

PENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA VI MI AL-AMIN CABALU MELALUI SOSIALISASI GADGET DAN MEDIA SOSIAL

Ahmad Sulkifli¹⁾ Mila Rahmawati²⁾ Suci Rahayu³⁾ Qudratullah⁴⁾

@zulkifli2323431@gmail.com¹⁾ @milarahmawatinm12@gmail.com²⁾
@rahayusuci6862@gmail.com³⁾ @qudratullah@iain-bone.ac.id⁴⁾

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam , Fakultas Ushuluddin dan Dakwah,
Institut Agama Islam Negeri Bone

Abstract

The development of digital technology has had a major impact on children's lives, particularly in terms of their use of gadgets and social media. On the one hand, both can be effective tools for learning and communication, but on the other hand, they also have the potential to cause negative effects if not used wisely. This community service activity aims to provide digital literacy education for sixth-grade students at MI Al Amin Cabalu through a socialization program themed "Wise Use of Gadgets and Social Media." The activity was carried out using interactive methods that involved material delivery, discussions, ice breaking, and quizzes. The material covered included the definition of gadgets and social media, ideal usage duration, positive and negative impacts, tips for wise usage, and Islamic ethics in digital media. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the importance of responsible use of gadgets and social media. Participants also showed high enthusiasm and began to understand the values of balance, trustworthiness, and good intentions in using technology in accordance with Islamic teachings.

Keywords: *Digital Literacy, Gadgets, Social Media, Islamic Ethics*

PENDAHULUAN

Di tengah arus globalisasi yang berkembang pesat, penggunaan ponsel dan media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Laporan terbaru We Are Social tahun 2023 menunjukkan masyarakat menghabiskan 7 jam 42 menit dalam sehari untuk internetan (Bayu dalam Anisa et al., 2024) Pengguna gadget dan media sosial kini tidak lagi terbatas pada kalangan dewasa, melainkan juga meluas ke usia anak-anak. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2022) menunjukkan bahwa sekitar 33,44% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan gadget, dengan rincian 25,5% berusia 0–4 tahun dan 52,76% berusia 5–6 tahun (Putri, 2024).

Hasil dari survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), lebih dari 71,3% anak usia sekolah di Indonesia memiliki perangkat elektronik dan menggunakannya dalam waktu yang cukup lama setiap hari (LLDIKTI Wilayah V Yogyakarta, 2024). Selain itu, sekitar 79% responden memiliki akses ke perangkat elektronik untuk tujuan selain belajar, seperti bermain game atau mengakses media sosial (Tempo, 2021). Data menunjukkan bahwa

anak-anak menggunakan gadget secara signifikan, tetapi kurang adanya pengontrolan dan pengawasan dengan baik dari orang tua dan pihak sekolah.

Kemajuan teknologi telah dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat di Indonesia, termasuk bidang informasi, komunikasi, dan lain-lain. Namun tingkat pengetahuan tentang dampak buruk alat elektronik masih sangat rendah (Reflina et al., 2024). Perkembangan teknologi yang cepat telah membawa perubahan yang signifikan, terutama bagi anak-anak. (Jannah & Suciana, 2025)

Namun demikian, penggunaan gadget dan media sosial yang tidak diarahkan, terutama ketika lebih difungsikan sebagai hiburan daripada sarana pembelajaran, dapat berdampak negatif terhadap perilaku dan pencapaian belajar siswa sekolah dasar (Al-Anshari & Munthe, 2022). Literasi digital sejak usia dini penting agar anak-anak mampu mengenali konten negatif dan menghindari dampak buruk dari penggunaan gadget maupun media sosial (Maulana & Darmawan, 2023). Keterampilan literasi digital juga berhubungan erat dengan kemampuan anak dalam melindungi data pribadi mereka ketika menggunakan media sosial (Anggreni et al., 2023). Pengelolaan literasi digital berbasis keluarga mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dalam penggunaan smartphone dan media sosial di lingkungan rumah (Suhadah et al., 2025). Selain itu, pola asuh milenial yang cenderung permisif terhadap penggunaan gadget anak usia dini berisiko meningkatkan ketergantungan dan paparan konten yang tidak sesuai usia (Ramandhani et al., 2024).

