

# Sustainable Development Efforts Of The Post Education Sector Covid-19 (Kampung Lali Gadget Digital Detox)

## [Upaya Pembangunan Berkelanjutan Sektor Pendidikan Pasca Covid-19 (Detoks Digital Kampung Lali Gadget)]

Nabila Ayu Bakta<sup>1)</sup>, Nur Maghfirah Aesthetika<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
[fira@umsida.ac.id](mailto:fira@umsida.ac.id)

**Abstract.** *The COVID-19 pandemic is an outbreak of the SARS-COV-2 virus which spreads rapidly through the air. The spread of Covid -19 has had a huge impact on the world, one of which is the education sector. The use of gadgets is an alternative learning for schools during the Covid-19 pandemic. However, the excessive use of gadgets has a lot of impact on people's social life and can divert lifestyles, mindsets and even behavior can even have the effect of gadget addiction in early childhood. The purpose of this research is to increase the sustainable development of the education sector by reducing the use of gadgets after the Covid - 19 pandemic by carrying out educational activities in Kampung Lali gadget to introduce various kinds of culture as well as traditional games that are still being maintained. This type of research uses a qualitative approach with observational data collection techniques, interviews. The results of this study are knowing how to minimize the use of gadgets by emphasizing games that are educational and can educate characters.*

**Keywords** - sustainable development; education; digital detox

**Abstrak.** *Pandemic covid-19 merupakan wabah virus SARS-COV-2 yang menyebar dengan cepat melalui udara. Penyebaran Covid -19 sangat berdampak di dunia salah satunya sector Pendidikan. Penggunaan Gadget menjadi salah satu alternatif pembelajaran bagi sekolah di kala pandemic covid-19. Akan tetapi penggunaan gadget yang berlebihan banyak berdampak pada kehidupan sosial masyarakat dan dapat mengalihkan bentuk gaya hidup, pola pikir bahkan perilaku bahkan bisa dapat memberikan efek kecanduan gadget pada anak usia dini. dampak kecil dari penggunaan gadget yaitu menurunnya kualitas Pendidikan yang dapat menghambat pembangunan Pendidikan. Tujuan Penelitian ini adalah meningkatkan pembangunan berkelanjutan sector Pendidikan dengan mengurangi penggunaan gadget setelah pandemic covid - 19 dengan melakukan kegiatan yang mengedukasi di Kampung Lali gadget untuk mengenalkan berbagai macam budaya juga permainan tradisional yang masih dijaga. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan Teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara. Hasil dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana cara untuk meminimalisir pemakaian gadget dengan menekankan permainan yang bersifat edukasi dan dapat mendidik karakter agar.*

**Kata Kunci** - pembangunan berkelanjutan; pendidikan; detoks digital

## I. PENDAHULUAN

Akhir tahun 2019 tepatnya pada bulan desember, dunia dihebohkan dengan sebuah kejadian yang membuat masyarakat resah yaitu pandemi Covid – 19. Pada awalnya virus ini diduga akibat dari paparan dari udara yang tercemar zat kimia. pandemi covid -19 sangat berdampak pada beberapa sektor, salah satunya sektor pendidikan.[1].

Kementerian pendidikan dan kebudayaan menyatakan bahwa pembelajaran selama pandemi dilakukan dari rumah (work from home) sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring. tentunya dengan pembelajaran secara daring dapat menyebabkan ketergantungan terhadap penggunaan gadget. Permasalahan terkait Syndrome terhadap gadget banyak terjadi ketika pandemi covid 19 melanda hampir seluruh penjuru dunia. Hal tersebut dapat terjadi karena terdapat suatu keadaan dimana seseorang dilarang untuk melakukan aktivitas apapun diluar rumah. Sehingga seluruh aktivitas pendidikan, pekerja kantoran, pekerja lapangan, aktivitas ibadah hampir seluruhnya dilakukan dirumah atau secara online. dalam hal tersebut bisa saja dapat menyebabkan terbatasnya pola berfikir dikarenakan terlalu sering menggunakan gadget. [2]

Perubahan kebiasaan pasca covid -19 tentunya sangat terlihat dengan jelas, dalam konteks pembelajaran, bermain dan memudarnya kesadaran dalam berbudaya bangsa. dengan memudarnya kesadaran bersosial juga berkurangnya nilai nilai budaya yang sudah ada. apalagi dengan ditambahkan beberapa aplikasi yang bisa dikatakan kurang mendidik dan tidak ada penyaringan umur dapat menjadi pengaruh buruk, tentunya di perkembangan umur remaja bisa dikatakan sangat mudah terpengaruh oleh dunia maya ini. Perubahan itulah yang dapat sedikit demi sedikit merubah pola berfikir bagi penggunaannya.

