

## SOSIALISASI LITERASI DAN BAHAYA PEMAKAIAN GADGET SECARA BERLEBIHAN DI SD NEGERI 96 PEKANBARU

### *SOCIALIZATION OF LITERATURE AND THE DANGERS OF OVERUSING GADGETS IN SD NEGERI 96 PEKANBARU*

Misdawita Misdawita<sup>1</sup> Dinarria Rahmatika Rizkina Pane<sup>2</sup>, Mika Yohana Bagariang<sup>3</sup>, Vici Sondang Tiurma Uli Ruma Horbo<sup>4</sup>, Rian Irawan<sup>5</sup>, Yohana Situmorang<sup>6</sup>, Windi Mardini Nasution<sup>7</sup>, Dio Agustina<sup>8</sup>, Rio Ryan Christian Sidauruk<sup>9</sup>, Riki Fernando Batubara<sup>10</sup>, Helda Simbolon<sup>11</sup>

<sup>1,8,9,10</sup>(Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Riau, Indonesia)

<sup>2,3,4</sup>(Fakultas Pertanian, Universitas Riau, Indonesia)

<sup>5,6,7</sup>(Fakultas Perikanan dan Perairan, Universitas Riau, Indonesia)

<sup>11</sup>(Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Riau, Indonesia)

<sup>1</sup>[misdawita@lecturer.unri.ac.id](mailto:misdawita@lecturer.unri.ac.id), <sup>2</sup>[dinarria.rahmatika2175@student.unri.ac.id](mailto:dinarria.rahmatika2175@student.unri.ac.id),  
<sup>3</sup>[mika.yohana5247@student.unri.ac.id](mailto:mika.yohana5247@student.unri.ac.id), <sup>4</sup>[vici.sondang2199@student.unri.ac.id](mailto:vici.sondang2199@student.unri.ac.id),  
<sup>5</sup>[rian.irawan2340@student.unri.ac.id](mailto:rian.irawan2340@student.unri.ac.id), <sup>6</sup>[yohana.br4107@student.unri.ac.id](mailto:yohana.br4107@student.unri.ac.id),  
<sup>7</sup>[windimardini4889@student.unri.ac.id](mailto:windimardini4889@student.unri.ac.id), <sup>8</sup>[dio.agustina2932@student.unri.ac.id](mailto:dio.agustina2932@student.unri.ac.id),  
<sup>9</sup>[rio.ryan2087@student.unri.ac.id](mailto:rio.ryan2087@student.unri.ac.id), <sup>10</sup>[riki.fernando2744@student.unri.ac.id](mailto:riki.fernando2744@student.unri.ac.id),  
<sup>11</sup>[helda.simbolon5487@student.unri.ac.id](mailto:helda.simbolon5487@student.unri.ac.id)

**Abstrak.** Pemakaian gadget memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan intelektual kehidupan manusia jika dipergunakan secara tepat dan terarah, tetapi pemakaian gadget secara berlebihan memiliki dampak negatif dari perkembangan emosional, intelektual, dan psikologis bagi manusia khususnya perkembangan pertumbuhan anak dibawah umur tanpa adanya pengawasan yang ketat dari orang tua. Tujuan kegiatan ini untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa SD Negeri 96 Pekanbaru tentang literasi dan bahaya pemakaian gadget yang berlebihan. Metode pada pengabdian ini adalah berupa sosialisasi tentang literasi dan bahaya pemakaian gadget secara berlebihan di SD Negeri 96 Pekanbaru. Hasil dari kegiatan sosialisasi literasi dan bahaya pemakaian gadget secara berlebihan di SD Negeri 96 Pekanbaru ini adalah timbulnya semangat literasi di lingkungan sekolah sehingga terciptanya budaya akademis yang baik dan bermutu. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa harus adanya sosialisasi yang komprehensif dan berkelanjutan agar membangun budaya literasi antar siswa SD Negeri 96 Pekanbaru dan Mulai mengawasi pemakaian gadget agar tidak berlebihan di lingkungan sekolah dan di lingkungan masyarakat.