Siswa sekolah dasar yang menggunakan perangkat elektronik dan media sosial tanpa pengawasan tepat dapat mengakibatkan konsekuensi yang merugikan. Penggunaan perangkat digital yang berlebihan atau tidak tepat dapat berdampak negatif terhadap kesejahteraan fisik, mental, dan sosial siswa (Mulya et al., 2025). Salah satu dampak yang paling nyata adalah penurunan intensitas interaksi sosial secara langsung. Pada akhirnya, ini dapat memengaruhi kemampuan anak untuk berkomunikasi dan berempati dengan lingkungan mereka. Anak-anak yang meniru perilaku atau bahasa yang ditemukan di dunia maya juga cenderung lebih mudah tersulut emosi dan menggunakan bahasa yang tidak sopan. Dari sudut pandang tumbuh kembang, penggunaan berlebihan perangkat juga dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti kelelahan mata, gangguan postur tubuh karena posisi duduk yang salah, atau bahkan penurunan fungsi pendengaran karena penggunaan perangkat dengan volume suara tinggi (Isro et al., 2024).

Penggunaan gadget dan media sosial tidak dapat dihentikan begitu saja karena keduanya telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak di era digital. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru serta membantu mereka memperoleh akses informasi yang lebih luas (Anggraini et al., 2025). Gadget dan media sosial juga memiliki berbagai dampak positif lainnya, seperti memperluas sumber informasi pembelajaran, mempermudah komunikasi, serta membantu siswa meninjau kembali materi pelajaran melalui berbagai platform digital (Ananda et al., 2024). Namun, seiring dengan dampak positif tersebut, penggunaan tanpa pengawasan juga menimbulkan risiko yang perlu diantisipasi. Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar. Literasi digital bukan

semata mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga bagaimana menggunakan teknologi secara bijak (Widyawati & Karinna, 2025).

Menurut UNESCO literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional, dan aspek teknis atau teknologi (Restianty, 2018). Literasi digital mencakup kesadaran terhadap pemanfaatan, penggunaan, dan pemahaman terhadap potensi risiko yang ada pada berbagai media digital (Paul dalam Mauluddia & Yulindrasari, 2024). Pada lingkup anak usia dini literasi digital diperlukan agar anak mampu memahami penggunaan dan bahaya dari media digital, karena saat ini muncul banyak permasalahan mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget (Ulfah dalam Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Berdasarkan kondisi di atas kegiatan sosialisasi dengan tema menggunakan gadget dan media sosial dengan bijak pada siswa kelas VI MI Al Amin Cabalu bermaksud memberikan edukasi ringan bagaimana penggunaan gadget dan media sosial secara bijak dan sesuai dengan etika Islam. Kegiatan ini tidak fokus membahas teknik penggunaan gadget dan media sosial karena tentu anak-anak sudah cukup menguasai hal itu. Dengan demikian, kegiatan ini merupakan bentuk penerapan literasi digital di tingkat sekolah dasar yang menanamkan nilai-nilai kebijaksanaan dan etika dalam bermedia.

METODE PELAKSANAAN

Sosialisasi penggunaan media sosial secara bijak dilaksanakan di MI Al-Amin Cabalu, yang berlokasi di Cabalu, Kelurahan Mattirowalie, Kecamatan Tanete Riattang Barat. Kegiatan ini menyasar siswa kelas VI yang berjumlah 23 orang. Pemilihan peserta sosialisasi didasarkan pada asumsi bahwa siswa kelas VI memiliki waktu penggunaan gawai (screen time) yang lebih tinggi dibandingkan siswa di jenjang di bawahnya. Asumsi ini menjadi dasar pelaksanaan kegiatan sebagai langkah preventif dan kuratif.

