

# SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM UPAYA MENCEGAH SOCIAL MEDIA ADDICTION PADA SISWA SDN 3 PARAS BOYOLALI

Silvina Nur Anisa<sup>1</sup>, Nuril Eka Wahyudha<sup>2</sup>, Septi Wulandari<sup>3</sup>, Akbar Fadhillah Alifianto<sup>4</sup>, Supriyadi Santosa<sup>5</sup>, Sri Hartini<sup>6\*</sup>, Dwi Imroatus Sholikah<sup>7</sup>

1). 6) Ilmu Komunikasi, Universitas Boyolali

2) Peternakan, Universitas Boyolali

3) Akuntansi, Universitas Boyolali

4). 7) Ilmu Hukum, Universitas Boyolali

5) Agroteknologi, Universitas Boyolali

## Article history

Received : 29 November 2023

Revised : 1 Desember 2023

Accepted : 10 Januari 2024

## \*Corresponding author

Sri Hartini

Email : mayssilvzea@gmail.com

## Abstrak

Akselerasi digitalisasi berdampak pada meningkatnya pengguna internet yang sejalan dengan meningkatnya pengguna media sosial, termasuk anak-anak. Siswa SDN 3 Paras 85% telah memiliki dan menggunakan media sosial. Namun, siswa-siswi ini belum memahami dampak dari penggunaan media sosial. Salah satu cara untuk mencegah kecanduan adalah dengan memberikan edukasi tentang pengaruh negatif penggunaan *gadget* pada anak SD. Kegiatan ini dilakukan melalui Sosialisasi Penggunaan Media Sosial dalam Upaya Mencegah *Social Media Addiction* Pada Siswa SDN 3 Paras. Dalam kegiatan ini, Tim KKN Kelompok 1 UBY dibagi dalam (4) sesi. Pertama, pemateri memaparkan materi tentang media sosial dan dampaknya mulai dari pengertian media sosial, apa saja media sosial itu, pengaruh penggunaan media sosial, serta upaya pencegahan kecanduan dari penggunaan media sosial. Kedua, pengadaan sesi tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa terkait media sosial untuk menguji tingkat pemahaman siswa. Ketiga, pengadaan *games* untuk menghibur siswa. Keempat, evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa-siswi SDN 3 Paras memahami dampak negatif dari penggunaan media sosial. Kegiatan ini memperoleh tanggapan yang baik dari siswa-siswa serta guru di SDN 3 Paras. Hasil dari kegiatan ini adalah siswa-siswa dapat menyebutkan jenis-jenis media sosial, dampak yang dialami jika terlalu sering menggunakan *gadget* dan bermain media sosial sehingga dari kegiatan ini diharapkan siswa-siswi lebih bijak dan lebih selektif dalam mengakses media sosial.

Kata Kunci: Media Sosial; Dampak Media Sosial; Kecanduan

## Abstract

*The acceleration of digitalization impacts the increase in internet users, which aligns with the increase in social media users, including children. 85% of SDN 3 Paras students own and use social media. However, these students still need to understand the impact of using social media. One way to prevent addiction is to provide education about the adverse effects of gadget use on elementary school children. This activity was carried out through socialization on the use of social media to prevent social media addiction among students at SDN 3 Paras. The UBY Group 1 KKN Team is divided into (4) sessions in this activity. First, the presenter explained material about social media and its impacts, starting from the meaning of social media, what social media is, the influence of using social media, and efforts to prevent addiction from using social media. Moreover, a question and answer session will be held to determine students' understanding of social media and test students' level of understanding. Third, provide games to entertain students. Fourth, activity evaluation was carried out to determine the extent to which SDN 3 Paras students understand the negative impacts of using social media. This activity received a good response from students and teachers at SDN 3 Paras. The result of this activity is that students can name the types of social media and the impacts experienced if they use gadgets too often and play on social media. From this activity, it is hoped that students will be wiser and more selective in accessing social media.*