Beberapa dampak negatif dari kecanduan bermain gadget antara lain pola tidur yang tidak teratur, berpotensi terjadinya gangguan penglihatan, terjadinya gangguan mental, menjadikan seseorang akhirnya merasa terkucilkan dalam pergaulan sosial, malas dalam melakukan kegiatan, dan yang lebih parah adalah menyebabkan emosi yang tidak stabil.

Tentu dari dampak negatif tersebut diperlukan tindakan pencegahan. Salah satunya ialah Detoks digital yang merupakan upaya seseorang untuk mengurangi penggunaan gadget dalam kegiatan sehari-hari. Saat melakukan Detoks Digital seseorang dapat melakukan kegiatan lain yang jauh lebih bermanfaat [3]. Beberapa hal yang dapat dilakukan saat detoks digital adalah mengatur kembali pola hidup secara konsisten, menjauhkan diri dari ponsel, membuat jadwal rutin beberapa hari untuk hidup tanpa ponsel, mencari kesibukan tambahan sehingga tidak ada waktu untuk bermain ponsel dengan waktu yang terlalu lama, meninggalkan social media sementara waktu.

Detoks digital merupakan salah satu cara yang dinilai paling efektif dalam menghilangkan syndrome gadget. Detoks digital dinilai efektif karena metode yang dilakukan tidak terlalu membebani. Sehingga siapapun yang melakukannya akan merasa lebih santai. Menurut Pathak, “detoks digital dianggap sebagai kesempatan untuk mengurangi stres, meningkatkan fokus pada interaksi sosial dan dunia fisik. Manfaat yang didapat adalah meningkatnya perhatian terhadap lingkungan sekitar, rendahnya rasa kecemasan, serta apresiasi terhadap lingkungan.”

Sidoarjo merupakan kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Timur yang memiliki berbagai keragaman kebudayaan, sebagai salah satu contoh tempat wisata kebudayaan yaitu kampung lali gadget yang dianggap sebagai sarana Pendidikan informal. Menurut Helmawati “Pendidikan informal sendiri dapat dilakukan melalui pendidikan di lingkungan keluarga maupun di masyarakat.” Berdirinya kampung lali gadget sendiri dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat dan membawa dampak yang cukup signifikan, baik negative maupun positif. Hal tersebut terlihat disaat pandemic covid-19 yang bisa dikatakan penggunaan media gadget menjadi sangat tinggi, yang mengakibatkan banyak dampak kurang baik dan minimnya bersosial. Kegiatan yang dilakukan di kampung lali gadget sendiri bisa menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan memegang peran yang penting dalam tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan beberapa konsep dalam Pendidikan berkelanjutan salah satunya yaitu konsep PuPB yang merupakan konsep multidisiplin dari perspektif sosial. Tercantum dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional tentang tujuan Pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan berkelanjutan merupakan sesuatu hal yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan juga pengetahuan seseorang untuk mengelola sumber daya yang dimiliki, namun jika tidak dikelola maka akan kalah dengan adanya keterbiasaan terkait penggunaan gadget setelah pandemic covid 19 [4].

Dalam hal ini pembangunan berkelanjutan juga sangat berdampak besar di sector Pendidikan, kesadaran terhadap keberlangsungan sosial dari dampak pandemic tersebut bisa saja berubah menjadi dampak yang lebih baik lagi. Pendidikan merupakan cara yang paling strategis dalam menanamkan dan menerapkan nilai pembangunan berkelanjutan.

Berkaitan dengan pelaksanaan Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan berskala kecil ini menguapayakan anak bangsa agar mengurangi gadget agar terbentuknya perkembangan Pendidikan di wilayah kampung lali gadget, ada metode yang dibagikan kampung lali gadget untuk membangun ide ide dan gagasan yang dikemas dalam literasi budaya [5]. Hal tersebut bisa membentuk nilai nilai moral dan karakter bangsa melalui permainan tradisional yang terdapat unsur budaya yang harus dilestarikan. Dengan belajar di kampung lali gadget dapat meningkatkan kreativitas, melatih kemampuan berkomunikasi dengan teman dan melatih sportivitas. Hal tersebut tentunya dapat juga mengurangi penggunaan gadget yang berdampak kurang baik bagi kesehatan mental.

