan dalam menggunakan teknologi agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan mereka. Tanpa adanya pengawasan yang memadai, anak cenderung menggunakan *gadget* secara berlebihan dan tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Santrock, 2012; Papalia & Feldman, 2014).

Kemampuan dalam menggunakan teknologi secara bijak menjadi bagian dari Literasi Digital yang perlu ditanamkan sejak dini. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan

menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan dalam memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara tepat (Rani, 2025).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tingkat literasi digital anak usia sekolah dasar masih tergolong rendah. Anak cenderung menggunakan *gadget* untuk mengakses permainan daring dan media sosial dibandingkan untuk kegiatan yang bersifat edukatif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemanfaatan teknologi dan kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh anak (Nurdin et al., 2025)

Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah di Maumere, ditemukan adanya permasalahan aktual terkait penggunaan *gadget* oleh siswa sekolah dasar. Pihak sekolah mengungkapkan bahwa terdapat indikasi penyalahgunaan *gadget*, seperti penggunaan berlebihan, akses terhadap konten yang tidak sesuai usia, serta penggunaan *gadget* pada waktu yang tidak tepat, termasuk saat kegiatan belajar berlangsung.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap penggunaan *gadget* di rumah. Banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak tanpa pendampingan yang memadai, sehingga anak memiliki kebebasan dalam mengakses berbagai jenis konten tanpa kontrol yang jelas. Kondisi ini berpotensi memperparah dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak.

Situasi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak (urgensi) untuk melakukan intervensi edukatif guna meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab. Tanpa adanya upaya yang sistematis, permasalahan ini dapat berdampak jangka panjang terhadap perkembangan akademik dan sosial anak.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa edukasi mengenai penggunaan *gadget* yang sehat dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak dalam menggunakan teknologi secara bijak. Kegiatan penyuluhan terbukti efektif dalam menyampaikan informasi secara langsung dan meningkatkan partisipasi peserta dalam proses pembelajaran (Prodyanatasari et al., 2025; Laelly et al., 2025).

Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dalam penyuluhan, seperti diskusi dan tanya jawab, dapat meningkatkan pemahaman peserta secara lebih optimal dibandingkan metode ceramah satu arah (Kurniawan et al., 2025). Hal ini

menunjukkan bahwa metode penyuluhan yang partisipatif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan literasi digital anak.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek pengukuran kuantitatif melalui *pre-test* dan *post-test*, sementara kajian yang menekankan pada pendekatan deskriptif berbasis observasi langsung di lingkungan sekolah masih terbatas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memiliki kebaruan dalam pendekatan yang digunakan, yaitu melalui penyuluhan interaktif berbasis observasi lapangan tanpa menggunakan instrumen kuantitatif, namun tetap menekankan pada analisis respons dan partisipasi siswa.

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur tersebut, tujuan dari kegiatan pengabdian berbasis riset ini adalah untuk memberikan edukasi kepada siswa SDK Yos Sudarso di Kota Maumere mengenai penggunaan *gadget* yang sehat, meningkatkan pemahaman mereka terhadap dampak penggunaan *gadget*, serta mendorong terbentuknya perilaku penggunaan *gadget* yang lebih bijak dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang menekankan keterlibatan aktif antara pelaksana dan peserta dalam mengidentifikasi permasalahan serta melaksanakan solusi secara langsung di lapangan (Upreti et al., 2024). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik permasalahan penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar yang memerlukan intervensi edukatif berbasis partisipatif. Kegiatan dilaksanakan di SD Katolik Yos Sudarso Maumere pada tanggal 20 April 2026 pukul 09.00–11.00 WITA dengan subjek sebanyak 103 siswa kelas IV dan V. Data yang digunakan berupa data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, interaksi langsung, serta dokumentasi kegiatan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk melihat efektivitas program berdasarkan respons dan partisipasi siswa.

Pelaksanaan metode dibagi ke dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah melalui komunikasi dengan pihak sekolah terkait penggunaan *gadget* oleh siswa. Hasil identifikasi menunjukkan adanya penyalahgunaan *gadget*, seperti penggunaan berlebihan dan akses terhadap konten yang tidak sesuai usia.

Selanjutnya dilakukan penyusunan materi penyuluhan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi dikembangkan dalam bentuk media presentasi dengan bahasa sederhana, ilustrasi, serta pendekatan komunikatif agar mudah dipahami oleh siswa.

