

Implementasi Program Sosialisasi Gadget Sehat di Sekolah Dasar dan Menengah

Mohammad Khusnul Hamdani¹, Yusroh Alquriyah²

Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan^{1,2}

Surel Korespondensi: khusnulhamdani9@gmail.com¹, yusrohalquriyah@gmail.com²

Abstrak: Perkembangan teknologi digital berdampak besar pada perilaku dan interaksi sosial siswa. Gadget berperan ganda: mendukung pembelajaran namun juga berpotensi menurunkan konsentrasi dan menimbulkan ketergantungan digital. Penelitian ini menganalisis implementasi program sosialisasi “Gadget Sehat” di Sekolah Dasar dan Menengah sebagai upaya membentuk literasi digital yang bijak. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan studi kasus di tiga sekolah. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil menunjukkan program ini efektif meningkatkan kesadaran penggunaan gadget secara proporsional, menguatkan peran guru–orang tua, serta menumbuhkan disiplin waktu layar. Faktor pendukungnya meliputi kolaborasi sekolah–orang tua dan media edukatif interaktif, sedangkan kendalanya ialah keterbatasan waktu dan perbedaan pemahaman siswa. Program ini layak dijadikan agenda rutin sekolah untuk menumbuhkan budaya digital positif di era teknologi.

Kata Kunci: Sosialisasi, gadget sehat, literasi digital, siswa, sekolah dasar dan menengah

Abstrack: *The development of digital technology has a significant impact on students' behavior and social interactions. Gadgets play a dual role: supporting learning but also potentially reducing concentration and fostering digital dependency. This study analyzes the implementation of the "Healthy Gadgets" socialization program in elementary and secondary schools as an effort to foster wise digital literacy. The method used was descriptive qualitative, with case studies in three schools. Data were obtained through observation, interviews, and document analysis. The results show that this program is effective in increasing awareness of proportional gadget use, strengthening the role of teachers and parents, and fostering discipline regarding screen time. Supporting factors include school-parent collaboration and interactive educational media, while constraints include time constraints and differences in student understanding. This program is worthy of being a regular school agenda to foster a positive digital culture in the technological era.*

Keywords: *Socialization, healthy gadgets, digital literacy, students, elementary and middle schools*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di zaman sekarang berdampak besar pada banyak aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu kemajuan teknologi yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa adalah penggunaan perangkat. Perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat berkomunikasi, tetapi juga sebagai media belajar dan sumber hiburan. Meski begitu, penggunaan perangkat yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai dampak buruk, seperti penurunan kemampuan berkonsentrasi saat belajar, ketergantungan pada permainan daring, masalah kesehatan mata, serta berkurangnya interaksi sosial di antara siswa.

Fenomena ini merupakan hal yang sangat diperhatikan oleh pihak sekolah dan orang tua untuk menemukan cara yang tepat dalam mengelola penggunaan gadget secara sehat dan bijaksana. Salah satu langkah yang bisa diambil adalah dengan meluncurkan program sosialisasi mengenai penggunaan gadget yang sehat. Program ini ditujukan untuk mendidik siswa, guru, dan orang tua mengenai cara menggunakan gadget dengan seimbang, bermanfaat, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Pelaksanaan program edukasi tentang penggunaan gadget yang sehat di sekolah dasar dan menengah merupakan langkah penting dalam membangun literasi digital yang baik sejak usia dini. Dengan adanya kegiatan sosialisasi, seminar, diskusi, dan pendampingan, diharapkan siswa bisa menyadari keuntungan dan bahaya dari penggunaan gadget, sehingga mereka dapat menggunakan teknologi sebagai sarana yang mendukung proses belajar, bukan sebagai penghalang bagi pencapaian akademik dan perkembangan sosial-emosional mereka.