Dengan pengenalan permainan tradisional ini dapat melatih motoric dari anak yang ketergantungan gadget, gadget sendiri bisa membatasi pola berfikir anak. secara tidak langsung jika pola berfikir anak terbatas maka dapat berpengaruh didunia Pendidikan yang dimana bisa menghilangkan rasa nasionalisme juga karakter anak untuk membangun bangsa. Dengan permainan tradisional ini akan mudah membentuk karakteristik Kembali setelah pandemic covid-19 dan membentuk karakter anak dengan jiwa yang demokratis dan nasionalisme, dan juga membantu pemerintah dalam pemerataan Pendidikan berkelanjutan berskala kecil dan dapat menjadi factor memadai dalam melanjutkan pembangunan di Indonesia ini [6].

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara berdasarkan data yang ada di kampung lali gadget desa pagarngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Sidoarjo. Data yang digunakan Ini menggunakan dua jenis data antara lain data primer yang diambil dari wawancara

dengan pengelola dan data sekunder yaitu pembumpulan jurnal, buku terkait pembangunan berkelanjutan disektor Pendidikan. Teknik analisis data menggunakan Teknik penyajian data. Serta dilakukannya observasi dengan mengamati cara kampung lali gadget dalam mengatasi anak usia dini yang kecanduan akan gadget.

Menurut Widoyoko observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang Nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Menurut Sugiyono “observasi merupakan suatu prosen yang kompleks dan tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Maka dari itu observasi merupakan proses pengumpulan data dengan pencatatan dan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung dalam objek penelitian.dengan metode pengumpulan data akan didapat informasi secara objektif dengan melihat objek yang diamati secara langsung dengan fakta yang ada dalam pengumpulan data ini. Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan yaitu dengan mengamati bagaimana proses edukasi yang dilakukan di kampung lali gadget denganmelihat bagaimana proses dari para pengelola kampung lali gadget menggiring anak untuk oembelajaran berbasis bermain, namun tidak lupa dengan pengamatan respon dari anak anak jika bermain dengan sedikit pembelajaran berbasis pembentukan karakter.tidak lupa juga observadi disini digunakan untuk mengukur bagaimana keberhasilan kampung lali gadget dalam menagani anak usia dini yang kecanduan akan bermain gadget. Dari observasi ini bisa dilihat bahwa anak akan lebih mudah mempelajari suatu permasalahan jika di edukasi dengan step yang memungkinkan dan tidak membuat tersudut.

Menurut Riyanto interview atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendakai komunikasi langsung antara oenyelidik dengan subyek atau responden. Bisa diartikan metode wawancara ini merupakan metode dengan cara bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab dengan topik yang sudah ditentukan sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Teknik wawancara tau interview merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara mengadakan wawancara secara langsung dengan informen. Dengan melakukan pengumpulan data dengan wawancara peneliti harus bisa mencairkan suasana sebelum proses wawancara dilakukan, karena dengan begitu apa yang dikeluarkan oleh narasumber akan lebih factual, Dari wawancara yang sudah dilakukan dengan beberapa pihak kampung lali gadget , peneliti mendapatkan data yang bisa dikatakan cukup membantu dalam penyelesaian permasalahan ini.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Kampung Lali Gadget

Kampung Lali Gadget merupakan tempat pemberdayaan masyarakat yang berada di Desa Pagarngumbuk,Dusun Bendet,Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Kampung lali gadget ini dibentuk untuk mengimbangi para pemuda agar bisa bermain dan juga belajar permainan tradisional. Kampung lali gadget sendiri mengajarkan bagaimana ragam permainan tradisional yang dapat membentuk karakter melalui permainan tradisional. Dalam pelaksanaannya, kampung lali gadget memiliki beberapa program seperti KLG on season, KLG Roadshow, pendampingan belajar, proyek berkelompok. Hal tersebut didukung dengan pernyataan dar pengelola Kampung lali gadget [7].