2. Tahap Pengenalan Materi

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan penyuluhan yang dilakukan melalui penyampaian materi secara interaktif menggunakan media presentasi berjudul “Jadi Anak Pintar di Dunia *Gadget*”. Materi yang disampaikan meliputi pengertian dan fungsi *gadget*, kesadaran bahwa tidak semua konten di internet sesuai untuk anak, serta dampak negatif dari paparan konten yang tidak sesuai usia. Selain itu, digunakan pendekatan analogi bahwa otak anak seperti “spons” yang menyerap informasi, sehingga penting bagi siswa untuk selektif dalam menerima konten digital.

3. Tahap Aktivitas Praktis (dialog/tanya jawab)

Pada tahap ini siswa dilibatkan secara aktif melalui dialog dan tanya jawab. Pemateri memberikan pertanyaan reflektif terkait kebiasaan penggunaan *gadget* serta pengalaman siswa saat mengakses internet.

Dalam tahap ini diperkenalkan konsep praktis “**2T + 1C**” sebagai strategi sederhana dalam menghadapi konten yang tidak sesuai saat menggunakan *gadget*. Konsep ini terdiri dari tiga langkah, yaitu Tutup, Tinggalkan, dan Cerita. Tutup berarti siswa diarahkan untuk segera menutup konten yang tidak sesuai tanpa melanjutkan eksplorasi. Tinggalkan berarti tidak kembali membuka atau mencari konten tersebut agar tidak menimbulkan rasa penasaran yang berulang. Sedangkan Cerita mendorong siswa untuk menyampaikan pengalaman tersebut kepada orang dewasa yang dipercaya, seperti orang tua atau guru, sehingga dapat memperoleh pendampingan yang tepat. Konsep ini dirancang dengan bahasa yang sederhana dan mudah diingat oleh anak usia sekolah dasar, sehingga membantu siswa dalam mengambil keputusan yang tepat ketika menghadapi situasi yang berpotensi berisiko dalam penggunaan *gadget*. Pendekatan dialogis ini mengacu pada teori pembelajaran partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi terhadap respons siswa selama kegiatan berlangsung. Indikator keberhasilan meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti

kegiatan, kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, serta kemampuan dalam mengulang kembali konsep yang telah diberikan.

Siswa yang mampu memahami dan menjelaskan kembali konsep “2T + 1C” serta menunjukkan sikap kritis terhadap penggunaan *gadget* menjadi indikator bahwa kegiatan memberikan dampak positif. Selanjutnya, refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan program serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang.

5. Tahap Integrasi dengan Kegiatan Lain

Sebagai upaya keberlanjutan program, materi penyuluhan diharapkan dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah serta didukung oleh peran guru dan orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget*.

Integrasi ini penting untuk memastikan bahwa pemahaman yang diperoleh siswa tidak hanya bersifat sementara, tetapi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan konsep Literasi Digital yang menekankan pembiasaan penggunaan teknologi secara bijak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Katolik Yos Sudarso Maumere dengan melibatkan 103 siswa kelas IV dan V menghasilkan beberapa temuan penting terkait pemahaman dan respons siswa terhadap penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk keperluan hiburan seperti bermain game dan menonton video. Namun, pemahaman awal siswa mengenai penggunaan *gadget* yang sehat masih tergolong rendah, khususnya dalam hal pemilihan konten dan pengaturan waktu penggunaan.

Setelah mengikuti kegiatan penyuluhan, siswa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman secara kualitatif. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan, seperti kesadaran bahwa tidak semua konten di internet sesuai untuk anak serta pemahaman terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* secara berlebihan.

Salah satu temuan penting dalam kegiatan ini adalah kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat konsep “2T + 1C” (Tutup, Tinggalkan, Cerita). Sebagian besar siswa mampu mengulang kembali konsep tersebut serta menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan ketika menemukan konten yang tidak sesuai.

Selain itu, tingkat partisipasi siswa selama kegiatan tergolong tinggi. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi, serta menunjukkan respons yang antusias terhadap materi yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan interaktif yang digunakan dalam penyuluhan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Untuk memperjelas temuan yang diperoleh, berikut disajikan ringkasan hasil observasi:

Tabel 1. Ringkasan Temuan Hasil Pengabdian

No	Aspek yang diamati	Temuan
1	Penggunaan <i>gadget</i>	Mayoritas siswa menggunakan untuk hiburan
2	Pemahaman awal	Masih terbatas pada fungsi hiburan
3	Pemahaman setelah kegiatan	Meningkat terkait dampak dan penggunaan sehat
4	Penguasaan konsep 2T+1C	Sebagian besar siswa mampu memahami Sebagian besar siswa mampu memahami
5	Partisipasi siswa	Tinggi dan aktif selama kegiatan

2. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penyuluhan yang dilakukan mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait penggunaan *gadget* secara sehat. Peningkatan ini terlihat dari perubahan cara pandang siswa terhadap *gadget*, yang sebelumnya hanya dianggap sebagai sarana hiburan menjadi lebih memahami fungsi serta risiko penggunaannya.

