



JUNU

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Untukmu Nusantara

p-ISSN xxx | e-ISSN [3064-0156](#)

Volume 3, No. 2, Agustus 2026 Hal. 25-30

<http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/ijpess>



Sosialisasi Bijak Penggunaan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar

Ikatun Nada¹, Rokhmatun Nabillah², A Nur Muhaimin³, Eni Fatimah⁴, Nabila Rizka Soraya⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

(Email penulis korespondensi nadaikatun@gmail.com)

Abstrak

Penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar semakin meningkat dan berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak disertai dengan pemahaman dan pengawasan yang memadai. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak kepada siswa SD Negeri Halimpu 1, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya mengatur waktu dan konten dalam menggunakan teknologi. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi penyampaian materi melalui media visual (PowerPoint), kuis interaktif, dan praktikum menggambar dengan tema "Bahaya Gadget". Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif dan aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Visualisasi materi membantu meningkatkan pemahaman, sementara kuis interaktif mampu mendorong partisipasi siswa secara lebih antusias. Praktikum menggambar menjadi media evaluasi yang efektif dalam menilai pemahaman siswa secara kreatif. Selain itu, beberapa siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berdiskusi dan menyampaikan pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget, yang mencerminkan adanya perubahan sikap dan kesadaran awal. Dengan demikian, sosialisasi ini berhasil mencapai tujuannya, yakni meningkatkan pemahaman dan membentuk sikap bijak siswa terhadap penggunaan gadget. Kegiatan serupa direkomendasikan untuk dilakukan secara berkala dan melibatkan dukungan guru serta orang tua dalam pendampingan berkelanjutan.

Kata kunci: sosialisasi, penggunaan gadget, siswa-sd, perubahan-sikap, edukasi digital.

Abstract

Gadget use among elementary school students is increasing and has the potential to have negative impacts if not accompanied by adequate understanding and supervision. This outreach activity aimed to educate students at Halimpu 1 Elementary School about the wise use of gadgets and to raise awareness of the importance of managing time and content when using technology. The methods used in this activity included delivering material through visual media (PowerPoint), interactive quizzes, and a drawing lab on the theme "The Dangers of Gadgets." The results showed that students responded positively and actively participated in all activities. The visualization of the material helped improve understanding, while the interactive quizzes encouraged more enthusiastic student participation. The drawing lab served as an effective evaluation tool for creatively assessing student understanding. Furthermore, several students began to demonstrate courage in discussing and sharing their personal experiences related to gadget use, reflecting a change in attitude and initial awareness. Thus, this outreach activity successfully achieved its goal of increasing students' understanding and developing a wise attitude towards gadget use. It is recommended that similar activities be conducted regularly and involve the support of teachers and parents for ongoing guidance.

Keywords: outreach, gadget use, elementary-school-students, attitude-change, digital education.

DOI: <https://doi.org/10.52188/junu.v3i2.2321>

©2026 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia anak-anak. Gadget seperti smartphone dan tablet kini tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga sarana hiburan dan pembelajaran. Fenomena ini juga terjadi di lingkungan siswa sekolah dasar, yang pada usia dini sudah mulai terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada anak dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti penurunan interaksi sosial, gangguan konsentrasi, hingga ketergantungan terhadap layar.

Sejumlah pakar di Indonesia telah menyampaikan keprihatinan mereka terhadap meningkatnya penggunaan gadget pada anak. Salah satunya adalah psikiater anak dan remaja, Dr. Julian Raymond Irwen, Sp.KJ, yang menegaskan bahwa anak di bawah usia dua tahun sebaiknya tidak diberi akses terhadap perangkat digital. Menurutnya, anak-anak baru diperbolehkan menggunakan gadget mulai usia 2 hingga 5 tahun, itupun dengan durasi maksimal satu jam per hari. Setelah melewati usia tersebut, penggunaan gadget tetap perlu dikendalikan agar tidak mengganggu proses tumbuh kembang anak secara psikologis maupun sosial (Irwen, 2025). Hal ini menunjukkan pentingnya pengawasan intensif sejak usia dini untuk mencegah ketergantungan, serta dampak negatif lainnya.

Kekhawatiran serupa diungkapkan oleh Menteri Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Menko PMK), Pratikno, yang menyoroti pentingnya pengendalian terhadap lamanya anak-anak menggunakan gadget. Ia memperingatkan agar anak tidak dibiarkan terlalu lama terpaku pada layar dan terus-menerus melakukan aktivitas seperti *scrolling*. Berdasarkan hasil penelitian, menurutnya, kebiasaan tersebut dapat memicu gangguan psikologis seperti depresi dan masalah emosional lainnya. Pernyataan ini menguatkan pandangan bahwa penggunaan gadget tidak hanya berdampak pada aspek fisik dan sosial, tetapi juga dapat membawa risiko serius terhadap kesehatan mental anak (Pratikno, 2025).