Kegiatan yang dapat dilakukan untuk membentuk karakter yaitu memberikan permainan tanpa alat, permainan bahan alam dan permainan kelompok. Hal tersebut membuat anak berfikir keras bagaimana jika permainan tetap dilakukan tapi tidak menggunakan alat.

Peran pemuda Kampung lali gadget sendiri merupakan sikap cinta akan perkembangan tanah air yang ditandai dengan kegiatan KLG on season dimana kegiatan ini merupakan kegiatan edukasi berskala besar. Dari sini tampak Pendidikan merupakan hal yang dapat merubah pembangunan di Indonesia melalui karakter yang demokrasi. “KLG season ini bisa dari berbagai kalangan mbak, jadi sangat banyak ditunggu. Biasanya peserta hingga mencapai 100-200 orang, namun beberapa waktu covid – 19 kemarin program KLG seasons sempat vakum, untuk sekarang masih memutar strategi lagi agar KLG season Kembali melakukan program edukasi lagi.” (wawancara, 11 mei 2023). Dampak dari pandemic covid-19 sendiri sangat berpengaruh terhadap proses pembangunan sector Pendidikan, dikarenakan dari dampak tersebut banyak orang jadi ketergantungan akan gadget dan kesenjangan sosial “untuk sekarang sedikit ada kendala setelah pasca pandemic ini, butuh ketelatenan yang sangat baik mbak, karena kita harus mendetoks ulang lagi dari sisi pembangunan karakter. Bahkan tak banyak dari mereka masih bermain gadget, nah itu kita harus mencari cara lain agar ketergantungan itu lebih dimanfaatkan dengan permainan tradisional juga pembelajaran terkait budaya yang masih ada” (wawancara 12 mei 2023).

Dalam wawancara dengan pendiri kampung lali gadget ini mengatakan bahwa proses pembangunan berkelanjutan melalui program di kampung lali gadget masih bisa dikatan belum luas , dikarenakan factor dari sumber daya yang terbatas itu mengakibatkan para pengelola kampung lali gadget sedikit tidak percaya diri jika dilakukan dengan skala yang besar, “ jika membahas pembangunan berkelanjutan ini saya masih takut mbak, dikarenakan saya

masih mengupayakan hal – hal kecil yang mungkin bisa sedikit membantu perubahan bangsa, meskipun dengan proses yang sangat lama “ (wawancara 12 mei 2023).

### *1. Penanaman nilai karakter demokratis melalui permainan tradisional*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, program detoks digital di kampung lali gadget sudah bisa dikatakan berhasil untuk menghilangkan dampak negative penggunaan gadget yang berlebihan dikarenakan mereka lebih banyak pilihan untuk melakukan kegiatan selain bermain gadget. Hal tersebut dapat membangun karakter bangsa yang berjiwa sosial dan kreatif. Informasi tersebut didapatkan dari wawancara dengan pengelola kampung lali gadget. Hal ini bisa dilihat keantusiasan anak disaat diajak bermain, mampu jmenjalin Kerjasama tim, dan dapat diajak berdiskusi terkait pemecahan masalah. “program pendidikannya dapet banget kak disini, kita bisa belajar sambil bermain yang dimana kita tidak akan bosan dengan cara belajar seperti itu, apalagi disini bisa diajarkan pembuatan udengn yang bisa melatih ketelatenan, pola berfikir kita juga dalam memahami sesuatu. Mungkin aku salah satu orang yang gabanyak tau tentang permainan tradisional, disini aku bisa enjoy banget tanpa gadget karena banyak banget pilihan permainan yang bisa saya lakukan” (wawancara 12 Mei 2023).

### *2. Factor Penghambat pembangunan berkelanjutan sector Pendidikan pasca Covid- 19*

Pasca diberlakukannya aturan work from home tentunya akan mengganggu aktivitas dan sangat terbatas. Salah satunya pembelajaran. Pembelajaran dengan memakai gadget atau aplikasi memiliki dampak negative maupun positif. Salah satu dampak negative yaitu kecanduan dikala pasca covid-19 dimana anak akan bergantung penuh dengan game online sehingga mereka akan memiliki pola pikir yang tidak luas. Berdasarkan hasil wawancara dengan pak irfandi selaku pengelola kampung lali gadget, factor penghambat pembangunan nilai karakter ini karena terlalu banyak penggunaan gadget sehingga nilai karakter demokratis anak akan berkurang. Oleh karena itu pembangunan melalui system bermain dan belajar di kampung lali gadget dapat merubah sedikit demi sedikit perilaku sosial yang berkurang.