Keywords: Social Media; Impact Of Social Media; Addiction

Copyright © 2024 Silvina Nur Anisa, Nuril Eka Wahyudha, Septi Wulandari, Akbar Fadhillah Alifianto, Supriyadi Santosa, Sri Hartini, Dwi Imroatus Sholikah

## PENDAHULUAN

Akselerasi digitalisasi menuntut masyarakat untuk melek teknologi. Implikasi akselerasi digitalisasi yang paling nyata adalah semakin bertambahnya pengguna internet dengan persentase peningkatan sebesar 5,44%. Pada tahun 2022, tercatat 202 juta orang, sedangkan pada tahun 2023 tercatat 276,4 juta orang. Hal ini menandakan bahwa hampir 77% dari total populasi Indonesia sudah bisa mengakses internet. Selain itu, dalam laporan tersebut juga melaporkan bahwa sebanyak 93% pengguna internet sudah memiliki telepon genggam (Annur, 2023).

Peningkatan pengguna internet memiliki pengaruh terhadap peningkatan pengguna media sosial di Indonesia. Laporan terbaru *We Are Social* tahun 2023 menunjukkan masyarakat menghabiskan 7 jam 42 menit dalam sehari untuk internetan (Bayu, 2020). Lamanya waktu untuk mengakses internet memiliki korelasi dengan kecanduan *gadget* dan media sosial. Hasil penelitian tentang Adiksi Media Sosial dan *Gadget* Bagi Pengguna Internet di Indonesia menunjukkan bahwa lamanya penggunaan *gadget* atau lebih dari 6 jam per hari dapat dikategorikan sebagai kecanduan media sosial (Gunawan, 2020).

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2019-kuartal II/2020 mencatatkan bahwa persentase masyarakat yang telah memiliki akses ke media sosial lebih dari 51,5% (Bohang, 2012). Bahkan anak-anak Indonesia di bawah usia 13 tahun sudah mengenal media sosial dan bermain media sosial. Hal ini seperti data yang dilansir di [mediaindonesia.com](http://mediaindonesia.com) yang menyebutkan bahwa 87% anak usia dibawah 13 tahun sudah mengakses media sosial (Firdausya, 2023).

Sumber yang sama juga menyebutkan bahwa mayoritas anak Indonesia atau sekitar 92% anak usia 7 tahun sudah bisa menggunakan media sosial, 54% di antaranya mengenal media sosial pada usia sebelum 7 tahun. Berdasarkan hasil riset tentang *Neurosum Indonesia Consumers Trend 2021: Social Media Impact on Kids* menunjukkan bahwa sebesar 65% anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, sebesar 48% anak-anak menghabiskan waktunya untuk belajar secara daring, sebesar 42% anak-anak menghabiskan waktunya untuk pembaharuan status di media sosial, sebesar 37% anak-anak menghabiskan waktunya untuk membuat video tiktok, dan sebesar 30% anak-anak menghabiskan waktunya untuk membaca buku di internet. Hal ini berarti waktu anak-anak lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game online* daripada untuk belajar.

Kehadiran media sosial memberikan pengaruh positif dan negatif. Di sinilah pengguna media sosial harus selektif dalam mengakses media sosial dan memilih konten yang bermanfaat. Pada konteks pengabdian masyarakat yang dilakukan di SDN 3 Paras siswa-siswa SDN 3 Paras belum mampu membedakan mana konten yang layak dikonsumsi untuk anak seusianya atau konten yang tidak layak. Anak-anak mengonsumsi semua konten yang ada di media sosial secara keseluruhan. Hal ini dapat memicu kekhawatiran anak-anak akan terpapar dampak negatif akibat terlalu sering mengakses media sosial dan berperilaku seperti konten yang dilihat.

Dampak penggunaan media sosial dapat dirasakan secara nyata. Media sosial telah membawa perubahan sosial pada anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulidar Fitri pada tahun 2017 dengan judul penelitian *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak* menunjukkan bahwa media sosial membawa pengaruh positif bagi anak antara lain, mempermudah siswa dalam mengakses materi sekolah dan memperluas jaringan pertemanan anak (Fitri, 2017). Selain itu, media sosial juga memberikan warna baru bagi anak sebagai ruang untuk mengekspresikan diri (Fajar, 2020).

Endah Triastuti (2017) dalam bukunya yang berjudul *Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja* juga menggambarkan bahwa permasalahan utama dalam penggunaan media sosial adalah "TMI", *Too Much Information* atau "terlalu banyak informasi" sehingga rentan terhadap *cyberbullies* (Triastuti, 2017). Tidak jarang komentar kurang pantas ditemukan di media sosial. Komentar ini dapat berupa penghinaan atas kondisi fisik seseorang, komentar yang membahas SARA, maupun informasi yang belum tentu kebenarannya (Yulieta, 2021).

Perkembangan media sosial sangat berpengaruh pada perkembangan anak di saat usia sekolah dasar (Rahmawati, 2022). Anak-anak usia 6 sampai 12 tahun seharusnya lebih mengutamakan interaksi secara tatap muka dengan teman, tidak hanya melalui dunia maya saja. Dari hasil penelitian yang dilakukan Putri Moala (2021) memberikan gambaran bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak negatifnya, dikarenakan dapat membuat seseorang yang memakainya merasa kecanduan untuk terus bermain *gadget*. Akibatnya anak-anak menjadi individual dan anti sosial (Maola, 2021). Bahkan, saat waktu luang pun anak-anak selalu membawa *gadget* (Bujuri, 2023). Media sosial sebenarnya membawa dampak yang kurang baik untuk siswa-siswi, apalagi anak usia 6 sampai 12 tahun memiliki tingkat penasarannya yang tinggi (Musa et al., 2022). Mereka juga akan menyalahgunakan media sosial dan lupa waktu akibat kecanduan media sosial (Maysarah A, 2020).

Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh cukup signifikan terhadap perkembangan psikologi anak (Swatika, 2018). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Primawistri, N (2017) sebesar 57,5% menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh pada perkembangan psikologi anak dan sebesar 42,4% dipengaruhi oleh faktor lain (Juherna, 2017). Permasalahan penggunaan media sosial yang berlebihan ternyata menarik perhatian Tim KKN Kelompok 1 Universitas Boyolali (UBY) untuk memberikan edukasi di SDN 3 Paras Boyolali. Siswa-siswi SDN 3 Paras 85% sudah mengenal media sosial dan mampu menggunakan media tersebut. Melihat kondisi ini, Tim KKN Kelompok 1 UBY yang kemudian disebut sebagai Tim Pelaksana Pengabdian melakukan kegiatan pengabdian dengan memberikan sosialisasi tentang Penggunaan Media Sosial dalam Upaya Mencegah *Social Media Addiction* dengan tujuan dapat mencegah siswa-siswi ini menggunakan medsos secara berlebihan. Setelah mendapatkan edukasi, diharapkan siswa-siswi ini dapat mengurangi intensitas penggunaan medsos dan beralih pada kegiatan lain yang positif.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan sosialisasi ini merupakan Kegiatan Pengabdian yang dilaksanakan pada hari Jumat, 17 November di SDN 3 Paras. Kegiatan ini melibatkan seluruh anggota Tim Pelaksana Pengabdian, Dosen Pembimbing Lapangan, siswa-siswi kelas 3 sampai kelas 6, dan beberapa guru yang mendampingi. Kegiatan pengabdian ini memiliki tujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa SDN 3 Paras tentang dampak negatif penggunaan media sosial yang terlalu sering. Untuk dapat mencapai tujuan kegiatan, maka dilakukan dengan menggunakan metode diskusi kelompok. Dengan menggunakan metode ini, umpan balik dapat diketahui secara langsung. Adapun kegiatan ini dilakukan melalui beberapa sesi atau tahapan:

1. Pemaparan Materi tentang Media Sosial dan Dampaknya  
Pada sesi ini, pemateri memaparkan materi tentang media sosial, mulai dari apa itu media sosial, apa saja media sosial itu, pengaruh penggunaan media sosial, serta upaya pencegahan kecanduan dari penggunaan media sosial. Pemaparan materi disajikan melalui media *power point* yang menarik sehingga siswa-siswi dapat melihat visualisasi yang ditampilkan dalam *power point*. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa-siswi dapat memahami, menangkap, dan mengingat materi yang disampaikan.
2. Pengadaan Sesi Tanya Jawab untuk Mengukur Pemahaman Siswa  
Setelah pemaparan materi oleh pemateri, kegiatan dilanjutkan dengan tanya jawab. Moderator akan menanyakan 3 pertanyaan berbeda seputar media sosial. Kemudian siswa yang akan menjawab. Dan jawaban mahasiswa akan divalidasi oleh pemateri. Pada sesi ini, siswa-siswi juga mendapat kesempatan untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak mengenai materi. Sesi ini menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan kegiatan sosialisasi ini. Diadakannya sesi tanya jawab berguna untuk menguji tingkat pemahaman siswa.
3. Pengadaan Games untuk Menghibur Siswa  
Setelah melewati serangkaian kegiatan formal, kegiatan ini ditutup dengan pengadaan *games* disusul pembagian *doorprize* untuk peserta yang berani menyampaikan pendapatnya sesuai dengan materi yang diberikan oleh pemateri. Selain itu, *doorprize* juga diberikan kepada siswa-siswi yang berani bertanya. Hal ini menunjukkan sejauh mana tingkat pemahaman siswa terkait materi yang diterima.
4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan setiap saat dengan mekanisme memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi, dimana jawaban dari siswa-siswi menjadi indikator keberhasilan kegiatan.

## HASIL PEMBAHASAN

Siswa-siswi SDN 3 Paras Boyolali merupakan sasaran yang tepat untuk diberikan edukasi tentang penggunaan media sosial dalam upaya mencegah *social media addiction*. Hal ini dikarenakan dari 55 siswa atau sebesar 85% siswa-siswi SDN 3 Paras, dimana ini merupakan siswa-siswi kelas 3 sampai kelas 6 sudah memiliki *gadget*, mempunyai akun jejaring sosial dan aktif mengakses jejaring sosial. Meskipun siswa-siswi ini aktif menggunakan media sosial, namun siswa-siswi ini belum mengetahui dan belum paham akibat terlalu sering menggunakan media sosial. Kegiatan Pengabdian yang dilakukan oleh Tim Pelaksana Pengabdian ini bermaksud untuk memberikan pengetahuan dan edukasi terkait penggunaan *gadget* dan dampaknya. Dalam kegiatan ini, Tim Pelaksana Pengabdian membagi kegiatan menjadi beberapa tahapan, yaitu:

### **Pemaparan Materi tentang Media Sosial dan Dampaknya**

Pada sesi ini, pemateri mulai membuka kegiatan ini dengan memberikan pertanyaan kepada siswa-siswi apakah siswa-siswi ini memiliki *gadget*, apakah siswa-siswi ini memiliki akun media sosial, dan apakah mereka ini aktif dalam menggunakan media sosial. Dari pertanyaan ini diperoleh jawaban hampir seluruh siswa-siswi telah memiliki *gadget*, telah mempunyai akun jejaring sosial, dan aktif dalam mengakses jejaring sosial. Setelah itu, pemateri menyampaikan presentasi tentang apa yang dimaksud dengan media sosial, macam-macam media sosial, pengaruh dari penggunaan media sosial bagi anak-anak, serta upaya untuk mencegah kecanduan pada media sosial.



**Gambar 1 Pemateri Menyampaikan Materi**

Pada saat pemateri menampilkan gambar jenis-jenis media sosial dan meminta siswa-siswi untuk menyebutkan nama-nama dari masing-masing aplikasi yang ditampilkan di layar, siswa-siswi tersebut hampir mengetahui seluruhnya, hanya ada satu aplikasi yang asing bagi siswa-siswi ini yaitu aplikasi media sosial *twitter*. Hal ini dikarenakan siswa-siswi ini tidak memiliki aplikasi media sosial *twitter* di *gadget*nya. Untuk media sosial yang akrab diakses oleh siswa-siswi adalah *WhatsApp*, *Tiktok*, *Instagram*, dan *Facebook*. Pemaparan materi ini berlangsung sekitar 1 jam dan dilanjutkan pada sesi berikutnya yaitu sesi diskusi dan tanya jawab.



**Gambar 2 Materi Disampaikan dengan Media Power Point**

### **Pengadaan Sesi Diskusi dan Tanya Jawab untuk Mengukur Pemahaman Siswa**

Sesi berikutnya adalah diskusi dilanjutkan dengan tanya jawab. Pemateri memberikan peluang kepada peserta kegiatan untuk memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi. Kesempatan ini dimanfaatkan dengan baik oleh peserta kegiatan. Terdapat 5 siswa yang bertanya. Pertama, siswa menanyakan tentang kapan diperbolehkan main *gadget*. Kedua, ada yang bertanya tentang *twitter* itu apa. Ketiga, siswa menanyakan tentang mengapa tidak diperbolehkan bermain *Tiktok* terlalu sering, padahal di *Tiktok* banyak hal-hal yang lucu. Keempat, ada yang menanyakan tentang apakah diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah. Kelima, ada yang menanyakan tentang diperbolehkan berapa lama untuk main *gadget*.



**Gambar 3 Siswa-Siswi Menanyakan Materi yang Belum Dipahami**

Pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadi bahan diskusi dan terjadi interaksi interaktif antara pemateri dan siswa-siswi. Satu demi satu pertanyaan dijawab oleh pemateri. Pemateri menjelaskan tentang waktu yang tepat untuk menggunakan *gadget* disesuaikan dengan kebutuhan siswa-siswi dalam mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemateri juga menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* harus dalam pengawasan orang tua dan ada pembatasan waktu pemakaian, misalnya jika hanya ingin bermain *gadget* maksimal 2 jam dan 1 minggu sekali. Jawaban ini menjawab pertanyaan pertama, keempat, dan kelima.

Selanjutnya, pemateri menjelaskan tentang aplikasi media sosial *twitter* itu adalah aplikasi untuk berinteraksi melalui pesan singkat. Aplikasi ini biasanya digunakan oleh remaja dan orang dewasa. Jarang

anak-anak yang menggunakan *twitter*. Jawaban ini menjawab pertanyaan kedua. Kemudian pemateri juga menyampaikan bahwa siswa-siswi tidak disarankan untuk terlalu sering bermain media sosial, termasuk *Tiktok*. Hal ini dikarenakan dapat menimbulkan kecanduan untuk terus bermain media sosial hingga melupakan waktu untuk belajar. Pemaparan ini menjawab pertanyaan ketiga.

### **Pengadaan Games untuk Menghibur Siswa**

Kegiatan sosialisasi ini diakhiri dengan pengadaan *games* disusul dengan pembagian *doorprize* bagi siswa-siswi yang berani bertanya maupun menjawab pertanyaan. Setelah melalui serangkaian kegiatan formal, siswa-siswi diajak untuk menyegarkan pikiran melalui pengadaan *games*. Sesi ini dikemas dengan mekanisme siswa-siswi diajak untuk menyanyikan lagu Balonku sambil melakukan estafet penghapus. Ketika lagu berhenti, siswa yang masih memegang penghapus akan mendapat *punishment* berupa menyanyikan lagu nasional. Selain, untuk menyegarkan pikiran, kegiatan ini juga membangkitkan rasa cinta tanah air pada siswa-siswi SDN 3 Paras.



**Gambar 4 Pengadaan Games untuk Entertaint**

### **Evaluasi Kegiatan**

Evaluasi dilakukan selama kegiatan berlangsung. Mekanisme evaluasi dalam kegiatan menggunakan teknik memberikan pertanyaan seputar materi yaitu media sosial dan dampaknya. Jawaban dari siswa-siswi menjadi salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini. Dan terbukti siswa-siswi mampu menjawab dengan tepat pertanyaan yang diberikan oleh moderator. Selain itu, terdapat peningkatan jawaban, dari sebelum pemaparan materi dengan sesudah pemaparan materi, misalnya ketika diminta untuk menyebutkan jenis-jenis media sosial. Siswa yang sebelumnya menjawab ada 3 (*WhatsApp, Instagram, dan Tiktok*) meningkat menjawab ada 5 jenis (*WhatsApp, Instagram, Tiktok, Facebook, dan Twitter*).

Pemateri juga memberikan arahan bahwa di hari Senin sampai Sabtu digunakan untuk belajar, kemudian hari minggu digunakan untuk bermain *gadget* dengan durasi 1 sampai 2 jam saja agar tidak kecanduan. Dari metode pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang sudah direncanakan. Adapun kesuksesan kegiatan ini digambarkan sebagai berikut:

#### **1. Antusiasme Siswa-Siswi**

Antusiasme disini ditunjukkan dengan adanya keaktifan siswa-siswi dalam mengajukan pertanyaan untuk menjawab rasa keingintahuannya terhadap dampak penggunaan media sosial, misalnya siswa menanyakan tentang dampak terlalu sering melihat *Tiktok*. Kemudian dijawab oleh pemateri bahwa menggunakan media sosial apapun, jika terlalu sering akan menyebabkan kecanduan. Pemateri juga menjelaskan bahwa siswa SD seharusnya mengakses media sosial dibawah pengawasan orang tua.

Jawaban dari pemateri ini membuat puas bagi siswa yang bertanya. Kepuasan ini menjadi salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini.

2. Jumlah Siswa yang Hadir Sesuai dengan Rencana

Kegiatan ini dihadiri oleh siswa kelas 3 sampai kelas 6. Dari 55 siswa yang mengikuti ini, tidak ada yang ijin selama kegiatan berlangsung. Hal ini juga dapat menjadi indikator keberhasilan kegiatan, dimana kegiatan ini dinilai menarik dan memberikan manfaat berupa informasi yang dibutuhkan.

3. Tingkat Pemahaman Siswa Terkait Materi

Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan pemahaman siswa terkait media sosial dan dampaknya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pengetahuan siswa yang meningkat, yang awalnya belum tahu menjadi tahu. Misalnya, saat pemateri memberikan pertanyaan apa saja jenis-jenis media sosial yang diketahui. Kemudian siswa yang sebelumnya menjawab 3 jenis (Tiktok, Instagram, WhatsApp) menjadi menjawab 5 jenis. Mampu menyebutkan jenis-jenis media sosial, seperti (*WhatsApp, Instagram, Tiktok, Facebook, dan Twitter*).



**Gambar 5 Foto Bersama**

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian yang dilaksanakan oleh Tim KKN Kelompok 1 UBY memiliki tujuan untuk memberikan edukasi tentang Penggunaan Media Sosial dalam Upaya Mencegah *Social Media Addiction*. Kegiatan ini dilakukan melalui pemaparan materi yang bertujuan memberikan pengetahuan tentang media sosial dan dampaknya kepada siswa-siswi, memberikan peluang bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan lebih banyak seputar media sosial, memberikan hiburan kepada siswa berupa *games* untuk merefresh pikiran siswa-siswi agar lebih rileks dan santai dalam menyerap materi, memberikan *dooprize* untuk memotivasi siswa-siswi agar mau menjawab maupun bertanya, yang terakhir melakukan evaluasi kegiatan. Keberhasilan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini ditunjukkan dengan adanya antusiasme siswa, jumlah siswa yang hadir, dan tingkat pemahaman siswa terkait materi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada SDN 3 Paras Boyolali yang telah mengijinkan dan menerima Tim KKN Kelompok 1 UBY untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## PUSTAKA