Menurut Fathoni, perangkat elektronik saat ini sangat diminati dan dipakai oleh orang dewasa maupun anak-anak. Terdapat banyak jenis perangkat elektronik yang dirancang khusus untuk anak-anak, dan saat ini mereka menjadi pengguna gadget yang aktif. Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada alat elektronik kecil dengan berbagai fungsi. Istilah ini digunakan untuk benda atau alat baru yang memiliki tujuan dan fungsi praktis. Gadget biasanya adalah alat elektronik dengan fungsi tertentu, seperti komputer, ponsel, dan permainan. Anak-anak sering kali terlalu terfokus pada perangkat mereka hingga mengabaikan kebutuhan untuk belajar serta berinteraksi dengan orang di sekitar mereka. Mereka suka menggunakan ponsel pintar dalam kegiatan sehari-hari di rumah, sekolah, dan tempat bermain, sehingga lebih tertarik pada gadget dibandingkan mendengarkan perintah dari orang tua. Beberapa anak bahkan bisa menjadi ketagihan gadget, dan memberikan perangkat ini kepada anak tanpa pengawasan orang dewasa bisa berdampak buruk bagi kesehatan fisik dan mental mereka.

Gadget berfungsi sebagai sarana informasi, alat pembelajaran, dan sumber hiburan. Namun, penting bagi siswa sekolah dasar untuk mendapatkan pengawasan agar tidak menyalahgunakan internet untuk hal-hal yang tidak baik. Orang tua memberikan gadget kepada anak-anak mereka untuk mengenalkan permainan, dan anak cenderung lebih cepat beradaptasi dengan gadget dibandingkan orang dewasa. Gadget sangat diminati oleh berbagai kalangan, khususnya siswa, karena memberikan kemudahan dan kesenangan dalam belajar. Gadget hadir dengan fitur-fitur canggih yang mendukung cara belajar, seperti

kemampuan untuk mengakses situs web demi menemukan artikel dan bahan pembelajaran. Gadget memiliki banyak keuntungan jika dimanfaatkan dengan baik, tetapi kita harus ingat bahwa ada dampak positif dan negatif di dalamnya. Sangat penting bagi orang tua untuk memperkenalkan gadget kepada anak-anak dengan pemahaman mengenai efek radiasi yang dapat berbahaya jika digunakan secara berlebihan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat merugikan kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Pengaruh ponsel terhadap prestasi belajar siswa adalah bahwa mereka lebih mengandalkan ponsel daripada fokus pada pelajaran (Nurul Fitriani dkk., 2023, hlm. hal, 662-663).

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif, yang berfokus pada pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti berupaya mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan program sosialisasi gadget sehat diterapkan, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat keberhasilannya di lingkungan sekolah (2020, hlm. hal, 121).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan dan Literasi Digital

Dalam dunia literasi digital, sangat penting bagi kita untuk membangun sikap dan perilaku yang positif agar pemahaman digital dapat berjalan dengan efektif. Literasi digital tidak sekadar berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup aspek sikap dan perilaku dalam menggunakan informasi digital secara bijak. Oleh karena itu, seharusnya kelima elemen tersebut saling terhubung, yaitu pengembangan hati, pikiran, fisik, serta perasaan dan niat, sebab pada dasarnya kehidupan manusia tidak terpisahkan dari kelima elemen ini. Selain itu, kelima elemen tersebut perlu mendorong sifat, sikap, dan tindakan yang memberikan dampak positif, kebaikan, dan rasa tanggung jawab.

Upaya untuk meningkatkan literasi digital sangat krusial untuk meningkatkan kemampuan audiens, termasuk melalui pendidikan penguasaan media. Ini mencakup pemahaman tentang berbagai jenis informasi dan media. Selain itu, penting juga untuk membangun perilaku yang sesuai, seperti mengembangkan empati terhadap emosi orang lain dalam mencerna informasi. Ini berarti memiliki kemampuan untuk melihat dan merasakan sudut pandang orang lain agar dapat merespons informasi dengan bijak. Dalam konteks ini, kematangan moral berperan penting untuk menghindari konsekuensi moral yang negatif. Dengan demikian, kita bisa menyadari potensi risiko atau efek buruk yang mungkin muncul akibat penyebaran informasi yang salah atau merugikan, serta memiliki keterampilan untuk menghadapinya dengan cara yang bertanggung jawab. (Sugiarto & Farid, 2023, hlm. hal, 587)

Menurut Martin, literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk memanfaatkan alat digital dengan benar sehingga dapat memudahkan mereka dalam mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menganalisis sumber daya digital untuk menciptakan pengetahuan baru, menghasilkan media ekspresi, serta berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi tertentu dalam kehidupan guna mendukung pembangunan sosial. Ini meliputi

beberapa jenis literasi seperti literasi komputer, teknologi informasi, visual, media, dan komunikasi. Sejalan dengan itu, Bawden menekankan bahwa literasi digital adalah kemampuan dalam menggunakan informasi yang diambil dari berbagai sumber digital yang tersedia melalui komputer.