**Kata Kunci** *Gadget, Literasi, Siswa, Sosialisasi*

**Abstract.** *The use of gadgets has a major influence on the intellectual development of human life if it is used appropriately and directed, but excessive use of gadgets has a negative impact on emotional, intellectual and psychological development for humans, especially the growth development of minors without strict supervision from parents. The purpose of this activity is to provide knowledge and understanding to SD Negeri 96 Pekanbaru students about literacy and the dangers of excessive gadget use. The method for this service is in the form of outreach about literacy and the dangers of excessive use of gadgets at SD Negeri 96 Pekanbaru. The result of literacy socialization activities and the dangers of excessive use of gadgets at SD Negeri 96 Pekanbaru is the emergence of a literacy spirit in the school environment so that a good and quality academic culture is created. Based on the activities that have been carried out, it can be concluded that there must be comprehensive and sustainable socialization in order to build a culture of literacy among students of SD Negeri 96 Pekanbaru and start monitoring the use of gadgets so that they are not excessive in the school environment and in the community.*

**Keywords** *Gadgets, Literacy, Socialization, Student*

## PENDAHULUAN

Permasalahan literasi masih menjadi tantangan yang serius di Indonesia. Rendahnya skor siswa Indonesia dalam memahami isi bacaan berdasarkan riset organisasi ekonomi dan pembangunan (OECD) menunjukkan skor siswa Indonesia jauh berada dibawah rata-rata Indeks literasi Siswa dunia (Basuki, 2022). Literasi dipandang sebagai hal yang penting bagi perkembangan intelektual dan konseptual siswa dalam menjalani dunia pendidikan. Singkatnya, definisi literasi terbaru menurut UNESCO adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, mengkomunikasikan, dan menghitung, menggunakan materi cetak dan tertulis yang terkait dengan berbagai konteks (Harjono, 2018).

Pada saat ini sesungguhnya para siswa dihadapkan pada pada persoalan bagaimana mengatasi keterbatasan waktu dan dapat membaca dalam waktu yang relatif singkat tetapi dapat memperoleh informasi yang sebanyak-banyaknya (Rahmania *et al.*, 2015). Bagaimana dapat melakukan kegiatan membaca secara efektif tanpa membuang-buang waktu. Selaras dengan pernyataan tersebut, terlihat bahwa kemampuan literasi membaca sangatlah dibutuhkan para siswa seiring dengan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi di masa sekarang ini (Fikri *et al.*, 2022). Literasi membaca dapat menjadi sarana bagi siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkan di sekolah (Hanggi, 2016).

Literasi dasar, termasuk literasi membaca, sudah seleyaknya perlu ditanamkan sejak pendidikan dasar (Ristanto *et al.*, 2017). Hal tersebut diperlukan supaya para siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam upaya mengakses informasi ataupun ilmu pengetahuan. Literasi akan mengantarkan para siswa untuk memahami suatu pesan (Hernowo, 2003). Budaya literasi yang tertanam dalam diri peserta didik mempengaruhi tingkat keberhasilan dan kemampuan peserta didik untuk memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (Wandasari, 2017). Pemerintah juga telah mencanangkan program Gerakan Literasi Bangsa (GLB) yang bertujuan untuk menumbuhkan budi pekerti anak melalui budaya literasi membaca dan menulis (Wulanjani dan Anggraeni, 2019).

Menghadapi perkembangan zaman yang semakin canggih dengan ditandai adanya teknologi berupa gadget, juga memberikan warna dan pengaruh pada lingkungan masyarakat. Salah satunya adalah komunikasi melalui gadget. Setiap rumah memiliki lebih dari satu gadget bahkan anak-anak juga sudah ada yang memiliki gadget sendiri (Yanizon *et al.*, 2019).

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan (Nurhaeda, 2018). Penggunaan gadget sewajarnya telah membantu anak-anak dalam kesehariannya terutama dalam mencari data maupun informasi untuk mengerjakan tugas sekolah maupun sebagai sarana hiburan dari fitur-fitur yang disediakan dalam gadget. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Ariston dan Frahasini, 2018). Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya .

Dampak lainnya adalah semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal beberapa diantaranya merupakan suatu hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Pada usia anak sekolah dasar tentu akan mengganggu proses kegiatan belajar mereka di sekolah, dimana anak membutuhkan hubungan sosial yang baik seperti interaksi pada teman dan gurunya (Ariston dan Frahasini, 2018). Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan menimbulkan sifat egois dan individualisme. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game (Julaeha, 2022). Penggunaan gadget secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunaannya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan gadget. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan penggunaan gadget pada anak. Keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak saat dirumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain gadget pada anak saat dirumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak

beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll.), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya (Setianingsih, 2018)

SD Negeri 96 Pekanbaru adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Air Hitam, Kecamatan Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Riau. Dalam menjalankan kegiatannya, SD ini berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SD Negeri 96 Pekanbaru. Pembelajaran di SD Negeri 96 Pekanbaru dilakukan pada Pagi hingga sore hari. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 6 hari. SD ini tidak memiliki wifi atau akses internet, sehingga sangat memungkinkan untuk siswa tidak diperbolehkan untuk membawa gadget atau handphone.

Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang membawa gadget ke sekolah. Sehingga proses belajar mengajar tidak efisien karena kurangnya fokus dari siswa-siswi di SD Negeri 96 dalam menerima pelajaran akibat dari pemakaian gadget yang berlebihan. Oleh karena itu diperlukan kerjasama yang baik antara guru, wali murid, dan siswa-siswa itu sendiri untuk dapat mengendalikan penggunaan gadget secara berlebihan baik di sekolah ataupun di rumah sehingga gadget dapat memberikan dampak positif bagi siswa-siswi SD Negeri 96 Pekanbaru.

Dengan dilatar belakangi hal tersebut, maka perlu dilakukan kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk memberikan sosialisasi tentang pengetahuan dan pemahaman kepada siswa SD Negeri 96 Pekanbaru tentang literasi dan bahaya pemakaian gadget yang berlebihan. Hasil dari kegiatan sosialisasi ini diharapkan memberikan dampak kepada siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat literasi di lingkungan sekolah sehingga terciptanya budaya akademis yang baik dan bermutu.

## **METODOLOGI**

Dalam menyelesaikan masalah literasi dan dampak pemakaian gadget secara berlebihan di SD Negeri 96 Pekanbaru perlu dilakukan suatu sosialisasi yang komprehensif dan berkelanjutan kepada seluruh siswa di lingkungan sekolah SD Negeri 96 Pekanbaru. Sosialisasi tersebut tentang bagaimana mengetahui manfaat literasi bila dilaksanakan secara terus menerus dan terprogram, selain itu juga tereduksi mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget khususnya penggunaan gadget secara berlebihan di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan 3 tahapan penting yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan perencanaan dilaksanakan dengan cara menghubungi pihak sekolah untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi masyarakat sasaran, dan teknis di lapangan. Tahapan pelaksanaan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan penyuluhan kepada siswa-siswi SD Negeri 96 Pekanbaru tentang literasi dan bahaya penggunaan gadget secara berlebihan. Serta tahapan terakhir yaitu evaluasi dilaksanakan dengan meminta saran dan masukan dari pihak sekolah tentang apa saja yang perlu dilakukan untuk meningkatkan budaya literasi dan mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan di lingkungan sekolah dan rumah. Selain itu diperlukan upaya terstruktur, sistematis, dan masif dari seluruh elemen dunia pendidikan di SD Negeri 96 Pekanbaru agar tujuan dari peningkatan literasi secara kompatibel supaya dapat terlaksana dengan efektif dan efisien di lingkungan SD Negeri 96 Pekanbaru.

Dalam pelaksanaan sosialisasi ini dilangsungkan dengan metode ceramah dan tanya jawab antara pemateri dan siswa SD Negeri 96 Pekanbaru dengan harapan dapat membekali siswa SD Negeri 96 Pekanbaru dengan pengetahuan mengenai literasi dan dampak penggunaan gadget secara berlebihan agar informasi langsung dipahami oleh siswa SD Negeri 96 Pekanbaru dan menumbuhkan motivasi siswa SD Negeri 96 Pekanbaru akan pentingnya pengetahuan terhadap pentingnya literasi sebagai upaya memperbaiki kualitas sumber daya manusia serta menjelaskan dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan dan bagaimana cara mengatasinya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 3 tahapan sebagai berikut :

### **1. Tahapan Perencanaan**

Pada tahapan perencanaan kegiatan pengabdian ini, terlebih dahulu tim berkoordinasi dengan perangkat kelurahan untuk mendiskusikan teknis kegiatan yang akan dilaksanakan di Kelurahan Air Hitam, Kecamatan Payung Sekaki, Kota Pekanbaru. Selanjutnya berkoordinasi dengan kepala sekolah SD Negeri 96 Pekanbaru untuk bisa melaksanakan kegiatan sosialisasi literasi dan bahaya pemakaian gadget secara berlebihan di SD Negeri 96 Pekanbaru dengan tujuan untuk bisa menambah ilmu pengetahuan siswa-siswi SD Negeri 96 Pekanbaru.



Figur 1. Bertemu Kepala sekolah SD Negeri 96 Pekanbaru

Pada tahapan ini didapat persetujuan dari pihak sekolah yang disampaikan langsung oleh Kepala Sekolah bahwa tim pengabdian dapat melaksanakan kegiatan pengabdian di SD Negeri 96 Pekanbaru. Setelah disetujui oleh kepala sekolah SD Negeri 96 Pekanbaru mengenai program literasi tim Pengabdian Kelurahan Air Hitam, maka kepala sekolah memberikan kepastian waktu dan pengumuman kepada para majelis guru dan seluruh siswa-siswi SD Negeri 96 Pekanbaru yang akan diisi oleh narasumber topik Sosialisasi Literasi dan Bahaya pemakaian gadget secara berlebihan.

## 2. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan pengabdian kegiatan sosialisasi literasi dan bahaya pemakaian gadget secara berlebihan di SD Negeri 96 Pekanbaru dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 25 Juli 2022. Kegiatan pengabdian dilaksanakan berupa sosialisasi setelah pelaksanaan upacara di Sekolah. Kegiatan berupa penyampaian materi oleh narasumber dan tanya jawab antara narasumber dan siswa- siswi SD Negeri 96 Pekanbaru bertempat di Lapangan SD Negeri 96 Pekanbaru.

Kegiatan ini dihadiri secara langsung oleh kepala sekolah dan majelis guru SD Negeri 96 Pekanbaru, Tim Pengabdian Kelurahan Air Hitam yang berasal dari Universitas Riau. Acara dibuka dengan kata sambutan dari perwakilan guru dan dilanjutkan dengan menyampaikan materi literasi secara menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa-siswi SD Negeri 96 Pekanbaru serta pemaparan mengenai bahaya pemakaian gadget secara berlebihan. Selain itu para narasumber juga menekankan kepada siswa-siswi SD Negeri 96 Pekanbaru untuk lebih giat dalam membaca, belajar, dan bersosialisasi antar sesama.



Figur 2. Sosialisasi Literasi dan Bahaya pemakaian gadget secara berlebihan

### 3. Tahapan Evaluasi

Pada tahap Evaluasi, Tim Pengabdian Kelurahan Air Hitam berdiskusi dengan kepala sekolah dan majelis guru SD Negeri 96 Pekanbaru mengenai program literasi yang telah dijalankan di sekolah dan bagaimana perencanaan selanjutnya agar program literasi bisa berjalan dengan baik dengan adanya sistem yang bisa terstruktur dan dibangun dengan jelas. Di tahap evaluasi ini, tim pengabdian mendapatkan banyak saran dan masukan dari Kepala Sekolah, Majelis Guru dan siswa-siswi di SD Negeri 96 Pekanbaru tentang kegiatan yang telah tim lakukan, sehingga untuk kedepannya tim pengabdian dapat melaksanakan kegiatan pengabdian di bidang pendidikan yang lebih baik dan bermanfaat bagi masyarakat dan sekolah yang menjadi mitra pengabdian.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan dilaksanakan sosialisasi literasi dan bahaya pemakaian gadget secara berlebihan di SD Negeri 96 Pekanbaru diperoleh peningkatan pengetahuan siswa tentang pentingnya literasi di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat sehingga tercipta budaya akademis yang berkualitas dan bermutu di SD Negeri 96 Pekanbaru. Selain itu dengan adanya kegiatan pengabdian tentang sosialisasi dampak buruk penggunaan gadget secara berlebihan menjadikan siswa-siswi SD Negeri 96 Pekanbaru lebih peduli dan paham sehingga dapat menggunakan gadget dengan lebih bijaksana. Siswa-siswi tersebut juga dapat lebih adaptif dan menyesuaikan situasi serta kondisi penggunaan gadget secara lebih terarah dan penuh pengawasan dari orang dewasa agar tidak kecanduan gadget yang dapat menghambat akan kemampuan intelektual, emosional dan kemampuan sosialisasi antar sesama.

Setelah kegiatan pengabdian ini, maka untuk kedepannya disarankan untuk dapat diadakan kegiatan lanjutan berupa pelatihan penggunaan literasi digital kepada guru dan siswa-siswi serta sosialisasi dan pelatihan penggunaan gadget yang baik kepada orang tua, yang menjadi *role model* utama di dalam keluarga sebagai upaya bersama untuk memperbaiki kualitas literasi dan penggunaan gadget yang baik di lingkungan sekolah dan rumah agar terciptanya siswa-siswi yang dapat bersaing di bidang akademik maupun non akademik.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu sosialisasi literasi dan bahaya pemakaian gadget yang berlebihan di lingkungan SD Negeri 96 Pekanbaru, Tim Pengabdian Kelurahan Air Hitam Universitas Riau mengucapkan terima kasih kepada seluruh perangkat lurah Kelurahan Air Hitam, Kepala Sekolah dan Majelis Guru SD Negeri 96 Pekanbaru, Siswa-Siswi SD Negeri 96 Pekanbaru dan kami juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan Pengabdian Universitas Riau tahun 2022.

### REFERENSI

- Ariston, Y., dan Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Basuki, W. (2022). *Manajemen pendidikan teknologi kejuruan dan vokasi*. Bumi Aksara.
- Fikri, K., Rahma, Y. A., Rahfitra, A. A., dan Rahayu, S. S. (2022). Meningkatkan Minat Baca Anak-Anak Melalui Gerakan Literasi Membaca di SDN 02 Desa Sri Gading. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 245-249.
- Hanggi, O. H. (2016). Tiga Perubahan Kecil dalam Literasi Sekolah. *Membumikan Gerakan Literasi Di Sekolah*. Lembaga Ladang Kata. Yogyakarta.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7.
- Hernowo, Q. R. (2003). *Cara Cepat nan Bermanfaat untuk Merangsang Potensi Membaca*. Penerbit MLC. Bandung.
- Julaeha, S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar Di SDN 2 Sukahurip. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 127–132.
- Nurhaeda, N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pan-Dangan Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 1(2), 70–78.
- Rahmania, S., Miarsyah, M., dan Sartono, N. (2015). The difference scientific literacy ability



- of student having field independent and field dependent cognitive style. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 27–34.
- Ristanto, R. H., Zubaidah, S., Amin, M., & Rohman, F. (2017). Scientific literacy of students learned through guided inquiry. *International Journal of Research & Review*, 4(5), 23–30.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191–205.
- Wandasari, Y. (2017). Implementasi gerakan literasi sekolah (GLS) sebagai pembentuk pendidikan berkarakter. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 325–342.
- Wulanjani, A. N., dan Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26–31.
- Yanizon, A., Rofiqah, T., dan Ramdani, R. (2019). Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget Pada Anak Melalui Kegiatan Penyuluhan Dan Sosialisasi Dampak Gadget Kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu*, 3(2), 133-145. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>

Diterima: 06 September 2022 | Disetujui : 28 Desember 2022 | Diterbitkan : 31 Desember 2022

#### How to Cite:

Misdawita, Pane, D.R.R., Bagariang, M.Y., Horbo, V.S.T.U.R., Irawan, R., Situmorang, Y., Nasution, W.M., Agustina, D., Sidauruk, R.R.C., Batubara, R.F., dan Simbolon, H. (2022). Sosialisasi Literasi dan Bahaya Pemakaian Gadget Secara Berlebihan di SD Negeri 96 Pekanbaru. *Minda Baharu*, 6(2), 244-253. Doi. 10.33373/jmb.v6i2.4512