

PENERAPAN EDUKASI LITERASI LINGKUNGAN DALAM UPAYA MENGURANGI  
KECENDERUNGAN ADIKSI GAWAI PADA ANKA USIA SEKOLAH DASAR  
DI SD IT INSAN QURANI SUMBAWA

Oleh

Has'ad Rahman Attamimi<sup>1)</sup>, Yunita Lestari<sup>2)</sup>, Ernawati<sup>3)</sup>, Rai'in<sup>4)</sup>, Anggia Sari<sup>5)</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>STIKES Griya Husada Sumbawa,

<sup>3</sup>UHAMKA

Email: <sup>1</sup>[has.ad.rahman31121992@gmail.com](mailto:has.ad.rahman31121992@gmail.com), <sup>2</sup>[yunitamudsand92@gmail.com](mailto:yunitamudsand92@gmail.com),  
<sup>3</sup>[ernawati.pep@uhamka.ac.id](mailto:ernawati.pep@uhamka.ac.id), <sup>4</sup>[raiinjd20@gmail.com](mailto:raiinjd20@gmail.com), <sup>5</sup>[anggasari2020@gmail.com](mailto:anggasari2020@gmail.com)

**Abstrak**

Belajar dari rumah (BDR) sebagai salah satu metode pembelajaran yang diterapkan sebagian besar lembaga pendidikan dimasa pandemi covid-19, mulai dari tingkat Sekolah Dasar Hingga Perguruan Tinggi. Salah satu dampak yang perlu dipandang serius adalah cenderung meningkatnya aktivitas siswa khususnya anak-anak usia sekolah dasar dalam menggunakan gawai. Khusus pada SD IT Insan Qurani Sumbawa, hal tersebut dibenarkan oleh sejumlah partisipan (orangtua/wali) siswa, sehingga dipandang perlu untuk dicarikan solusinya. Sebagai upaya mengurangi kecenderungan adiksi gawai tersebut, maka dilakukan penelitian dengan desain penelitian tindakan, proses penelitian dilakukan sebanyak 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD IT Samawa Cendikia, dan yang menjadi objek adalah perilaku adiksi gawai. Hasil penelitian pada siklus ke-3 menunjukkan adanya penurunan kecenderungan adiksi gawai responden sebesar 73% atau lebih besar dari hipotesis tindakan sebesar 55%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan edukasi literasi lingkungan mampu menurunkan kecenderungan adiksi gawai pada anak usia sekolah dasar di SD IT Insan Qurani Sumbawa.

**Kata Kunci:** Penelitian Tindakan, Edukasi Literasi Lingkungan, Adiksi Gawai, SD IT Insan Qurani Sumbawa.

**PENDAHULUAN**

Penggunaan gawai yang kurang bijak tentu menimbulkan berbagai dampak negatif, mulai dari masalah sosial hingga masalah kesehatan.

Faktanya ketermukaan dampak negatif penggunaan gawai dari berbagai hasil riset belum mampu mengurangi kecenderungan adiksi gawai, khususnya pada anak-anak. Kondisi demikian tidak terlepas dari peran orangtua dalam memberi dan mengawasi penggunaan gawai, selain itu letak geografis juga menjadi faktor yang perlu diperhitungkan, seperti halnya daerah lokasi penelitian yang masuk dalam kategori Daerah 3T, sehingga informasi terkait dampak negatif gawai khususnya pada anak-anak belum begitu

diterima dan difahami oleh masyarakat umum. Hasil pra-riset yang dilakukukan di Kabupaten Sumbawa menggunakan media angket *Google form* terhadap 41 responden menunjukkan, dari keseluruhan partisipan sebanyak 82,9% partisipan menyatakan anak-anak mereka yang berada pada usia sekolah dasar, aktif menggunakan gawai, dan 70,7% menggunakan gawai untuk keperluan hiburan, selain itu hasil wawancara dengan sejumlah partisipan menunjukkan adanya kekhawatiran terhadap dampak yang dicurigai sebagai akibat adiksi gawai, yang sangat mengkhawatirkan adalah terjadinya perubahan perilaku yang tidak normal pada anak, seperti mudah marah, penyendiri, malas belajar, tidak peduli

terhadap lingkungan sekitar dan lain sebagainya.