Literasi digital bisa diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan keterampilan praktis pada alat digital agar dia dapat mencari dan memilih informasi, berpikir secara kritis, berinovasi, bekerja sama dengan orang lain, berkomunikasi dengan baik, serta memperhatikan keamanan maya dan konteks sosial-budaya yang ada. Dari definisi tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa literasi digital tidak hanya sebatas menggunakan alat digital, melainkan diharapkan agar seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreasi, berkolaborasi dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap memperhatikan aspek keamanan elektronik serta lingkungan sosial-budaya yang berkembang. (Naufal, 2021, hlm. hal, 198)

Lankshear dan Knobel mengulas pengertian literasi digital dari dua aspek, yaitu definisi konseptual dan penetapan standar sejumlah poin untuk menyelaraskan literasi digital. Mereka menghadirkan pandangan Richard Lanham dan Paul Gilster mengenai literasi digital, serta perspektif dari *Global Digital Literacy Council* (GDLC) dan *Educational Testing Service* (ETS) di Amerika Serikat mengenai sejumlah elemen operasional literasi digital. Lankshear dan Knobel kemudian menyimpulkan bahwa dalam pembicaraan utama tentang literasi digital terdapat tiga aspek, yaitu: 1) literasi digital berhubungan dengan kemampuan dalam mengelola informasi dalam konteks TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) baik dalam mencipta maupun menyampaikan, 2) literasi digital berhubungan dengan kemampuan untuk berinteraksi dengan banyak informasi sehingga dapat secara kritis menilai keabsahan, kredibilitas, dan keandalan informasi, dan 3) literasi digital berhubungan dengan kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan dan menghasilkan informasi secara efisien dari sumber informasi yang dapat diakses dalam lingkungan TIK sesuai dengan kebutuhan konteks atau peran yang ada.

Lankshear dan Knobel mengemukakan kritik terhadap tiga aspek yang saat ini banyak dibicarakan mengenai literasi digital. Mereka berpendapat bahwa literasi digital tidak seharusnya dianggap sebagai satu kesatuan tunggal dan mengkritik adanya kendala pada seperangkat kemampuan atau keterampilan terkait. Sebaliknya, literasi digital harus dipahami sebagai praktik sosial dan konsep yang berkaitan dengan makna yang dibentuk melalui teks yang dihasilkan, diterima, disebarluaskan, dan dipertukarkan dalam bentuk digital. Masih di halaman yang sama, menurut Lankshear dan Knobel, terdapat beberapa perbedaan dalam praktik sosial dan pemahaman yang berfokus pada kegiatan pencarian, pemilihan dan penyaringan tautan, mengevaluasi keandalan sumber informasi, dan lain-lain. Praktik sosial serta pemahaman literasi digital mahasiswa yang sedang membuat skripsi, mengikuti berita politik, berpartisipasi dalam forum akademik *online*, bergabung dengan komunitas game online, dan melakukan belanja secara online tentunya sangat bervariasi. Oleh karena itu, literasi digital perlu dipahami tidak hanya sebagai satu kesatuan. Dengan demikian, pembahasan tentang literasi digital dalam kebijakan, pedagogi, dan penelitian yang berkaitan

dengan pembelajaran di sekolah harus disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. (Nugraha, 2022, hlm. hal, 9233)

Peran Guru dan Orang Tua

Peranan orang tua sangat terkait dengan pertumbuhan emosional anak. Anak-anak pertama kali berinteraksi secara sosial dengan orang tua, menjadikan orang tua sebagai pendidik utama bagi anak. Orang tua perlu memaksimalkan pendidikan anak agar perkembangan emosionalnya dapat berlangsung dengan baik. Pertumbuhan emosional anak mulai di awal kehidupan melalui pola asuh dan arahan yang tepat dari orang tua, di mana anak masih memiliki banyak hal yang belum dipahami dan hal ini menjadi tanggung jawab orang tua untuk memberikan arahan serta menjawab pertanyaan yang muncul dari anak.