### *3. Solusi untuk mengatasi hambatan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional*

Berdasarkan hasil wawancara , kampung lali gadget terus berupaya memberikan solusi dalam mengatasi hambatan dalam membentuk karakter demokratis. Mensosialisasikan kegiatan kampung lali gadget di media informasi merupakan cara yang paling ampuh dalam membangun sebuah karakter. Selain itu bagi para oengelola kampung gadget sendiri menekankan bahwa peran orang tua juga penting untuk mencapai tujuan itu. Sosialisasi luar kota juga menjadi alternatif bagi para pengelola kampung lali gadget. Hal ini dapat memberikan motivasi dan juga pengetahuan bagi orang tua yang bisa diajak bersinergi dalam pembangunan Pendidikan dengan menanamkan nilai manfaat dan sosial itu sendiri.

Kampung lali gadget sendiri memiliki program yang baik, namun kampung lali gadget sendiri masih mengembangkan program ini agar bisa dikatakan salah satu factor proses pembangunan berkelanjutan. Dikarenakan hal yang dilakukan masih dalam lingkup kecil dimana berfokus dahulu di beberapa area kampung lali gadget.

### **Discussion**

Pembangunan berkelanjutan merupakan sesuatu hal penting dalam perkembangan untuk dimasa kedepan tentunya akan dibutuhkan generasi bangsa dengan jiwa sosial dan demokratis yang dapat menguasai dan mengikuti perkembangan zaman, dari lembaga pendidikan dan masyarakat perlu memberikan perhatian khusus terhadap fenomena kecanduan gadget pasca covid-19 [8].

Pembangunan berkelanjutan ini juga bisa membantu perkembangan suatu negara dalam meningkatkan ekonomi negara, namun bagaimana jika sumber daya manusia sendiri masih belum memadai. dalam pembangunan berkelanjutan tidak hanya fokus pada UMKM saja, melaikan sektor penddikan juga bisa dikatakan salah satu wujud dari pembangunan berkelanjutan. beberapa masalah mungkin terjadi ketika pandemi covid 19 yang dimana banyak orang terutama anak usia dini ketergantungan akan gadget, namun masih belum ditemukan bagaimana cara yang ampuh untuk menghilangkan kebiasaan itu [9].

Apalagi di dunia pendidikan sangat berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan gadget, yang dimana dari pagi sampai waktu yang tidak ditentukan akan selalu menggunakan gadget untuk pelaksanaan pembelajaran. dalam penelitian ini detoks digital sangat diperlukan untuk menghilangkan kebiasaan yang bisa berdampak buruk bagi fikiran anak usia dini. Dalam sebagai langkahantisipasi dapat ditawarkan program pembelajaran di kampung lali gadget guna menyalurkan kreativitas dan bersosial secara positif bukan hanya kesenangan saja. salah satu pendampingan di kampung lali gadget ini juga merupakan dampak yang baik bagi. dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa detoks digital melalui permainan tradisional di kampung lali gadget dapat menumbuhkan sikap demokratis dan kreatif. treatment yang digunakan juga bisa dikatakan berhasil untuk memepngaruhi pengurangan penggunaan gadget. Dengan begitu pertumbuhan Pendidikan yang sehat dapat dilakukan secara bertahap. Kurangnya penggunaan gadget sendiri bisa menjadi factor berkembangnya pembangunan sector

Pendidikan dikarenakan akan banyak jiwa jiwa soial yang baik. Gadget juga menjadi salah satu factor penghambat pembentukan karakter [10].

Tentunya program detoks digital seperti yang ada di kampung lali gadget ini belum bisa sepenuhnya dijadikan acuan untuk pembangunan berkelanjutan , dikarenakan yang dilakukan ini masih berskala kecil di lingkup sidoarjo saja. Namun program seperti ini jika dikembangkan lagi oleh pemerintah akan lebih baik lagi. Karena program seperti inilah yang dibutuhkan untuk membangun bangsa yang berperan penting dalam pembangunan berkelanjutan. Namun butuh dukungan sumber daya yang memadai juga dari pihak pemerintahan maupun kemampuan yang lebih jauh lagi bagi kampung lali gadget.