Mempertimbangkan dampak negatif yang ditimbulkan, maka dilakukan upaya pengurangan kecenderungan adiksi gawai dengan edukasi literasi lingkungan. Dengan demikian penerapan edukasi literasi lingkungan dengan berbagai aspek pendukungnya diyakini dapat mengurangi adiksi gawai pada anak hingga 55%. Maka peneliti mendesain sebuah rancangan.

## LANDASAN TEORI

Gadget atau gawai adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari-ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi yang terbaru dan dapat membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Salah satu yang termasuk gadget adalah tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya.<sup>[1]</sup>

Lebih jelas Sukmawati mendefinisikan gadget atau gawai sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Gawai menyediakan aplikasi permainan berupa game dan youtube. Fasilitas yang terdapat pada gadget membuat tertariknya berbagai kalangan termasuk anak-anak.<sup>[2]</sup> Hal tersebut membuat pengguna gawai khususnya anak-anak terlena bermain gawai, sehingga tidak menyadari dampak yang dapat ditimbulkan dengan terus-menerus bermain gawai. Penggunaan gawai secara berlebihan mengakibatkan berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, penglihatan, tingkat agresif pada anak, tidak peka terhadap lingkungan dan dapat membuat susah tidur.<sup>[3]</sup> Dampak adiksi gawai yang umum terjadi dapat mempengaruhi interaksi sosial menjadi maladaptif khususnya pada anak-anak, seperti pembangkangan, agresi, berselisih, tingkah

laku berkuasa, dan mementingkan diri sendiri.<sup>[4]</sup>

Disinger dan Roth juga menjelaskan, bahwa akibat dari adiksi gawai, banyak anak kecil beresiko tidak dapat mengembangkan sikap dan perasaan positif terhadap lingkungan atau mencapai tingkat kompetensi yang sehat pada lingkungan.<sup>[5]</sup> Oleh karena itu, pendekatan terhadap lingkungan harus terus menjadi bagian dari proses pertumbuhan anak.

Menyikapi dampak yang ditimbulkan oleh adiksi gawai pada anak, diperlukan sebuah pendekatan yang tepat dan berkelanjutan. Salah satu pendekatan yang dapat dicoba adalah dengan memberikan edukasi kepada anak-anak tentang lingkungan, atau saat ini lebih dikenal dengan istilah literasi lingkungan.

Literasi lingkungan merupakan kemampuan seseorang untuk memahami aspek-aspek pembangunan lingkungan serta kondisi lingkungan. Pengetahuan dan pemahaman individu terhadap aspek-aspek yang membangun lingkungan, prinsip-prinsip yang terjadi di lingkungan, dan mampu bertindak memelihara kualitas lingkungan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi lingkungan juga dikatakan sebagai kemampuan individu dalam memahami dan menafsirkan kondisi lingkungan, dari hasil pemahaman dan penafsiran tersebut maka individu tersebut dapat memutuskan tindakan yang tepat dalam mempertahankan, memulihkan serta meningkatkan kondisi lingkungan.<sup>[6]</sup> *Environment Education and Training Partnership* (EETAP) menegaskan bahwa seseorang meleak lingkungan jika dia tau yang akan dia lakukan untuk lingkungan.<sup>[6]</sup>

## METODE PENELITIAN

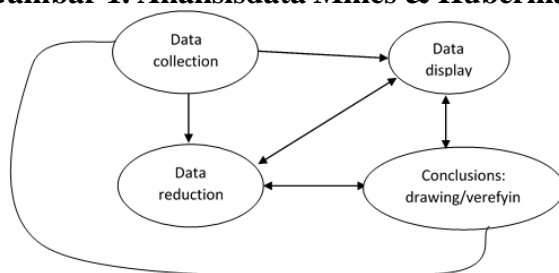
Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan kolaboratif (*Collaborative Action Research*). Bertujuan untuk mengurangi kecenderungan adiksi gawai pada anak usia sekolah dasar di SD IT Insan Qurani Sumbawa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD IT Insan

Qurani Sumbawa dan yang menjadi objek penelitian adalah kecenderungan adiksi gawai. Informan kunci sekaligus kolaborator adalah orangtua/ Wali Murid.