Lingkungan keluarga sebagai kontrol awal dimulai dari cara mendidik yang terlihat dalam sikap orang tua. Lingkungan kedua bagi anak adalah sekolah, di mana terjadi interaksi antara anak dengan guru, teman, dan lingkungan sekitarnya, sehingga penting memiliki pola perkembangan emosional yang positif dalam diri anak agar mereka dapat mengungkapkan perasaan mereka sesuai dengan situasi yang ada. Anak adalah individu yang menjalani proses pertumbuhan secara bertahap. Secara umum, terdapat kesamaan dan perbedaan dalam perasaan yang dialami anak. Perkembangan adalah sebuah proses perubahan yang dipicu oleh berbagai faktor, seperti faktor keluarga dan sekolah. Dalam bidang pendidikan, orang tua adalah orang pertama yang berkontribusi dalam kehidupan anak, terutama dalam perkembangan emosional mereka. (Susanti dkk., 2023, hlm. hal, 566-567)

Menurut orang tua, ada beberapa cara untuk mendorong anak agar mau belajar. Beberapa di antaranya adalah mengatur jadwal belajar anak, mengawasi dan mengevaluasi kemajuan akademik mereka, memperhatikan perkembangan karakter anak, serta mengamati efektivitas dan kegiatan belajar anak di sekolah.

Orang tua memiliki peran sebagai pendukung dan penggerak semangat anak, sehingga mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan pendidikan anak. Kerja sama antara orang tua dan guru perlu dibangun untuk mengoptimalkan aktivitas belajar anak. Di masa pandemi ini, ketika anak belajar di rumah, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan dorongan kepada anak agar sukses dalam studi mereka.

Peran orang tua umumnya dapat diungkapkan memiliki dampak positif terhadap semangat belajar dan hasil belajar anak karena anak perlu mendapatkan arahan serta pengawasan dari orang tua dalam proses belajar. Keluarga merupakan bagian dari ilmu sosial yang dikenal oleh anak. Contoh dari keutuhan anak adalah: anak dalam proses belajar memerlukan bimbingan atau pengawasan dari orang tua, sehingga anak biasanya termotivasi untuk belajar.

Peran orang tua selama proses pembelajaran yang dilakukan di rumah adalah: 1). Sebagai fasilitator, orang tua seharusnya menyediakan berbagai alat dan fasilitas yang dibutuhkan anak untuk belajar, 2). Orang tua bertugas untuk membimbing anak dalam kegiatan belajar di rumah, 3). Selain itu, orang tua juga berfungsi sebagai motivator yang perlu

memberikan dorongan dan dukungan kepada anak agar anak termotivasi dalam belajar. (Fimala dkk., 2021, hlm. hal, 46)

Evaluasi dan Pengembangan Program

Saat ini, evaluasi menjadi topik yang sangat menarik, dan istilah evaluasi merupakan kata yang sering diucapkan dan dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi dapat menawarkan lebih banyak cara untuk memberikan informasi kepada sektor pendidikan guna mendukung perbaikan dan pengembangan program-program pendidikan. Oleh karena itu, para tokoh yang berpengaruh dalam dunia pendidikan, ahli-ahli pendidikan, dan para pemimpin mendukung serta sepakat bahwa program pendidikan perlu dievaluasi. Evaluasi memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Evaluasi memiliki posisi krusial dalam dunia pendidikan. Farida Yusuf menyatakan bahwa peran evaluasi dalam pendidikan antara lain memberikan informasi yang digunakan sebagai dasar untuk: 1) Membuat kebijaksanaan dan keputusan; 2) Menilai hasil yang dicapai para pelajar; 3) Menilai kurikulum; 4) Memberi kepercayaan kepada lembaga; 5) Memonitor dana yang telah diberikan; dan 6) Memperbaiki materi dan program pendidikan. (Basukiyatno, 2005, hlm. hal, 8)