Kegiatan sosialisasi penggunaan media sosial secara bijak dilaksanakan di MI Al-Amin Cabalu dilaksanakan dengan beberapa tahapan;

1. Sosialisasi : Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa kelas VI MI Al-Amin Cabalu mengenai apa itu gadget, dampak positif dan negatifnya, serta bagaimana cara menggunakan media sosial secara bijak dan sesuai dengan etika Islami. Pemaparan materi dilakukan secara interaktif agar siswa tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penyampaian dilakukan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Ice breaking : Tahapan ini dilakukan untuk menjaga antusiasme dan fokus siswa selama kegiatan berlangsung. Ice breaking dilakukan melalui permainan ringan yang bersifat menyenangkan. Kegiatan ini membantu menciptakan suasana santai dan interaktif, sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti sesi selanjutnya.
3. Kuis : Tahapan terakhir bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Kuis disusun dengan pertanyaan sederhana seputar isi sosialisasi, sehingga peserta dapat mengingat kembali poin-poin penting

dari kegiatan. Selain berfungsi sebagai alat evaluasi, kegiatan ini juga menumbuhkan semangat kompetitif yang positif di antara siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode pelaksanaan yang telah dipaparkan sebelumnya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Menggunakan Gadget dan Media Sosial dengan Bijak” dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan kesadaran siswa sekolah dasar agar memahami pentingnya menggunakan gadget dan media sosial secara bijak, bertanggung jawab, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam. Kegiatan dilaksanakan di MI Al Amin Cabalu dan diikuti oleh siswa kelas VI. Pemilihan siswa kelas VI didasarkan pada pertimbangan bahwa pada usia ini, anak-anak sudah cukup aktif menggunakan gadget, baik untuk hiburan maupun untuk keperluan belajar daring, sehingga materi literasi digital sangat relevan untuk diberikan. serta Penggunaan pendekatan interaktif pada saat sosialisasi tidak hanya menyampaikan materi secara teori, tetapi juga memberikan pemahaman siswa tentang menggunakan gadget dan media sosial secara bijak. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pengetahuan yang diberikan tidak hanya tersimpan secara pasif, tetapi mampu diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Tahapan pertama adalah pemberian materi literasi digital. Materi ini mencakup definisi gadget dan media sosial, fungsi serta peranannya dalam kehidupan sehari-hari, hingga dampak positif dan negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan berlebihan. Selain itu, dijelaskan pula mengenai pentingnya manajemen waktu dalam menggunakan gadget, tips penggunaan yang bijak, serta penerapan etika Islamiyah dalam aktivitas digital.

Kegiatan diawali dengan sesi pengantar berupa diskusi ringan agar siswa lebih aktif dan tidak merasa kaku. Tim pengabdian mengajukan beberapa pertanyaan seperti “Siapa yang punya HP sendiri?” atau “Aplikasi apa yang paling sering kalian buka setiap hari?” Pertanyaan sederhana ini berhasil menarik perhatian dan partisipasi siswa. Hasil diskusi menunjukkan bahwa hampir semua siswa telah mengenal gadget dan media sosial dengan baik. Mereka menggunakan berbagai platform seperti YouTube, TikTok, dan WhatsApp untuk hiburan, komunikasi, serta kegiatan belajar daring. Fakta ini memperlihatkan bahwa tingkat keterpaparan anak-anak terhadap teknologi digital sangat tinggi, sehingga penting bagi mereka untuk memperoleh pemahaman yang benar tentang cara penggunaannya.