Penelitian tindakan (PT) ini berlangsung selama 3 siklus. Siklus dalam penelitian tindakan ini meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*), memberi tindakan dan mengobservasi kembali (*acting, and observing again*), refleksi lagi dan seterusnya (*reflecting again and so on*).<sup>[7]</sup>

Analisis data dilakukan secara intraktif. Aktivitas dalam analisis data secara intraktif terbagi menjadi tiga, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tiga kegiatan ini terjadi secara bersamaan dan saling menjalin baik sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data secara parallel, Milles and Huberman dalam Sugiyono (2014).<sup>[8]</sup>

### Gambar 1. Analisis data Milles & Huberman



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2021 sampai dengan 23 Januari 2021. Pada siklus I, tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

##### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun perangkat penelitian yang terdiri dari:

### Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah *metode problem solving*. Metode tersebut biasanya digunakan dalam proses pembelajaran, demikian halnya dengan kegiatan yang dilakukan peneliti yakni; memberikan edukasi kepada partisipan tentang literasi lingkungan.

### Media

Media yang digunakan untuk membantu jalannya proses penelitian adalah media audio visual dengan menggunakan alat bantu proyektor.

### Lembar Evaluasi

Lembar evaluasi merupakan lembaran-lembaran berisi pertanyaan evaluasi disetiap akhir siklus penelitian.

#### b. Pelaksanaan

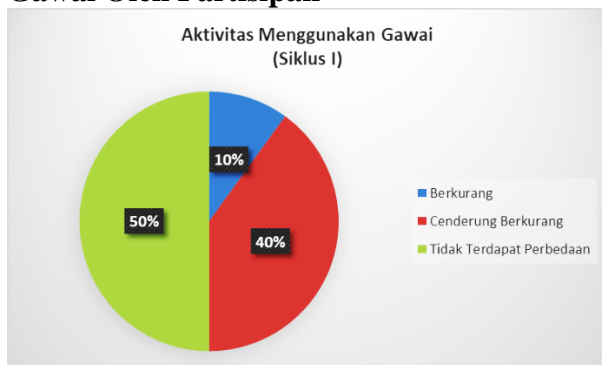
Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam 10 hari dengan durasi waktu ditentukan oleh kolaborator. Pada tahap ini peneliti menjelaskan kepada kolaborator dan partisipan tentang pentingnya pengurangan adiksi gawai dan konsep literasi lingkungan sebagai solusi. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai evaluator dan orangtua/ wali siswa sebagai sebagai pendamping sekaligus kolaborator untuk menerapkan metode dan memperoleh data penelitian. Sebelum pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah, guru dan orangtua/ wali siswa tentang tata cara yang akan dikerjakan pada saat pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan rincian pertemuan yaitu pelaksanaan pengarahan, praktik obsevasi lingkungan, pemaparan hasil observasi, penyusunan rencana tindak lanjut, pelaksanaan tindak lanjut, evaluasi hasil tindak lanjut.

Sesudah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, dilakukan evaluasi dengan pemberian sejumlah pertanyaan kepada kolaborator terkait perkembangan responden. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur atau mengetahui sejauh mana pengaruh tindakan yang diberikan.

### c. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator, maka dapat dijelaskan beberapa gambaran dampak yang diakibatkan oleh adanya serangkaian tindakan yang dirangkaikan dengan konsep literasi lingkungan terhadap perubahan sikap dan perilaku responden dalam menggunakan gawai. Gambaran perubahan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

**Gambar 2. Grafik Aktivitas Menggunakan Gawai Oleh Partisipan**



Sumber: hasil pengolahan data

Diagram di atas menjelaskan aktivitas penggunaan gawai pada siklus I oleh responden, baik sebelum maupun sesudah diberikan edukasi literasi lingkungan masih belum menunjukkan perbedaan sikap maupun perilaku yang signifikan terhadap aktivitas penggunaan gawai, dimana data sejumlah 15 responden atau 50% dari keseluruhan responden menunjukkan “tidak terdapat perbedaan” dan 10% dengan kategori berkurang.