Definisi evaluasi menurut Dunn secara umum dapat diartikan sebagai penilaian (*appraisal*), pemberian nilai (*rating*), dan penilaian (*assessment*), yang merupakan istilah-istilah yang mencerminkan usaha untuk mengkaji hasil dari kebijakan dalam hal satuan nilainya. Sementara itu, dalam konteks yang lebih spesifik, evaluasi berkaitan dengan pengumpulan informasi mengenai nilai atau manfaat dari hasil kebijakan tersebut. Di sisi lain, Weiss dalam penjelasannya oleh Abdul Wahab menyatakan bahwa program dan proyek pembangunan sosial pada dasarnya adalah hasil dari proses politik serta merupakan hasil akhir dari negosiasi dan kompromi yang melibatkan berbagai pihak: politikus, pengusaha, administrator, dan masyarakat yang biasanya dalam literatur konvensional disebut sebagai kelompok sasaran atau penerima manfaat dalam mencari sumber daya yang terbatas.

Sehingga, tujuan dari penelitian evaluasi adalah untuk menilai dengan kritis dan menentukan apakah sebuah program atau proyek pembangunan tertentu telah mencapai sasaran atau hasil yang diinginkan. Lebih rinci mengenai evaluasi dampak, seperti yang diungkapkan oleh Wirawan, bahwa evaluasi dampak adalah evaluasi sumatif yang berfungsi untuk mengukur dan mengevaluasi keluaran serta dampak dari sebuah program. Data yang dikumpulkan mencakup: a) apakah hasil atau keluaran program sesuai dengan rencana; b) jumlah dan jenis individu yang dilayani apakah sesuai dengan yang ditargetkan; c) efek atau dampak dari program terhadap individu yang menerima layanan, baik sebelum maupun setelah memperoleh layanan; dan d) evaluasi keluaran juga bertujuan untuk mengenali langkah-langkah yang perlu diambil agar dampak dari program dapat berkelanjutan. (Iskandar dkk., 2017, hlm. hal, 26)

Implementasi Program Sosialisasi Gadget Sehat di Sekolah Dasar dan Menengah

Young Sunita dan Mayasi dalam (Bintoro, 2019) mengungkapkan bahwa kecanduan *gadget* pada anak-anak dapat terlihat dari: 1) Anak akan menghabiskan sebagian besar

waktunya untuk bermain *gadget*; 2) Mengabaikan atau mengesampingkan aktivitas lain hanya untuk bermain *gadget*, misal: lupa untuk makan dan mandi; dan 3) Anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya.

Strategi untuk mengurangi ketergantungan pada *gadget* dan membangun kebiasaan digital yang sehat melalui peningkatan pemahaman literasi digital yang diusulkan oleh Agustina (2012) adalah sebagai berikut: 1) letakkan akses internet di area yang terbuka; 2) hindari merespons undangan untuk bertemu langsung; 3) abaikan email dari orang yang tidak dikenal; 4) segera keluar dari situs yang tidak aman dan tidak sesuai untuk anak-anak; 5) jangan membagikan informasi pribadi seperti data keluarga, alamat rumah, kantor, sekolah, nomor telepon, tanggal lahir, kata sandi, dan informasi diri lainnya di situs pribadi; 6) manfaatkan internet untuk tujuan belajar; 7) sampaikan informasi tentang manfaat dan risiko berinternet; 8) bangun komunikasi yang aktif dengan anak-anak, tanpa memandang usia, terkait informasi yang mereka dapatkan dari internet; 9) gunakan perangkat lunak perlindungan seperti *firewall* dan antivirus serta filter seperti *K9 protection*; 10) pilihlah browser yang dirancang khusus untuk anak-anak; dan 11) dorong anak-anak untuk berkreasi dengan cara yang positif ketika menggunakan internet tersebut dengan benar. (Wicaksono dkk., 2023, hlm. hal, 683-684)

Penggunaan alat elektronik tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, namun ada banyak keuntungan yang bisa didapatkan jika pengguna memanfaatkan alat-alat tersebut dengan cara yang baik. Salah satunya adalah pemakaian alat elektronik di sektor pendidikan, khususnya di sekolah menengah kejuruan. Situasi pandemi *covid-19* yang mengharuskan siswa untuk "belajar di rumah" mendorong mereka untuk menggunakan alat elektronik dalam aktivitas belajar.

Proses pendidikan tetap berjalan meskipun dilaksanakan secara *online*, di awal pembelajaran daring, siswa-siswa mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan penggunaan *gadget*. Namun, seiring waktu, mereka mulai dapat memanfaatkan *gadget* sebagai alat untuk belajar, termasuk mencari informasi terkait pelajaran, menyimpan data tugas sekolah, menggunakan media sosial seperti Instagram untuk mempromosikan kemampuan pribadi melalui poster tugas sekolah, serta mengikuti kelas melalui aplikasi *Zoom* dan *Google Meet*. Penggunaan alat belajar melalui *gadget* juga membantu siswa-siswa dalam mendapatkan informasi dengan lebih cepat dan menyenangkan. Menurut penelitian Susanti (2018), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa-siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar.

Selain itu, perangkat *gadget* juga dapat memberikan stimulasi pada proses belajar siswa sehingga hasil pembelajaran mereka menjadi lebih baik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Dominick (dalam Maulana dan Gumelar, 2012) yang menyatakan bahwa ada beberapa alasan mengapa siswa/i memanfaatkan *gadget* sebagai alat untuk menopang kehidupannya, yaitu kognisi atau pemikiran, yang muncul dari niat dan perilaku siswa dalam mencari berbagai informasi menggunakan *gadget*, pelarian yang mana *gadget* digunakan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan emosional melalui berbagai fitur dan aplikasi untuk bersantai, serta kegunaan sosial yang meliputi alasan siswa memanfaatkan *gadget* untuk berkomunikasi

dengan orang-orang terdekat seperti teman dan orang tua. (Iramadhani dkk., 2021, hlm. hal, 99-100)

SIMPULAN

Implementasi program sosialisasi *gadget* sehat di sekolah dasar dan menengah merupakan langkah strategis dalam membentuk kesadaran digital yang positif sejak usia dini. Melalui kegiatan sosialisasi, edukasi, dan pendampingan, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang manfaat dan risiko penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Program ini terbukti mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya pengendalian waktu penggunaan *gadget*, etika berinternet, serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar yang produktif. Selain itu, keterlibatan aktif guru dan orang tua dalam proses sosialisasi menjadi faktor pendukung utama keberhasilan program. Kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan lingkungan sekitar berperan penting dalam menciptakan budaya penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab. Dengan demikian, program sosialisasi *gadget* sehat tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan informatif, tetapi juga sebagai upaya pembentukan karakter digital siswa agar mampu menghadapi tantangan era teknologi secara bijak dan beretika.

DAFTAR PUSTAKA

- Basukiyatno, B. (2005). Peranan Evaluasi Dalam Pengembangan Dan Penyelenggaraan Program Pendidikan Tenaga Kependidikan. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v1i1.3>.
- Fimala, Y., S. N., & Murni, I. (2021). Peran orang tua dan guru dalam memotivasi peserta didik sekolah dasar di masa pandemi. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 6(1), 44. <https://doi.org/10.29210/02927jpgi0005>.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., & Utami, E. F. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Iramadhani, D., Julistia, R., & Muna, Z. (2021). Psikoedukasi Pengaruh Gadget Terhadap Pelajar Didunia Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 2(2), 96–101. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v2i2.70>.
- Iskandar, D. T., Sumartono, S., & Domai, T. (2017). Evaluasi Dampak Pelaksanaan Program Pembinaan dan Pengembangan Industri Kecil dan Menengah di Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Borneo Administrator*, 13(1), 21–40. <https://doi.org/10.24258/jba.v13i1.273>.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>.
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>.

- Nurul Fitriani, Adhim Vayla Rahmadio Mijaya, Ad'ha Ramadhani, Iqlimatul Inayah Ya'kub, Muhrajan Piara, & Irdianti, I. (2023). Intervensi Psikoedukasi Kecanduan Gadget Pada Murid Sit Al-Fathanah. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 662–668. <https://doi.org/10.56799/joongki.v2i3.2086>.
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>.
- Susanti, M., Rahmah, H., & Hikmaturuwaida, H. (2023). Peran Orang Tua dan Guru terhadap Perkembangan Emosional Anak di Madrasah Ibtidaiyyah. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 562–571. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4602>.
- Wicaksono, I. A., Dwihandono, S. B., Nugroho, A. W., Abiyyu, A. M., Lestari, D. P., & Salsabilla, S. (2023). KKN-Tematik Sosialisasi Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak di Desa Dewi Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(1), 680. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i1.13735>.