- Annur, C. (2023, September 20). Pengguna Internet di Indonesia Tembus 213 Juta Orang hingga Awal 2023. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>
- Bayu, D. (2020, 11 13). Alasan Utama Orang Indonesia Gunakan Internet untuk Bermedia Sosial. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/13/alasan-utama-orang-indonesia-gunakan-internet-untuk-bermedia-sosial>
- Bohang, K. (2012, 2 1). Retrieved 11 28, 2023, from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230201142154-37-410084/ini-alasan-orang-akses-internet-bukan-untuk-whatsapp-tiktok#:~:text=Alasan%20tertinggi%20penduduk%20dunia%20mengakses,online%20adalah%20untuk%20mencari%20informas>
- Bujuri, D. S. (2023). Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 112-127.
- Firdausya, I. (2023, 4 16). Survei:87% Anak Indonesia Main Medsos Sebelum 13 Tahun. Retrieved from <https://mediaindonesia.com/humaniora/398511/survei-87-anak-indonesia-main-medsos-sebelum-13-tahun>
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak: dampak positif dan negatif sosial media terhadap perubahan sosial anak. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 118-123. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>. 118-123.
- Fajar, M. M. (2020). Penggunaan Media Sosial di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 46-52. <http://dx.doi.org/10.31332/dy.v1i1.1822>. 46-52.
- Gunawan, R. A. (2020). Adiksi Media Sosial dan Gadget Bagi Pengguna Internet di Indonesia. *Jurnal Techno Socio Ekonomika*, 14(1), 1-14. <https://doi.org/10.32897/techno.2021.14.1.544>. 1-14
- IDEA: Jurnal Psikologi*, 6(2), 87-93. <https://doi.org/10.32492/idea.v6i2.6204.87-93>.
- Juherna, E. P. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2), 1-11. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v1i2.207>. 1-11
- Maola, P., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219-225. <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsyscouns/article/view/1403>. 219-225.
- Musa, M., Pratiwi, A., & safril, S. (2022). Literasi Digital Di Sekolah. *KOMUNIKASIA: Journal of Islamic Communication and Broadcasting*, 2(1), 70-90. <https://doi.org/10.32923/kpi.v2i1.2452>. 70-90.
- Maysarah, A., Rahim, R., & Wahyuni, D. (2020). Sosialisasi Akibat Penyalahgunaan Media Sosial dan Memanfaatkan Media Sosial dalam Pembelajaran Bagi Siswa/Siswi SMK Negeri 5 Medan. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v1i1.534>. 1-11.
- Rahmawati, M. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.
- Swatika, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1), 49-54. <https://doi.org/10.24853/holistika.2.1.%25p>. 49-54.

Triastuti, E. P. (2017). *kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Jakarta: Pusat Kajian Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, FISIP Universitas Indonesia.

Yulietta, F. S. (2021). Pengaruh *Cyberbullying* di Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(8), 257-263. <https://doi.org/10.56393/decive.v1i8.298>. 257-263

**Format Sitasi:** Anisa, S.N., Wahyudha, N.E., Wulandari, S., Alifianto, A.F., Santosa, S., Hartini, S. & Sholikhah, D.I. (2024). Sosialisasi Penggunaan Media Sosial Dalam Upaya Mencegah *Social Media Addiction* Pada Siswa SDN 3 Paras Boyolali. *Reswara. J. Pengabdian. Kpd. Masy.* 5(1): 318-326. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i1.4006>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialL ShareAlike 4.0 (CC-BY-NC-SA)