### d. Refleksi

Secara umum, pelaksanaan keseluruhan proses tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana penelitian yang telah disusun. Namun demikian, hasil observasi belum menunjukkan hasil yang baik atau belum mencapai target minimal sebesar 55%, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

## 2. Siklus II dan III

### a. Perencanaan

Siklus II dan III dilaksanakan sebagai perbaikan siklus sebelumnya. Pada tahap

perencanaan tindakan siklus II dan III, peneliti menyampaikan kembali kepada kolaborator dan responden hasil evaluasi pada siklus sebelumnya, selanjutnya peneliti kembali mengingatkan pentingnya literasi lingkungan dan dampak negatif bermain gawai bagi anak usia sekolah dasar.

### b. Pelaksanaan

Siklus II dan III dilaksanakan masing-masing dalam 4 hari. Secara keseluruhan tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sebagaimana tahapan siklus sebelumnya.

### c. Observasi

Hasil pengamatan pada siklus II dan III yang dilakukan oleh kolaborator menjelaskan dampak yang diakibatkan oleh adanya serangkaian tindakan yang dirangkaikan dengan konsep literasi lingkungan terhadap perubahan sikap dan perilaku responden terhadap lingkungan dan kecenderungan dalam bermain gawai. Gambaran perubahan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

**Gambar 3. Grafik Aktivitas Menggunakan Gawai Oleh Partisipan**

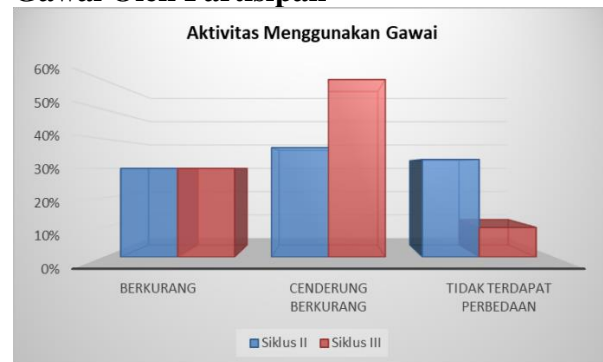


Diagram di atas menjelaskan adanya penurunan aktivitas partisipan dalam menggunakan gawai. Berdasarkan diagram di atas Penurunan aktivitas penggunaan gawai oleh responden pada kategori “berkurang” baik siklus II maupun siklus III dapat dijelaskan sebesar 30%, kemudian pada kategori “cenderung berkurang” pada siklus III memiliki persentase paling tinggi sebesar 60% dan siklus II sebesar 37%. Pada siklus II persentase responden yang masih aktif menggunakan gawai masih cukup tinggi dengan kategori “tidak

terdapat perbedaan” yakni sebesar 30%, sedangkan pada siklus III, terdapat perubahan yang cukup signifikan. Hal tersebut tergambar pada diagram dengan kategori “tidak terdapat perbedaan” setelah dilakukan tindakan yang hanya tersisa 10% atau menurun hingga 73% dibandingkan dengan aktivitas penggunaan gawai responden pada saat pra-siklus yakni sebesar 83%.

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II dan berakhir pada siklus III, menunjukkan bahwa secara umum tujuan penelitian telah berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Pada pelaksanaan siklus I samapai dengan siklus III terdapat aspek keberhasilan dan kekurangan sebagai berikut:

#### Aspek Keberhasilan

Ketercapaian target indikator minimal terhadap penurunan kecenderungan adiksi gawai pada anak usia sekolah dasar di SD IT Insan Qurani Sumbawa pada siklus III penurunan kecenderungan adiksi gawai mencapai 73% atau melebihi target minimal sebesar 55%.

#### Aspek Kekurangan

Secara umum peneliti masih cukup kesulitan untuk kecenderungan adiksi gawai pada anak usia sekolah dasar khususnya di SD IT Insan Qurani Sumbawa. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar aktivitas partisipan masih bergantung pada gawai, misalkan seperti saat mengerjakan tugas, sekolah online dan lain sebagainya.