Selanjutnya, kegiatan berlanjut pada pemaparan durasi penggunaan gadget (screen time) di kalangan anak-anak Indonesia. Data yang disampaikan menunjukkan bahwa rata-rata anak Indonesia memiliki waktu penggunaan gadget yang cukup tinggi setiap harinya. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk menuliskan perkiraan waktu penggunaan gadget mereka setiap hari. Sebagian besar mengaku menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari, bahkan ada yang menghabiskan waktu hingga larut malam untuk bermain game. Salah satu siswa dengan jujur mengatakan sering begadang sampai pukul tiga pagi karena asyik bermain. Fenomena ini memperkuat fakta bahwa masih banyak anak-anak yang belum memiliki kontrol diri dalam penggunaan gadget, dan kurangnya pengawasan orang tua menjadi faktor utama. Dari hasil tanya jawab tersebut, siswa mulai menyadari bahwa kebiasaan begadang karena bermain game atau menonton video tidak hanya berdampak pada kesehatan, tetapi juga mempengaruhi semangat belajar dan konsentrasi di sekolah.

Tahapan berikutnya membahas dampak positif dan negatif gadget serta media sosial. Dalam sesi ini, tim pengabdian mengajak siswa berpikir kritis melalui pendekatan interaktif, di mana mereka diminta menyebutkan manfaat dan kerugian dari penggunaan gadget yang sering mereka rasakan. Sebagian besar siswa mengakui bahwa gadget memudahkan mereka berkomunikasi dengan guru dan teman, serta membantu mencari informasi pelajaran melalui platform pembelajaran seperti Ruangguru dan Google Classroom. Namun di sisi lain, mereka juga menyadari bahwa penggunaan yang berlebihan sering membuat mata lelah, menurunkan waktu istirahat, dan mengurangi interaksi langsung dengan keluarga atau teman sebaya. Selain itu, mereka juga menyebutkan adanya pengaruh bahasa dari media sosial yang tidak sesuai dengan sopan santun yang berlaku di masyarakat. Beberapa siswa bahkan meniru gaya bicara dari konten yang mereka tonton tanpa menyadari dampak sosialnya.

Diskusi ini membuka kesadaran baru bahwa tidak semua hal yang tampak menyenangkan di dunia digital bersifat positif. Anak-anak mulai memahami pentingnya memilah informasi, mengatur waktu, dan menjaga sopan santun, baik dalam dunia nyata maupun dunia maya. Melihat banyaknya dampak positif dan negatif yang mereka alami, tim pengabdian kemudian memberikan tips praktis dalam penggunaan gadget dan media sosial secara bijak. Beberapa tips yang disampaikan antara lain adalah menetapkan batas waktu penggunaan, menjauhkan gadget satu jam sebelum tidur, memilih konten yang bermanfaat, serta melibatkan orang tua dalam pengawasan aktivitas digital anak. Siswa tampak antusias saat mendengarkan bagian ini. Antusiasme tersebut menunjukkan bahwa anak-anak sebenarnya memiliki kesadaran dan keinginan untuk berubah, hanya saja mereka membutuhkan arahan dan contoh konkret dari orang dewasa di sekitar mereka.

Sebagai penegakan nilai-nilai moral, tim juga menyampaikan etika Islamiyah dalam penggunaan gadget dan media sosial. Nilai-nilai tersebut meliputi tawazun (keseimbangan) antara dunia nyata dan dunia digital, amanah dalam memanfaatkan teknologi, niat baik serta keikhlasan dalam setiap aktivitas daring, dan menjaga diri serta orang lain dari hal-hal yang tidak pantas. Penerapan etika Islamiyah diharapkan dapat menjadi benteng moral bagi siswa agar mereka tidak terpengaruh oleh konten negatif di internet. Para siswa menunjukkan respon positif terhadap materi ini, terutama ketika dijelaskan bahwa penggunaan gadget juga bisa bernilai ibadah jika digunakan untuk hal-hal bermanfaat, seperti belajar, berdakwah, atau membantu sesama. dan Penyampaian yang interaktif dan menggunakan bahasa sederhana membuat siswa lebih mudah memahami isi materi.



Gambar 1. Pemberian Materi Literasi Digital

Sumber : dokumentasi tim

Untuk menjaga semangat dan partisipasi siswa, kegiatan diselingi dengan ice breaking berupa permainan ringan yang melatih fokus dan kerja sama. Permainan ini dilakukan berpasangan dengan instruksi seperti “maju”, “mundur”, dan “tangkap.” Sesi ini berlangsung sangat meriah. Para siswa tampak antusias, tertawa, dan saling menyemangati. Ice breaking ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana membangun keakraban, mengembalikan konsentrasi, serta menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Pemenang permainan diberikan hadiah sederhana berupa permen sebagai bentuk apresiasi atas semangat mereka. Hal ini sangat penting mengingat peserta merupakan anak-anak di usia sekolah dasar yang rentan kehilangan konsentrasi apabila kegiatan berlangsung monoton.



Gambar 2. Ice Breaking

Sumber : dokumentasi tim

Tahapan terakhir adalah kuis evaluatif yang berfungsi untuk menilai pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Tiga pertanyaan diajukan, masing-masing dijawab oleh satu siswa secara bergantian. Meskipun beberapa peserta tampak gugup, mereka tetap berani menjawab dengan percaya diri. Semua peserta yang berhasil menjawab dengan benar diberikan hadiah berupa buku dan pulpen. Kegiatan kuis ini tidak hanya bertujuan menguji pengetahuan, tetapi juga melatih keberanian berbicara di depan umum dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mampu mengingat dan memahami kembali poin-poin penting dalam materi literasi digital, seperti pentingnya mengatur waktu bermain gadget dan menjaga etika dalam bermedia sosial. Hal ini menandakan bahwa pesan sosialisasi berhasil diterima dengan baik, dan siswa menyimpan informasi penting yang dapat mereka terapkan dalam penggunaan media sosial sehari-hari.



Gambar 3. Kuis/Evaluatif

Sumber : dokumentasi tim

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi berjalan dengan lancar, partisipatif, dan edukatif. Para siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal hingga akhir kegiatan. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berdiskusi, bertanya, dan berbagi pengalaman pribadi. Interaksi dua arah ini memperlihatkan bahwa metode penyampaian yang komunikatif dan disertai pendekatan kontekstual lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak. Dari hasil keseluruhan kegiatan dapat disimpulkan bahwa sosialisasi penggunaan gadget dan media sosial secara bijak memberikan pemahaman yang lebih luas kepada siswa tentang pentingnya literasi digital yang seimbang antara manfaat teknologi dan nilai-nilai moral. Kegiatan ini juga menjadi refleksi bagi pendidik dan orang tua bahwa bimbingan terhadap anak dalam dunia digital tidak hanya sebatas pengawasan teknis, tetapi juga penguatan nilai, etika, dan tanggung jawab sosial dalam bermedia.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Menggunakan Gadget dan Media Sosial Secara Bijak” yang diadakan di MI Al Amin Cabalu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai pentingnya literasi digital. Dalam kegiatan sosialisasi tersebut, siswa mempelajari definisi gadget dan media sosial, durasi penggunaan yang sehat, serta dampak baik dan buruk dari penggunaan gadget secara berlebihan. Kegiatan ini juga membantu siswa menyadari bahwa penggunaan gadget tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga bisa menjadi alat belajar yang efektif jika digunakan dengan bijak dan bertanggung jawab.

Selain itu, penyampaian materi yang dilengkapi contoh nyata dan pendekatan interaktif membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Keterlibatan aktif peserta menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang santai namun informatif berhasil diterapkan di tingkat SD. Sesi ice breaking dan kuis juga berperan besar dalam menjaga semangat siswa dan membantu mengevaluasi sejauh mana mereka memahami materi yang diberikan. Kegiatan ini tidak hanya fokus pada pengetahuan digital, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Islami seperti keseimbangan, amanah, niat baik, dan ikhlas dalam penggunaan teknologi. Harapan dari

penyelenggara adalah nilai-nilai tersebut bisa menjadi panduan moral bagi siswa agar tetap berhati-hati dan beretika saat menggunakan media sosial atau perangkat digital lainnya.