Temuan ini sejalan dengan konsep Literasi Digital yang menekankan pentingnya kemampuan individu dalam memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi secara bijak. Melalui kegiatan penyuluhan, siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mulai mengembangkan kesadaran kritis terhadap penggunaan *gadget*.

Keberhasilan kegiatan ini juga dipengaruhi oleh penggunaan pendekatan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Partisipasi siswa dalam diskusi dan tanya jawab memungkinkan terjadinya proses internalisasi pengetahuan yang lebih efektif. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran partisipatif yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif

peserta dapat meningkatkan pemahaman secara signifikan (Judijanto, 2024; Devi & Winangun, 2024; Widyawati & Karinna, 2025)

Salah satu kontribusi penting dari kegiatan ini adalah penerapan konsep “2T + 1C” sebagai strategi praktis dalam menghadapi konten digital yang tidak sesuai. Konsep ini terbukti mudah dipahami dan diingat oleh siswa karena disajikan dalam bentuk sederhana dan kontekstual. Dengan adanya strategi ini, siswa memiliki panduan konkret dalam mengambil keputusan saat menggunakan *gadget*.

Selain itu, pemahaman siswa terhadap dampak negatif penggunaan *gadget*, termasuk potensi kecanduan *gadget*, menunjukkan bahwa edukasi yang diberikan mampu meningkatkan kesadaran terhadap risiko penggunaan teknologi secara berlebihan. Hal ini menjadi penting dalam upaya pencegahan sejak dini terhadap dampak negatif *gadget*.

Dari perspektif kebaruan, kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi literasi digital pada anak sekolah dasar dapat dilakukan secara efektif melalui pendekatan deskriptif kualitatif tanpa harus bergantung pada instrumen kuantitatif seperti *pre-test* dan *post-test*. Pendekatan berbasis observasi dan partisipasi terbukti mampu memberikan gambaran yang cukup kuat mengenai perubahan pemahaman siswa.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil menjawab tujuan yang telah ditetapkan, tetapi juga memberikan kontribusi dalam pengembangan model edukasi penggunaan *gadget* yang sederhana, aplikatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Sebagai pelengkap, dokumentasi kegiatan yang disajikan pada bagian akhir artikel ini turut memperkuat hasil yang diperoleh. Dokumentasi tersebut menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam berbagai rangkaian kegiatan penyuluhan, seperti sesi pemaparan materi, diskusi interaktif, serta tanya jawab terkait penggunaan *gadget* yang sehat. Melalui dokumentasi ini, pembaca dapat memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai proses pelaksanaan program, tingkat partisipasi siswa, serta dampak kegiatan dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap penggunaan *gadget* secara bijak.



Gambar 1. Memberikan Penjelasan Tentang “Jadi Anak Pintar di Dunia *Gadget*”

PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Katolik Yos Sudarso Maumere menunjukkan bahwa penyuluhan penggunaan *gadget* sehat mampu meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai penggunaan teknologi secara bijak, khususnya dalam mengenali dampak negatif serta menerapkan strategi sederhana seperti “2T + 1C” dalam menghadapi konten yang tidak sesuai. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif yang interaktif dan kontekstual efektif dalam membangun kesadaran awal siswa terhadap penggunaan *gadget* yang sehat. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan peran aktif guru dan orang tua, serta dikembangkan dalam bentuk program literasi digital yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah guna memperkuat dampak jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan St. Elisabeth Maumere yang telah memberikan kemudahan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SDK Yos Sudarso Maumere, Sr. Hubertine Nino, S.Ag., M.Pd., SCMM, yang telah memberikan kepercayaan untuk melaksanakan kegiatan penyuluhan, serta kepada seluruh guru dan siswa kelas IV dan V yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ini. Tuhan memberkati selalu.

DAFTAR PUSTAKA

- Cheriani, Fahrul, M., Pradana, I., Syafika, N., Agustiana, U., Damayanti, R., Wiguna, A. I., Safitra, A., & Shandra, N. R. (2025). Edukasi Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 8004–8009. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2879>
- Dai, Y., & Ouyang, N. (2026). Excessive screen time is associated with mental health problems in US children and adolescents: physical activity and sleep as parallel mediators. *Humanities and Social Sciences Communications*, 13(256), 1–11. <https://doi.org/10.1057/s41599-026-06609-1>
- Devi, L. P. S. A., & Winangun, I. M. A. (2024). PERAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNOLOGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1255–1267. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4681>
- Judijanto, L. (2024). Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(02), 50–60. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i02>
- Kurniawan, W., Rohmaniah, S., & Abdillah, M. Y. (2025). Innovation in Interactive Learning Methods to Enhance Student Engagement and Understanding in the Classroom: A Case Study of 10th-Grade Students at Madrasah Aliyah. *EDUSOSHUM Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 5(3), 470–479. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v5i3.138>
- Laelly, T. A., Febriyanti, U., & Noviyanti, N. (2025). PENYULUHAN PENGGUNAAN *GADGET* SECARA BIJAK BAGI SISWA KELAS 5 DI SDIT NURUL ILMI. *J-PKM Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 191–200. <https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/J-PKM/article/view/299/253>
- Leonhardt, C., Danielsen, D., & Andersen, S. (2025). Associations between screen use, learning and concentration among children and young people in western countries: a scoping review. *Children and Youth Services Review*, 177, 1–12.

<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2025.108508>

- Mulya, A. P., Gustav, G. I., & Witdiawati, W. (2025). An Overview of *Gadget* Usage Behavior among Elementary Students: A Case Study. *Indonesian Journal of Global Health Research*, 7(3), 589–596. <https://doi.org/10.37287/ijghr.v7i3.6157>
- Nufus, H., Ms, N. A., Raihansyah, M. A., Maulidi, K., Susanti, E., & Nurdin, I. P. (2025). Edukasi Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Anak Sekolah Dasar di Pedesaan. *Aksi Nyata : Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan*, 2(3), 01–07. <https://doi.org/10.62383/aksinyata.v2i3.1309>
- Nugroho, T. P., Nurhidayati, & Suyoto, S. (2025). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN PADA SISWA KELAS IV SDN TURUS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 275–285. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39252>
- Nurdin, N., Widia, W., & Atmaja, J. P. (2025). Profil Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka: Ditinjau Dari Akses, Analisis, Kreasi, dan Etika. *JPK: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(4), 61–68. <https://doi.org/10.56842/jpk.v2i4>
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia* (ke-12). Jakarta: Salemba Humanika.
- Prodyanasari, A., Susilowati, P., Purnadianti, M., Putri, M. P., Swandono, H. U., & Jayanti, K. D. (2025). EDUKASI DAMPAK MENGGUNAKAN *GADGET* PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas) Universitas Bakti Tunas Husada*, 6(1), 19–29. <https://doi.org/10.36465/jupemas.v6i1.1498>
- Putri, I. K., Nathania, A., Putri, Y., Supriyadi, & Hermawan, J. S. (2024). The Influence of *Gadget* Use on Student Learning Achievement in Elementary Schools. *Jurnal Penerlitan, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, 5(3), 326–329. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i3.21575>
- Rahmayani, S. D., & Suriani, A. (2025). Belajar dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak *Gadget* terhadap Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 186–194. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1941>
- Rani, P. G. (2025). Digital Literacy: How It Has Been Evolving? Its Significance in the Indian Context. *Modern Economy*, 16(4), 655–680. <https://doi.org/10.4236/me.2025.164031>
- RN, F. P. (2024). Risk factors for technology addiction in young children ages 2–5 years. *Journal of Pediatric Nursing*, 78, e141–e147. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2024.06.029>
- Salman, A., Maulana, M. I., Haykal, R. D. P., & Sandi, M. K. (2024). The Impact of Digital Technology on Children's Concentration. *International Journal of Educational Research*, 1(4), 102–112. <https://doi.org/10.62951/ijer.v1i4.355>
- Salsabila, A., Mundijo, T., Kesuma, P. Z. L. M., Binti, Z., & Awang. (2025). THE CORRELATION BETWEEN FAMILY SUPERVISION OF SCREEN TIME WITH THE

INCIDENCE OF *GADGET* ADDICTION IN JUNIOR HIGH SCHOOL CHILDREN.
Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan: Publikasi Ilmiah Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya, 12(2), 234–242. <https://doi.org/10.32539/JKK.V12i2.642>

Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup* (N. I. Sallama (ed.); 13th ed.). Jakarta: Erlangga.

Upreti, Y. R., Devkota, B., & Maharjan, S. K. (2024). Participatory Action Research: An Emergent Research Methodology in Health Education and Promotion. *JOURNAL OF HEALTH PROMOTION*, 12, 1–8. <https://doi.org/10.3126/jhp.v12i1.72690>

Widyawati, A. D., & Karinna, C. (2025). PENTINGNYA LITERASI DIGITAL DISEKOLAH DASAR: MEMBEKALI SISWA UNTUK MASA DEPAN. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 917–923. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2663>