#### Pembahasan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan edukasi literasi lingkungan untuk mengurangi kecenderungan adiksi gawai pada anak usia sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap motivasi yang telah diperoleh dari kegiatan penelitian dan pengambilan data. Tindakan yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan edukasi literasi lingkungan. Pelaksanaan

tindakan dilakukan pada bulan Januari Sampai dengan bulan Maret tahun 2021 dalam 3 siklus

Kecenderungan adiksi gawai pada siswa sekolah dasar di SD IT Insan Qurani Sumbawa mengalami penurunan, hal tersebut dibuktikan dengan adanya penurunan aktivitas penggunaan gawai oleh siswa, selain penurunan aktivitas penggunaan gawai, peneliti juga menemukan terjadinya pola peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada siswa di tingkat C4 (analyzing) dan C6 (creating). Hal tersebut tergambar jelas pada hasil evaluasi kemampuan siswa terhadap indikator-indikator yang diterapkan pada penerapan edukasi literasi lingkungan pada tiap siklus, yaitu: kemampuan mengidentifikasi persoalan lingkungan, dan kemampuan mengusulkan rencana tindaklanjut. Hasil penelitian dimaksud secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Analisa Tindakan

Siklus	Aktivitas Menggunakan Gawai				
	Sangat Sering	Sering	Cukup Sering	Jarang	Kadang-kadang
1 Pra-Siklus	7%	30%	46%	10%	7%
Siklus	Berkurang	Cenderung Berkurang	Tidak Terdapat Perbedaan		
1 Siklus I	10%	40%	50%		
2 Siklus II	30%	37%	33%		
3 Siklus III	30%	60%	10%		

Data pada tabel 1. menggambarkan adanya penurunan kecenderungan adiksi gawai responden paling tinggi pada siklus III jika dibandingkan dengan kecenderungan adiksi gawai responden pada saat pra-siklus, yakni terjadi penurunan sebesar 73% atau lebih besar dari hipotesis tindakan sebesar 55%. Sementara pada siklus I dan siklus II masing mengalami penurunan sebesar 33% dan 50%.

Selain itu, sejumlah kolaborator juga memberi pernyataan untuk memperkuat hasil penelitian, pernyataan tersebut diberikan melalui mekanisme wawancara secara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti kepada kolaborator yang berperan sekaligus sebagai pengamat responden. Beberapa pernyataan yang dikutip peneliti sebagai berikut:

*“Pembelajaran tentang lingkungan memang tidak terlalu sulit untuk diterapkan, tetapi meminta anak-anak melakukan pengamatan kemudian menyimpulkan hasil pengamatannya tentang lingkungan masih sulit, namun dengan jika diulang-ulang, anak-anak bisa” (Ny. RS, 32 tahun)*

*“Alhamdulillah, memang awalnya anak-anak susah sekali jika disuruh mengerjakan tugas, tetapi dengan model pembelajara lingkungan kemarin, anak saya bersemangat, misalkan setelah menanam bunga, anak saya terus saja memperhatikan, sampai berkali-kali dilihat, disiram juga tidak pernah telat, nah bermain hp berkurang, karena bunga itu terus yang diperiksa, sebentar-sebentar dilihat.” (Ny.S, 29 31 Tahun)*

*“Memang awalnya sulit, saya sampai berkelahi sama anak saya, tapikan demi dia, seperti yang bapak bilang, saya juga sering lihat di facebook banyak yang gila karna sering main hp, ya kita kan namanya orangtua pasti takut, makanya saya lawan, awalnya sering marah-marah karena tidak saya kasih hp, tetapi karena ada kegiatan lain, tugas lingkungannya itu, lama-lama dia lupa dengan hp, kadang dia pinjam hp tetapi untuk melihat cara menjaga lingkungan.” (Ny. SF, 40 Tahun)*

Pernyataan kolaborator di atas, hampir serupa dengan sejumlah pernyataan kolaborator lainnya. Hal tersebut sesuai dengan diagram hasil penelitian terhadap upaya pengurangan adiksi gawai pada anak usia sekolah dasar di SD IT Insan Qurani dengan menerapkan edukasi literasi lingkungan. Sehingga dapat disimpulkan, secara umum edukasi literasi lingkungan dapat mengurangi kecenderungan adiksi gawai pada anak usia sekolah dasar di SD IT Insan Qurani Sumbawa

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Penelitian tindakan ini dilakukan dalam 3 siklus, setiap siklus terdapat capaian keberhasilan dan kelemahan, namun kelemahan

yang ditemukan dapat di atasi sebagai mana yang telah tergambar dalam pembahasan tiap siklus. Secara umum hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan kecenderungan adiksi gawai responden. Hal tersebut dapat dilihat pada indikator aktivitas penggunaan gawai setelah dilakukan tindakan.

