

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 131-138
Email: lp3msakti@gmail.com

SOSIALISASI BAHAYA GADGET BAGI ANAK-ANAK DI MI HIDAYATUL ATHAFAL SEMAYAN, KABUPATEN LOMBOK TENGAH

Ariza Rizqi Umamy Purwanto[1], Fitri Aulia[2], Mutia Arinda[3]*, Nazhifa Anggraini[4], Nida Azzahra[5]
[1-5]Poltekkes Kemenkes Mataram, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
**Email: mutiaarinda2006@gmail.com*

Submit: 23-10-2026; Revised: 30-10-2026; Accepted: 03-11-2026; Published: 18-11-2026

ABSTRAK (10 pt normal): Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak dapat menimbulkan risiko bagi kesehatan dan kegiatan belajar apabila tidak disertai pengaturan waktu dan pendampingan yang tepat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi kepada siswa mengenai bahaya penggunaan gadget secara berlebihan dan cara menggunakannya secara bijak. Kegiatan dilaksanakan di MI Hidayatul Athafal Semayan, Kabupaten Lombok Tengah, menggunakan metode partisipatif melalui perkenalan, pemutaran video edukasi, penyampaian materi, ice breaking, dan tanya jawab. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi dalam rangkaian sosialisasi. Berdasarkan interaksi selama kegiatan, beberapa siswa mengaku menggunakan gadget lebih dari dua jam sehari dan bermain hingga larut malam. Selain itu, ditemukan kebiasaan menggunakan gadget dengan posisi tubuh yang kurang baik. Sesi tanya jawab memberikan kesempatan kepada siswa untuk merespons pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Kegiatan ini menjadi upaya edukasi untuk mendorong penggunaan gadget secara bijak serta penerapan pola hidup sehat pada anak. Namun, perubahan pengetahuan dan kebiasaan siswa setelah kegiatan belum dapat dipastikan karena tidak dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah sosialisasi.
Kata Kunci: Gadget, Anak, Kesehatan, Edukasi.

ABSTRACT: *Excessive gadget use among children may pose risks to their health and learning activities when not accompanied by appropriate time management and supervision. This community service activity aimed to educate students about the risks of excessive gadget use and responsible ways to use gadgets. The activity was conducted at MI Hidayatul Athafal Semayan, Central Lombok Regency, using a participatory method involving introductions, an educational video screening, material presentation, ice-breaking activities, and a question-and-answer session. The results showed that students participated in the educational outreach activity. Based on interactions during the activity, several students reported using gadgets for more than two hours a day and playing with them until late at night. In addition, some students were observed using gadgets with improper body posture. The question-and-answer session provided students with opportunities to respond to questions related to the material presented. This activity served as an educational effort to encourage responsible gadget use and healthy lifestyle practices among children. However, changes in students' knowledge and habits following the activity could not be confirmed because no pre- and post-activity assessments were conducted.*
Keywords: *Writing Instructions, Nuras Journal, Article Template.*

How to Cite: Purwanto, A. R. U., Aulia, F., Arinda, M., Anggraini, N., & Azzahra, N. (2026). Sosialisasi bahaya gadget bagi anak-anak di MI Hidayatul Athafal Semayan, Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat,* 2(2), 131–138 https://ejournal.lp3msakti.com/index.php/JurnalSampeMas

Jurnal Sistem Infoemasi Pengabdian Kepada Masyarakat *is Licensed Under a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 131-138
Email: lp3msakti@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menjadikan gadget sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia sekolah dasar. Gadget dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi, hiburan, dan pencarian informasi yang mendukung kegiatan belajar. Namun, penggunaan gadget secara berlebihan perlu mendapat perhatian karena dapat berkaitan dengan masalah kesehatan, perkembangan anak, serta kehidupan sosial dan pendidikan (Basir et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diimbangi dengan aktivitas lain, seperti belajar, beristirahat, bermain, melakukan aktivitas fisik, dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penggunaan gadget adalah durasi atau lamanya waktu anak menggunakan layar (screen time). Sebanyak 86,4% dari 66 siswa kelas VI yang menjadi responden memiliki durasi screen time lebih dari dua jam per hari (Dewi et al., 2026). Selain durasi penggunaan, interaksi sosial anak juga perlu diperhatikan karena penggunaan gadget dapat berkaitan dengan pola interaksi siswa sekolah dasar (Hubolo et al., 2023). Oleh karena itu, pendampingan orang tua dan guru diperlukan untuk membantu anak mengatur waktu penggunaan gadget serta membentuk kebiasaan penggunaan yang bijak dan bertanggung jawab.

Edukasi mengenai bahaya penggunaan gadget secara berlebihan merupakan salah satu upaya untuk memberikan pemahaman kepada anak tentang pentingnya menggunakan teknologi secara bijak. Kegiatan sosialisasi dapat dilakukan melalui penyampaian materi dengan bahasa sederhana, penggunaan media visual, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan usia anak. Edukasi bahaya gadget melalui penyuluhan dan aktivitas pendukung juga telah diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menyasar anak-anak sekolah dasar (Basir et al., 2024). Selain itu, penggunaan media visual, diskusi, simulasi peran, dan kuis dapat menjadi alternatif dalam kegiatan edukasi kepada siswa (Zikri et al., 2026).

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MI Hidayatul Athafal Semayan, Kabupaten Lombok Tengah. Pemilihan MI Hidayatul Athafal Semayan, Kabupaten Lombok Tengah, sebagai lokasi kegiatan sosialisasi didasarkan pada pentingnya memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget kepada anak usia sekolah dasar. Berdasarkan pengamatan awal dan informasi dari pihak sekolah, ditemukan adanya kebiasaan siswa menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas, seperti bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial. Beberapa siswa juga mengaku menggunakan gadget lebih dari dua jam sehari, bahkan bermain hingga larut malam. Selain itu, masih ditemukan kebiasaan menggunakan gadget dengan posisi tubuh yang kurang baik. Kondisi tersebut menjadi perhatian karena penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi kesehatan, waktu istirahat, dan konsentrasi belajar siswa.

konsentrasi belajar siswa.

Permasalahan tersebut menjadi alasan dipilihnya MI Hidayatul Athafal Semayan sebagai lokasi pelaksanaan sosialisasi. Sekolah merupakan salah satu lingkungan yang memiliki peran penting dalam memberikan edukasi dan

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 131-138
Email: lp3msakti@gmail.com

membentuk kebiasaan positif pada anak. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan sebagai upaya memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak penggunaan gadget secara berlebihan, pentingnya membatasi durasi penggunaan layar (screen time), serta cara menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab. Sosialisasi dilaksanakan melalui pemutaran video edukasi, penyampaian materi, permainan interaktif, dan sesi tanya jawab. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami risiko penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan mulai menerapkan kebiasaan penggunaan gadget yang sehat dengan dukungan pendampingan dari orang tua dan guru.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode partisipatif dalam bentuk sosialisasi mengenai bahaya penggunaan gadget secara berlebihan pada anak. Kegiatan dilaksanakan di MI Hidayatul Athafal Semayan, Kabupaten Lombok Tengah, dengan sasaran siswa kelas 5 madrasah ibtidaiyah berjumlah 30 siswa yang didampingi oleh kepala sekolah dan wali kelas. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan perkenalan, dilanjutkan dengan pemutaran video edukasi menggunakan LCD/proyektor dan speaker, serta penyampaian materi dengan bahasa sederhana yang sesuai dengan usia siswa. Materi yang disampaikan meliputi pengertian gadget, dampak penggunaan gadget secara berlebihan terhadap kesehatan dan kegiatan belajar, serta cara menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab**.**

Penerapan metode partisipatif dilakukan melalui kegiatan ice breaking dan sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi serta menjawab pertanyaan terkait materi. Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif berdasarkan partisipasi siswa dan interaksi selama sesi tanya jawab. Informasi mengenai kebiasaan penggunaan gadget diperoleh melalui percakapan dan interaksi langsung dengan siswa, sedangkan keterangan mengenai kondisi siswa selama pembelajaran diperoleh dari guru. Sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam waktu lebih dari dua jam dan terdapat 2-3 siswa yang sering mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi digunakan untuk menggambarkan kondisi dan permasalahan penggunaaan gadget pada siswa serta menjadi dasar pembahassan mengenai pentingnya edukasi penggunaan gadget secara bijak

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan sosialisasi bertema “Bahaya Gadget bagi Anak” dilaksanakan di MI Hidayatul Athafal Semayan, yang terletak di Kabupaten Lombok Tengah. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan serta cara menggunakan gadget dengan bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan ini dihadiri oleh siswa bersama kepala sekolah dan wali kelas. Selama acara, siswa menunjukan semangat yang cukup tinggi, terutama saat video edukasi diputar, saat penyampaian materi, ice breaking, dan sesi tanya jawab. Rasa antusiasme itu menunjukkan bahwa metode penyampaian yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan membantu siswa dalam memahami informasi.

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 131-138
Email: lp3msakti@gmail.com

Kegiatan dimulai dengan sesi perkenalan antara mahasiswa dan siswa untuk membangun interaksi awal serta menciptakan lingkungan yang nyaman. Kegiatan dimulai dengan sesi perkenalan antara mahasiswa dan siswa untuk membangun interaksi awal serta menciptakan lingkungan yang nyaman. Video ini berfungsi sebagai pengantar sebelum penyampaian materi agar siswa mendapatkan gambaran tentang dampak gadget dalam kehidupan sehari-hari. Video edukasi ditayangkan menggunakan proyektor dan speaker sebagai sarana audiovisual. Penggunaan alat audiovisual di dalam kegiatan edukasi mampu mendukung pemahaman informasi karena melibatkan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Dengan cara ini, materi yang dijelaskan diharapkan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Setelah video selesai diputar, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian bahan materi tentang Risiko gadget bagi anak. Materi disampaikan dengan menggunakan Bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan usia siswa. Pemateri pertama, Ariza Rizqi Umamy Purwanto, menjelaskan tentang pengertian gadget dan mengapa penggunaan gadget secara berlebihan bisa berdampak buruk bagi anak. Selanjutnya, Nida Azzahra, sebagai pemateri kedua, membahas dampak gadget terhadap Kesehatan dan proses belajar, termasuk masalah kelemahan mata, gangguan tidur, berkurangnya aktivitas fisik, serta potensi gangguannya konsentrasi belajar. Siswa juga mendapat penjelasan mengenai penggunaan gadget dengaqn bijak, seperti membatasi waktu pemakaian, ,menjaga jarak pandang dari layar, memperhatikan posisi tubuh, dan menghindari penggunaan gadget hingga larut malam.

Secara ilmiah, penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan kelelahan mata karena aktivitas melihat layar secara terus-menerus. Ketika seorang lama menatap layar, frekuensi berkedip cenderung menurun, sehingga permukaan mata lebih rentan terhadap kekeringan dan iritasi. Di samping itu posisi tubuh yang tidak ideal saat penggunaan gadgetdapat menyebabkan ketegangan di otot leher, bahu, dan punggung. Menggunakan gadget di waktu malam juga berpotensi mengganggu pola tidur karena cahaya dari layar dapat memengaruhi ritme sirkadian serta produksi hormon melatonin yang penting dalam pengaturan waktu tidur. Oleh karena itu, pembatasan waktu penggunaan gadget, penganturan jarak pandang, dan penerapan posisi yang benar saat menggunakan gadget merupakan hal yang sangat penting untuk menjaga kesehatan anak.



Gambar 1. Penyampaian Materi Bahaya Gadget pada Anak



Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 131-138
Email: lp3msakti@gmail.com

Hasil interaksi dan percakapan dengan siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa mereka telah memanfaatkan gadget, khususnya handphone. Sejumlah siswa mengaku menggunakan handphone lebih dari dua jam dalam sehari. Gadget tersebut dipakai untuk beragam keperluan, termasuk bermain game, menonton video, bersosial media, serta membuat konten TikTok. . Di samping itu, beberapa siswa juga menyatakan bermain game hingga larut malam dan membuat konten TikTok tanpa menyadari waktu yang berlalu. Penemuan ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi elemen dalam aktivitas sehari-hari anak, bukan sekadar sebagai alat hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana interaksi dan pencarian informasi.

Kebiasaan penggunaan gadget dalam durasi lama bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ketertarikan anak pada permainan digital, munculnya perasaan senang saat menikmati hiburan, serta minimnya pengawasan serta pembatasan waktu dari orang tua. Permainan digital dan video pendek didesain dengan tampilan yang menarik dan memberikan rangsangan visual serta audio yang menarik perhatian anak untuk terus menggunakannya. Kondisi ini dapat membuat anak sulit mengatur waktu penggunaan gadget jika mereka belum memiliki kemampuan mengendalikan diri yang baik. Oleh karena itu, bimbingan dari orang tua sangat penting agar mereka dapat membedakan antara penggunaan gadget untuk tujuan pendidikan dan untuk hiburan.

Di samping lama penggunaan gadget, kegiatan ini juga membahas kebiasaan posisi tubuh saat menggunakannya. Ditemukan bahwa masih ada kebiasaan menggunakan gadget dengan posisi duduk yang tidak baik, seperti membungkuk dan menundukan kepala dalam waktu lama. Posisi ini dapat memberikan beban yang berlebihan pada otot serta jaringan di sekitar leher dan punggung. Jika dilakukan secara terus-menerus, , kebiasaan ini dapat menyebabkan keluhan nyeri serta ketidaknyamanan pada tubuh. Oleh karena itu, siswa diberikan penjelasan mengenai pentingnya menjaga postur tubuh, menjaga jarak pandang dengan layar, beristirahat secara teratur, serta melakukan peregangan setelah menghabiskan waktu dengan gadget.

Guru mengungkapkan bahwa terdapat beberapa siswa yang terkadang merasa mengantuk dan kurang berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa beberapa siswa memiliki kebiasaan menggunakan gadget hingga larut malam. Informasi tersebut menjadi salah satu dasar pembahasan mengenai pentingnya menjaga pola tidur dan membatasi penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas belajar. Kurangnya waktu tidur menyebabkan tubuh tidak memperoleh waktu istirahat yang cukup sehingga anak lebih rentan mengalami kelelahan, mengantuk, dan kesulitan mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kebiasaan penggunaan gadget yang tidak terkontrol tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik, tetapi juga dapat memengaruhi kesiapan dan kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

Setelah penyampaian materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan ice breaking. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan sekaligus meningkatkan kembali motivasi serta semangat siswa setelah mengikuti penyampaian materi. Selama kegiatan

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 131-138
Email: lp3msakti@gmail.com

berlangsung, siswa terlihat antusias dan aktif berpartisipasi dalam setiap permainan yang diberikan. Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi tersebut, seluruh siswa diberikan hadiah. Pelaksanaan ice breaking juga menjadi salah satu pendekatan partisipatif untuk mempertahankan perhatian siswa serta mengurangi kejenuhan selama rangkaian kegiatan sosialisasi.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan selama sosialisasi. Tiga siswa, yaitu Abdullah, M. Yusuf, dan Baiq Nazwa, maju ke depan untuk menjawab pertanyaan secara bergantian. Sebagai bentuk apresiasi atas keberanian dan partisipasi mereka, ketiga siswa tersebut diberikan hadiah. Berdasarkan jawaban yang disampaikan, terlihat bahwa siswa telah mampu menyebutkan beberapa dampak penggunaan gadget secara berlebihan. Siswa dapat mengidentifikasi bahwa menatap layar gadget dalam waktu yang terlalu lama dapat menyebabkan kelelahan mata, menggunakan gadget hingga larut malam dapat mengganggu waktu tidur, serta penggunaan gadget perlu dilakukan secara bijak dan sesuai kebutuhan. Meskipun demikian, hasil sesi tanya jawab tersebut belum dapat dijadikan sebagai bukti kuantitatif mengenai peningkatan pengetahuan seluruh siswa karena kegiatan tidak disertai dengan pengukuran sebelum dan sesudah sosialisasi (pre-test dan post-test).



Gambar 2. Pemberian Hadiah

Sebelum kegiatan diakhiri, Mutia Arinda selaku pemateri ketiga memberikan penegasan terkait gaya hidup sehat dan penggunaan gadget yang tepat. Siswa diajak untuk membiasakan diri tidur dan bangun secara teratur, mengonsumsi makanan dan minuman yang sehat, melakukan aktivitas fisik atau berolahraga, menjaga kebersihan diri serta lingkungan, dan meluangkan waktu untuk bermain dan berinteraksi dengan keluarga maupun teman. Selain itu, siswa diingatkan untuk membatasi waktu menggunakan gadget, memperhatikan posisi tubuh serta jarak pandang dengan layar, dan tidak membiarkan penggunaan gadget mengganggu waktu tidur, belajar, berolahraga, serta aktivitas lainnya.

Siswa juga mendapatkan penjelasan tentang beberapa cara untuk menggunakan gadget dengan baik dan benar, seperti membatasi waktu penggunaan gadget, tidak menggunakan gadget hingga larut malam, menjaga jarak antara mata dengan layar, menggunakan posisi duduk yang benar, menghindari penggunaan gadget saat berbaring, melakukan istirahat secara berkala, serta mengurangi penggunaan gadget saat belajar. Penerapan kebiasaan tersebut sangat penting karena penggunaan gadget yang sehat tidak hanya ditentukan oleh durasi

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 131-138
Email: lp3msakti@gmail.com

pemakaian, tetapi juga tujuan, cara, dan konteks ketika gadget digunakan. Keterlibatan orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk membantu anak menerapkan kebiasaan tersebut secara konsisten.

Setelah seluruh materi disampaikan, acara ditutup dengan sesi foto bersama mahasiswa dan guru MI Hidayatul Athafal. Dokumentasi ini bertujuan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sekaligus menjadi kenang-kenangan atas terselenggaranya kegiatan sosialisasi.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi berjalan dengan baik dan mendapat tanggapan positif dari para siswa. Temuan selama kegiatan menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki kebiasaan menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama, bermain hingga malam hari, serta menggunakan gadget dengan postur tubuh yang kurang ideal. Hal ini menunjukkan adanya potensi risiko dalam penggunaan gadget yang memerlukan perhatian serius, terutama terkait dengan kesehatan mata, kualitas tidur, kesehatan fisik, dan konsentrasi belajar. Hasil kegiatan ini menegaskan pentingnya edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak dengan pendampingan orang tua dan guru serta penerapan pola hidup sehat. Namun, karena kegiatan ini tidak melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah sosialisasi, perubahan pengetahuan dan kebiasaan siswa belum dapat dipastikan. Dengan demikian, sosialisasi ini merupakan langkah awal untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Dokumentasi bersama

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi dengan tema “Bahaya Gadget bagi Anak” di MI Hidayatul Athafal, Semayan, Kabupaten Lombok Tengah, berlangsung dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari siswa. Berdasarkan interaksi selama kegiatan, beberapa siswa mengaku menggunakan gadget lebih dari dua jam sehari dan bermain hingga larut malam. Selain itu, ditemukan kebiasaan penggunaan gadget dengan posisi tubuh yang kurang baik, sedangkan guru menyampaikan bahwa beberapa siswa terkadang mengantuk dan kurang fokus saat mengikuti pembelajaran. Melalui pemutaran video, penyampaian materi, permainan, dan tanya jawab, siswa memperoleh edukasi mengenai dampak penggunaan gadget secara berlebihan serta cara menggunakannya secara bijak

SARAN

Diperlukan peran orang tua dan guru dalam mendampingi anak menggunakan gadget secara bijak, termasuk membatasi waktu penggunaan, memperhatikan

waktu istirahat, serta mendorong anak untuk melakukan aktivitas fisik dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Kegiatan edukasi serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan agar pesan mengenai penggunaan gadget yang sehat dapat terus diperkuat. Kegiatan selanjutnya juga dapat dilengkapi dengan evaluasi sebelum dan sesudah sosialisasi untuk mengetahui perubahan pengetahuan siswa terkait materi yang diberikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak MI Hidayatul Athafal Semayan, Kabupaten Lombok Tengah, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa yang telah mendukung serta berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak yang telah memberikan arahan, bantuan, dan dukungan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

Basir, B., Kamaluddin, A. A., Janna, T. A. S., Toding, A., Abdullah, S. S., Langi,R. T., Rusli, U. A., & Subhan, A. M. B. (2024). Edukasi bahaya gadget dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan gadget pada anak. PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 33–43. https://doi.org/10.17977/um075v4i12024p33-43

Dewi, T. P., Wardani, S. I., Yudhawati, N. S., Serinadi, D. M., & Herliawati, P. A. (2026). Identifikasi Durasi Screen Time dan Tingkat Pengetahuan Tentang Bahaya Screen Time Berlebihan pada Anak Sekolah Dasar di SD Kartika VII-2 Denpasar. Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 7(1), 82–90. https://doi.org/10.59698/afeksi.v7i1.818

Hubolo, F. R. S., Febriyona, R., & Modjo, D. (2023). PENGARUH BAHAYA GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA DI SDN 12 BONGOMEME. 1(2), 1–10. https://doi.org/10.55606/jikg.v1i2.942

Yulanda, F., Aulia Nur Rahmatia Mumek, P., Nur Rahmatia, M., Ningsih, N., Surtin, & Muis, A. (2026). Pelatihan Desain Ui/Ux Menggunakan Figma Untuk Membangun Keterampilan Kreatif Siswa Smk Negeri 1 Kendari. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia, 9(1), 101–109. https://doi.org/10.36085/bumir.v9i1.10163

Zikri, I. F. M., Husaini, F., Sari, M., & Rahmadiah, N. (2026). Strategi Edukasi Melalui Sosialisasi Bahaya Gadget pada Anak di SDN 41 Bengkalis, Desa Penebal (Sasaran Kelompok: Anak SD Kelas 4,5 dan 6). KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 100–105. https://doi.org/10.46367/khidmah.v2i2.2805