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan diatas bisa dikatakan bahwa saran yang bisa diberikan yaitu diharapkan bagi kampung lali gadget sendiri dapat terus memberikan edukasi berbasis pendidikan melalui bermain dan belajar agar dapat mudah membangun karakter bangsa untuk kemajuan pembangunan Pendidikan dan juga bersosial. Penulis juga memberikan saran agar membatasi penggunaan gadget secara berlebihan karena hal tersebut dapat menjadikan generasi bangsa memiliki pola berfikir yang rendah serta status sosial yang rendah. Diharapkan juga bagi pemerintah melihat bagaimana program yang sangat baik ini bisa dikembangkan lagi dengan skala besar, karena dengan program seperti ini tentunya mendukung banyak hal untuk pembangunan berkelanjutan ydan dapat membantu berkembangnya negara indonesia. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan lebih jauh lagi akan perkembangan yang ada di kedepannya, juga diharapkan ada kemajuan dari penelitian sebelumnya. Diharapkan juga bagi pembaca tidak hanya sekedar membaca tapi juga memberikan masukan bagi penelitian ini , juga memahami betapa pentingnya menanamkan nilai nilai yang sudah dipahami.

simpulan dinyatakan sebagai paragraf. *Numbering* atau *itemize* tidak diperkenankan di bab ini. Subbab (misalnya 7.1 Simpulan, 7.2 Saran) juga tidak diperkenankan dalam bab ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis. terima kasih juga atas dosen dosen umsida tentunya program study Ilmu Komunikasi juga doseem pembimbing jurnal dalam membantu menyelesaikan juga membimbing sampai akhir.

## REFERENSI

- [1] [1] M. Muhyiddin, "Covid-19, New Normal, dan Perencanaan Pembangunan di Indonesia," *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, vol. 4, no. 2, hlm. 240–252, Jun 2020, doi: 10.36574/JPP.V4I2.118.
- [2] [2] F. Nuriansyah, "EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ONLINE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI SAAT AWAL PANDEMI COVID-19," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, vol. 2, no. 1, hlm. 85–90, Mei 2020, Diakses: 25 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>
- [3] [3] P. Berperspektif Lingkungan Menuju Pembangunan Berkelanjutan, Y. Priyanto, Ms. Djati, dan Z. Fanani, "Environmental Perspective Education Towards Sustainable Development," vol. 16, no. 1, 2013.
- [4] [4] N. Listiawati, P. Kebijakan, dan B. Kemdikbud, "PELAKSANAAN PENDIDIKAN UNTUK PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN OLEH BEBERAPA LEMBAGA THE IMPLEMENTATION OF EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT BY SEVERAL AGENCIES," 2013.
- [5] [5] H. Anggraini dkk., "Pelatihan Teknik Self Control untuk Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *JAPI (Jurnal Akses Pengabdian Indonesia)*, vol. 5, no. 2, hlm. 90–97, Des 2020, doi: 10.33366/JAPI.V5I2.1768.
- [6] [6] M. Garzia, "PERMAINAN TRADISIONAL DALAM LITERASI BUDAYA DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI PADA ABAD 21," *Jurnal Educhild : Pendidikan dan Sosial*, vol. 9, no. 2, hlm. 83–88, Sep 2020, doi: 10.33578/JPSBE.V9I2.7696.
- [7] [7] S. Fajri dan N. Astuti, "PERAN PEMUDA KAMPUNG LALI GADGET DALAM MENGENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WUJUD SIKAP CINTA TANAH AIR PADA ANAK USIA DINI DI DESA PAGAR NGUMBUK KECAMATAN WONOAYU KABUPATEN SIDOARJO Listyaningsih," 2022.

- [8] [8] F. Novita Simanjuntak, "PENDIDIKAN UNTUK PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN."
- [9] [9] N. Listiawati, P. Kebijakan, dan B. Kemdikbud, "Pelaksanaan Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan oleh Beberapa Lembaga," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 19, no. 3, hlm. 430–450, Sep 2013, doi: 10.24832/JPNK.V19I3.302.
- [10] [10] F. N. Simanjuntak, "PENDIDIKAN UNTUK PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN," *Jurnal Dinamika Pendidikan*, vol. 10, no. 3, hlm. 304–331, 2017, doi: 10.51212/JDP.V10I3.634.
- [11]

***Conflict of Interest Statement:***

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*