Secara keseluruhan, sosialisasi ini berhasil memberikan edukasi literasi digital yang bermakna bagi siswa MI Al Amin Cabalu. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi siswa dalam belajar dan keinginan kuat untuk menggunakan gadget secara lebih bijak. Diharapkan melalui kegiatan ini, para siswa mampu menjadi generasi yang tidak hanya cakap secara digital, tetapi juga memiliki karakter dan etika dalam menghadapi tantangan dunia maya di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Anshari, S. N., & Munthe, U. A. I. (2022). Impact of Social Media Usage Towards Students' Behavior and Achievement In Learning Process. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 59–68.
- Ananda, L., Talia, J., & Bella, H. (2024). Dilema Era Digital : Dampak Positif Dan Negatif Media Sosial Terhadap Proses Sosialisasi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 310–322. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1387>
- Anggraini, T. P., Saptanto, A., & Anggraheny, H. D. (2025). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN 01 Sambiroto Kota Semarang. 11(7), 1370–1381.
- Anggreni, L. S., Prajarto, N., Kurnia, N., Sosio, J., & No, Y. (2023). Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia. 8(1), 85–100.
- Anisa, S. N., Wahyudha, N. E., Wulandari, S., Alifianto, A. F., Santosa, S., Hartini, S., & Sholikah, D. I. (2024). Sosialisasi Penggunaan Media Sosial Dalam Upaya Mencegah Social Media Addiction Pada Siswa Sdn 3 Paras Boyolali. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 318–326. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i1.4006>
- Isro, M., Wahyudin, D., & Dasar, P. (2024). Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar Negative Impact of Using Gadgets on Elementary School-Age Children. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(2), 2024–2130.
- Jannah, R., & Suciana, F. (2025). Teknologi dalam Pendidikan : Mengungkapkan Dampak Gadget Pada Siswa SDN 19 Tanjung. 2(3), 1–10.
- LLDIKTI Wilayah V Yogyakarta. (2024). Penyuluhan Dampak Kecanduan Gadget pada Anak. <https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/penyuluhan-dampak-kecanduan-gadget-pada-anak#:~:text=Menurut survei Komisi Perlindungan Anak,Dampak Fisik>
- Maulana, M. J., & Darmawan, C. (2023). the Importance of Digital Literacy To Be Aware of Negative Content Using Gadgets in Early Childhood. ... *Childhood Education ...*, 2016. <https://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/icecem/article/view/334%0Ahttps://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/icecem/article/download/334/292>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini, 8(5), 1209–1220.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Mulya, A. P., Gustaf, G. I., & Witdiawati. (2025). Indonesian Journal of Global Health Research, 7(3), 589–596. <https://doi.org/10.37287/ijghr.v2i4.250>
- Putri, W. N. (2024). Menyelamatkan Masa Depan Anak Usia Dini dari Jerat Kecanduan Gadget. Jurnal Pembelajaran Aktif, 5(4), 204–217.
- Ramandhani, D. F., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2024). Milenial Parents' Parenting Patterns are in Danger Use of Early Children's Gadgets. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 11(3), 373–382. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.67258>
- Reflina, Nandita, E., Khairiyah, I., Mahela, D. P. A., & Hapni, M. T. (2024). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Anak di Desa Timbang. 3(4).
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. Gunahumas, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Suhadah, Fathurrijal, Salwa, & Setiawati, G. (2025). Family-based digital literacy management among Muhammadiyah community members in Mataram , Indonesia Muhammadiyah kota Mataram , Indonesia. 10(1), 89–111.
- Tempo. (2021). Survei KPAI: 76,8 Persen Anak Gunakan Gawai di Luar Jam Belajar. <https://www.tempo.co/politik/survei-kpai-76-8-persen-anak-gunakan-gawai-di-luar-jam-belajar-550648>.
- Widyawati, A. D., & Karinna, C. (2025). PENTINGNYA LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR : 5(2), 917–92