Di sisi lain, Abdul Kharis Almasyahri, Anggota Komisi I DPR RI, menyoroti pentingnya peran keluarga dan lingkungan sekitar dalam membentuk perilaku digital anak sejak dini. Ia menekankan bahwa orang tua perlu menerapkan kedisiplinan serta menjadi teladan dalam mengatur penggunaan gadget, baik untuk diri sendiri maupun anak-anak. Ia juga mengingatkan agar upaya membatasi akses anak terhadap perangkat digital tidak sampai mengurangi kesempatan mereka untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung. Pernyataan ini menegaskan bahwa upaya edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat tidak bisa hanya dibebankan pada institusi sekolah, tetapi harus melibatkan seluruh elemen yang terlibat dalam proses tumbuh kembang anak (Almasyahri, 2024).

Mengingat tingginya urgensi permasalahan ini, diperlukan upaya sistematis berupa program sosialisasi yang menitikberatkan pada pendidikan mengenai penggunaan gadget secara bijak, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan pemahaman serta membentuk perilaku positif terkait pemanfaatan teknologi sejak dini. Melalui kegiatan sosialisasi, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kesadaran kritis dalam menggunakan perangkat digital secara sehat, proporsional, dan bertanggung jawab.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 01 Halimpu dengan tujuan untuk menelaah pelaksanaan sosialisasi tentang penggunaan gadget secara bijak di kalangan siswa sekolah dasar. Fokus penelitian meliputi pemaparan proses sosialisasi, materi yang disampaikan, serta pengaruhnya terhadap sikap dan pemahaman siswa terkait penggunaan teknologi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan kebijakan dan program sejenis di sekolah lain, sebagai bagian dari upaya pembentukan karakter serta peningkatan literasi digital anak sejak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengabdian atau sosialisasi. Metode pengabdian atau sosialisasi adalah pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, menanamkan nilai, dan mengajak partisipasi masyarakat dalam suatu kegiatan pengabdian. Metode ini biasanya dipakai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh lembaga pendidikan, organisasi, maupun instansi pemerintah, dengan tujuan memberikan pemahaman, perubahan sikap, dan peningkatan keterampilan masyarakat agar tercapai kesejahteraan bersama (Sari R. , 2021, hal. 45).

Tahapannya dimulai dari perencanaan dengan mengidentifikasi kebutuhan masyarakat serta merumuskan strategi penyampaian, dilanjutkan dengan persiapan berupa penyusunan materi, media, dan koordinasi tim. Pelaksanaan dilakukan melalui penyampaian materi dengan metode ceramah, diskusi, atau demonstrasi yang mendorong keterlibatan aktif peserta. Setelah itu dilakukan evaluasi untuk menilai sejauh mana kegiatan efektif, kemudian diakhiri dengan tindak lanjut berupa pendampingan dan penyusunan laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban (Prihantoro, 2020, hal. 12).

Pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian atau sosialisasi dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi awal serta efektivitas program. Data yang terkumpul kemudian diolah dengan cara mereduksi, mengklasifikasi, dan menganalisis, baik secara deskriptif kualitatif maupun statistik sederhana, sehingga dapat menggambarkan perubahan pemahaman dan sikap masyarakat serta menjadi dasar evaluasi kegiatan.

HASIL

Kegiatan sosialisasi tentang “*Bahaya Penggunaan Gadget Secara Berlebihan*” yang dilaksanakan di SD Negeri 01 Halimpu pada tanggal 16 Agustus 2025 adalah sebagai berikut:

1. Proses Sosialisasi

Kegiatan diawali dengan pemaparan materi yang disampaikan melalui media PowerPoint. Selama sesi berlangsung, peserta didik menunjukkan tingkat konsentrasi yang cukup baik dan menyimak penjelasan dari fasilitator dengan penuh perhatian. Materi disajikan secara visual melalui gambar dan ilustrasi sederhana, yang secara efektif membantu siswa memahami berbagai dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan. Dampak yang disampaikan mencakup gangguan pada kesehatan mata, penurunan kualitas tidur, menurunnya konsentrasi dalam belajar, serta terganggunya hubungan sosial.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan kuis interaktif yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Kuis ini disambut dengan antusias oleh siswa, terlihat dari semangat mereka dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan. Pemberian hadiah kecil bagi peserta yang berhasil menjawab dengan benar memberikan dorongan motivasi tambahan. Respons positif ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif lebih efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa dibandingkan metode ceramah satu arah.

Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan praktikum menggambar dengan tema “*Bahaya Gadget*.” Hasil karya yang dikumpulkan mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Beberapa ilustrasi menggambarkan anak-anak yang lalai belajar karena terlalu lama bermain game, sementara karya lainnya menampilkan situasi perundungan (bullying) di media sosial. Variasi dalam interpretasi visual ini mengindikasikan bahwa siswa mampu menginternalisasi pesan yang disampaikan dan mengekspresikannya secara kreatif melalui media gambar.

Kegiatan diakhiri dengan sesi refleksi dan diskusi. Dalam sesi ini, beberapa siswa mulai berani mengemukakan pendapat dan berbagi pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Partisipasi aktif ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran akan pentingnya pengelolaan waktu dalam menggunakan perangkat digital secara bijak.

2. Materi yang Disampaikan

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi adalah “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan”. Secara lebih spesifik, materi tersebut mencakup:

- a. Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mata, seperti risiko kelelahan mata dan gangguan penglihatan akibat paparan layar yang terlalu lama.
- b. Pengaruh gadget terhadap kualitas tidur, termasuk gangguan ritme tidur yang dapat terjadi karena penggunaan perangkat elektronik terutama sebelum tidur.
- c. Pengaruh negatif gadget terhadap konsentrasi belajar, di mana penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu fokus dan produktivitas siswa.
- d. Dampak sosial dari penggunaan gadget yang berlebihan, seperti menurunnya interaksi sosial secara langsung dan potensi kasus perundungan (*bullying*) di media sosial.

Materi tersebut disampaikan dengan bantuan media PowerPoint yang dilengkapi gambar dan ilustrasi sederhana untuk memudahkan pemahaman siswa.

3. Pengaruh Sosialisasi terhadap Sikap dan Pemahaman Siswa Terkait Penggunaan Gadget

Bukti konkrit adanya pengaruh sosialisasi bijak dalam penggunaan gadget terhadap sikap dan pemahaman siswa terkait penggunaan gadget bisa dilihat dari beberapa indikator dan hasil kegiatan berikut:

a. Perhatian dan Fokus Siswa saat Penyampaian Materi

Siswa terlihat cukup fokus dan memperhatikan dengan serius materi yang disampaikan oleh fasilitator. Ini menandakan bahwa sosialisasi mampu menarik minat dan memberikan pemahaman awal tentang dampak penggunaan gadget.

b. Partisipasi Aktif dalam Kuis Interaktif

Antusiasme siswa yang tinggi dalam menjawab pertanyaan kuis menunjukkan bahwa mereka memahami materi dan termotivasi untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapat. Semangat berlomba menjawab dan keaktifan mereka merupakan bukti bahwa sosialisasi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

c. Hasil Karya Praktikum Menggambar

Karya visual siswa yang menggambarkan tema “Bahaya Gadget” menjadi bukti nyata bahwa mereka mampu menginternalisasi dan menginterpretasikan materi sosialisasi secara kreatif. Beragam ilustrasi seperti anak yang lupa belajar karena terlalu lama bermain game, atau kasus perundungan di media sosial, memperlihatkan tingkat pemahaman yang mendalam.

d. Perubahan Sikap dan Kesadaran dalam Diskusi

Beberapa siswa mulai berani berdiskusi dan membagikan pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget. Keberanian untuk mengungkapkan pendapat dan kesadaran akan pentingnya mengatur penggunaan gadget menandakan perubahan sikap yang positif sebagai hasil dari sosialisasi.

e. Peningkatan Kesadaran dan Keinginan untuk Mengelola Penggunaan Gadget

Siswa menunjukkan tanda-tanda kesadaran yang mulai tumbuh untuk mengatur waktu penggunaan gadget secara bijak dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat dilihat dari komentar dan refleksi mereka selama sesi diskusi.

PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa observasi awal yang dilakukan sebelumnya telah tepat sasaran. Permasalahan yang semula teridentifikasi, seperti kurangnya konsentrasi siswa, minimnya interaksi sosial, serta rendahnya pemahaman terkait dampak negatif penggunaan gadget, dapat diatasi secara efektif melalui rangkaian kegiatan sosialisasi ini.

Pemanfaatan media Power Point dalam penyampaian materi terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa. Penyajian informasi yang memadukan teks singkat dengan ilustrasi visual mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, khususnya bagi kelompok usia sekolah dasar yang cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual. Strategi ini menjadikan proses penyampaian pesan lebih komunikatif dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2020, hal. 129) yang menyatakan bahwa media visual seperti Power Point berperan penting dalam memperjelas penyajian pesan sehingga tidak terlalu bersifat verbalistik, sekaligus mampu menumbuhkan minat serta perhatian siswa. Demikian pula, (Musfiqon, 2021, hal. 29) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas belajar karena menyajikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif.

Selanjutnya, penggunaan kuis interaktif menjadi solusi efektif dalam mengatasi kurangnya partisipasi aktif siswa. Suasana yang dikemas secara santai namun kompetitif mendorong siswa untuk lebih antusias dan berani dalam menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang bersifat partisipatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Pendapat ini sejalan dengan (Sanjaya, 2020, hal. 125) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran partisipatif dapat menciptakan interaksi dua arah yang mendorong siswa lebih aktif dalam proses belajar. Senada dengan itu, (Huda, 2021, hal. 178) menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan seperti kuis mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa karena mengandung unsur kompetisi yang menyenangkan dan menantang.

Kegiatan praktikum menggambar tidak hanya berperan sebagai sarana pengembangan kreativitas, tetapi juga berfungsi sebagai instrumen evaluatif terhadap pemahaman siswa. Melalui hasil karya yang dikumpulkan, terlihat bahwa siswa mampu merefleksikan topik “Bahaya Gadget” sesuai dengan sudut pandang mereka masing-masing. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan kreatif dapat memperdalam pemahaman dan internalisasi materi oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar (2020: 248) yang menyatakan bahwa kegiatan kreatif, termasuk menggambar, mampu menjadi media ekspresi siswa dalam mengkomunikasikan gagasan serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan itu, Utami Munandar (2021: 172) menegaskan bahwa aktivitas seni dapat berfungsi ganda, yakni sebagai sarana pengembangan potensi kreatif sekaligus sebagai instrumen evaluasi pembelajaran yang lebih kontekstual.

Kendati demikian, kegiatan masih menemui kendala berupa keterbatasan waktu, sehingga sesi diskusi tidak dapat berlangsung secara mendalam. Meski begitu, pesan inti dari kegiatan tetap dapat tersampaikan dengan baik. Untuk mendukung pemahaman lanjutan, siswa juga diberikan ringkasan materi sebagai bahan belajar mandiri di rumah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudjana, 2020, hal. 128) yang menjelaskan bahwa keterbatasan waktu dalam pembelajaran dapat diatasi dengan memberikan bahan ajar tambahan agar siswa tetap dapat mempelajari materi secara mandiri. Senada dengan itu, (Djamarah, 2021, hal. 92) menegaskan bahwa penyediaan rangkuman atau materi ringkas sangat membantu siswa dalam memperkuat pemahaman konsep yang mungkin belum sepenuhnya terserap di kelas.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman siswa mengenai dampak negatif penggunaan gadget secara

berlebihan serta mendorong terbentuknya sikap bijak dalam menggunakan teknologi di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan analisis kegiatan sosialisasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan perubahan sikap siswa mengenai penggunaan gadget. Melalui metode penyampaian yang variatif, seperti pemanfaatan media PowerPoint, kuis interaktif, dan praktikum menggambar siswa menjadi lebih terlibat secara aktif, memahami materi dengan lebih baik, dan mampu mengekspresikan pandangan mereka secara kreatif.

Kegiatan ini juga berhasil menjawab permasalahan yang ditemukan pada tahap observasi awal, seperti rendahnya fokus belajar, kurangnya interaksi sosial, serta minimnya kesadaran terhadap bahaya penggunaan gadget. Walaupun terdapat kendala seperti keterbatasan waktu untuk diskusi, pesan utama tetap tersampaikan secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif yang menarik dan partisipatif dapat menjadi sarana yang efektif dalam membangun kesadaran digital sejak dini di kalangan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyahri, A. K. (2024). *Waspada! Efek Kecanduan Gadget*. (<https://www.kpi.go.id/id/umum/38-dalam-negeri/36119-waspada!-efek-kecanduan-gadget-literasi-digital-perlu-diperkuat>), html.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Djamarah, S. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, T. (2019). Peran seni dalam pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 5(1), 67-75.
- Huda, M. (2021). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irwen, J. R. (2025). *Waspada Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. (<https://www.kompas.com/edu/read/2025/06/08/080156271/wa-mendidkdasmen-soroti-penggunaan-gadget-pada-anak.html>).
- Musfiquon. (2021). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Prasetyo, Z. (2020). Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 45-53.
- Pratikno. (2025). *Pernyataan dalam Kompas Nasional*, “Jangan Sampai Anak Scrolling Terus”, (<https://nasional.kompas.com/read/2025/05/19/10583871/ingatkan-bijak-pakai-gadget-menko-pmk-jangan-sampai-anak-scrolling.html>).
- Prihantoro, A. (2020). Strategi Efektif Sosialisasi dalam Program Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 12-20.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, R. (2020). Penggunaan media visual dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 123-130.
- Sari, R. (2021). Metode Sosialisasi dalam Pengabdian Masyarakat: Strategi Efektif Penyebaran Inovasi dan Nilai Sosial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 45-53.
- Sudjana. (2020). *Dasar-Dasar Proses Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Susanti, E. (2022). Pengaruh program sosialisasi berkelanjutan terhadap perubahan perilaku siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(3), 211-220.