Penurunan aktivitas penggunaan gawai oleh responden paling tinggi pada siklus III jika dibandingkan dengan aktivitas penggunaan gawai responden pada saat pra-siklus, yakni terjadi penurunan sebesar 73% atau lebih besar dari hipotesis tindakan sebesar 55%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan edukasi literasi lingkungan mampu menurunkan kecenderungan adiksi gawai pada anak usia sekolah dasar di SD IT Insan Qurani.

Selain penurunan aktivitas penggunaan gawai yang berdampak pada menurunnya kecenderungan adiksi gawai pada responden, peneliti juga menemukan adanya pola peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada responden, hal tersebut tergambar pada hasil penelitian pada indikator edukasi literasi lingkungan yang berada pada tingkat C4 dan C6, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan lebih fokus pada kemampuan HOTS siswa.

### **Saran**

Penelitian serupa perlu dilakukan namun dengan menerapkan metode baru dan lebih mempertimbangkan sasaran penelitian, sehingga baik dalam pelaksanaan penelitian maupun evaluasi hasil penelitian lebih mudah dilaksanakan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Sundawa, Yoga Anugrah, dkk.2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Sosio Emosional Anak Usia Pra Sekolah di PAUD AS- Salam Kabupaten Sumbawa. STIKES griya Husada Sumbawa, Skripsi.
- [2] Sukmawati. B. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita. PLB IKIP PGRI JEMBER, Vol. 3, No. 1, 2019.

- [3] Aggraeni, Septi. Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Universitas Islam Kalimantan: *Faletehan Health Journal*, 6 (2) (2019).
- [4] Endri, Dwi Maulidiandari. 2017. Hubungan Penggunaan Smartphone dengan intraksi sosial anak usia sekolah di SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember. Universitas Jember, Skripsi.
- [5] Komariah, Neneng dkk. Pendidikan Literasi Lingkungan Sebagai Penunjang Desa Wisata Agro Kecamatan Padaherang Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, Vol. 6, No. 2, 2017.
- [6] Kusumaningrum, Diana. Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di SD. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, Vol 1, No 2 (2018)
- [7] Yaumi, Muhammad dan Muljono Damapolii. 2014. *Action Research (Teori, Model dan Aplikasi)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- [8] Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Sutarna, Nana. Penerapan Pedekatan Sosial untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar. *STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 2, No. 2, 2018.
- [10] Wahdini, Aghinina dan Lestari Nurhajati. Implementasi Model Kampanye Komunitas Traditional Games Returns dalam Mencegah Adiksi Gawai pada Anak. *Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi LSPR, Communications* Vol. 1 No. 2, 2019.
- [11] Wardhani, Dina Kusuma. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Bagi Anak Usia Dini. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, *JPP PAUD UNTIRTA*, Volume 3 Nomor 2, November 2016.
- [12] Acesta, Arrofa. Kecerdasan kinestetik dan Interpersonal serta Pengembangannya. Surabaya: Media Sahat Cendekia.
- [13] Al-Ayouby, M.Hafiz. 2017. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud Dan Tk. Handayani Bandar Lampung). UNIVERSITAS LAMPUNG, Skripsi.
- [14] Haske, Anita Sugiansi, A. R. (2015). Pengembangan E-learning berbasis MOODLE dalam Pem-belajaran Ekosistem untuk meningkatkan Literasi Lingkungan siswa pada Program Pengayaan. In *Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi*. Solo: Universitas Negri Solo.
- [15] McBeth, William dan Volk, Trudi. 2010. The National Environmental Literacy Project: A Baseline Study of Middle Grade Students in the United States. *Journal Of Environmental Education*. 41(1).
- [16] Setiawati, Esti dan Hikmah Novitasari. Penguatan Literasi Sosial Anak Usia Dini di Satuan Paud Sejenis (Sps) Wortel Di Bantulkarang, Ringinharjo, Bantul. Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Berdaya Mandiri*. Vol. 1 No. 1, 2019.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN