



Edukasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Anak Sekolah Dasar di Pedesaan

Education on the Impact of Gadget Use on Elementary School Children in Rural Areas

Hayatun Nufus¹, Nailul Authar Ms², Muhammad Alfi Raihansyah³, Khairul Maulidi⁴,
Elly Susanti⁵, Ibnu Phonna Nurdin*⁶

¹⁻⁶ Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, Indonesia

Alamat : Jl. Teuku Nyak Arief No.441, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh,
Aceh 23111

Korespondensi penulis: iphonna@usk.ac.id*

Article History:

Received: Juni 01, 2025;

Revised: Juni 16, 2025;

Accepted: Juni 29, 2025;

Published: Juli 01, 2025;

Keywords: Education, Gadget, Impact, Rural Areas, Students

Abstract: *The use of gadgets in elementary school children is alarming. Prolonged use can lead to negative things for the growth and development of elementary school children. This service aims to realize the golden generation in 2045 by providing education to elementary school children about the impact of gadget use. There are 3 main focuses of the training that will be carried out, namely: Understanding and definition of gadget use, positive and negative impacts of gadget use, and minimizing gadget use. These three main activities are important activities that are followed by elementary school children. The results showed that the students were very enthusiastic and eager to participate in this educational activity. They actively asked questions and discussed the impact of gadgets. Students in this class showed commitment to apply the tips and strategies taught in the educational activities. They promised to reduce their gaming time, choose positive content, and interact more with friends and family. The education program also received a positive response from the school principal and teachers. The headmaster gave high appreciation for the initiative of the academician students in conducting this education. collaboration between the academician and the school is needed in order to realize the sustainability of the program that has been implemented.*

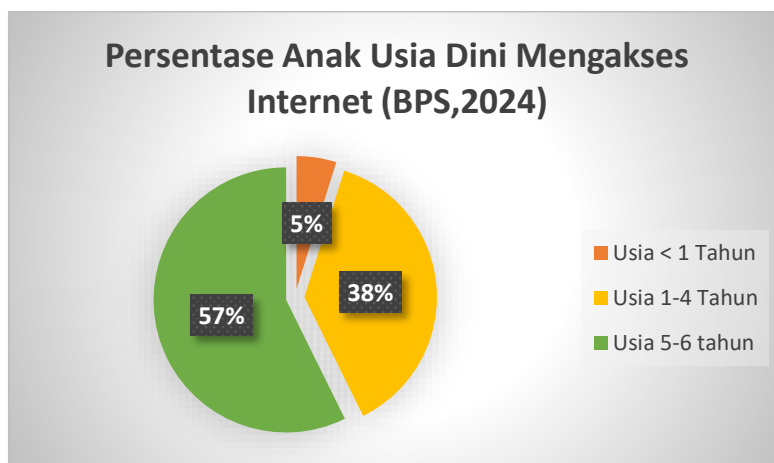
Abstrak

Penggunaan gadeget pada anak anak sekolah Dasar sangat mengkhawatirkan. Penggunaan dilaam waktu yang lama dapat mengakibatkan hal hal negatif bagi kembang tumbuh anak SD. Pengabdian ini bertujuan untuk mewujudkan generasi emas pada tahun 2045 dengan cara memberikan edukasi kepada anak anak Sekolah Dasar tentang dampak penggunaan gadget yang negatif. Terdapat 3 fokus utama pelatihan yang akan dilaksanakan, yakni: Pengertian dan definisi penggunaan gadget, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, serta meminimalisir penggunaan gadget. Tiga kegiatan utama ini merupakan kegiatan penting yang diikuti oleh anak anak Sekolah Dasar. Hasil pegabdian memperlihatkan bahwa para murid sangat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan edukasi ini. Mereka aktif bertanya dan berdiskusi tentang dampak gadget. Siswa di kelas ini menunjukkan komitmen untuk menerapkan tips dan strategi yang diajarkan dalam kegiatan edukasi. Mereka berjanji untuk mengurangi waktu bermain game, memilih konten yang positif, dan lebih banyak berinteraksi dengan teman dan keluarga. Edukasi ini juga mendapatkan respon yang positif dari Kepala Sekolah, dan para guru sekolah. Kepala sekolah memberikan apresiasi yang tinggi atas inisiatif mahasiswa dalam melakukan edukasi ini. dibutuhkan kerjasama para akademisi dan pihak sekolah agar dapat mewujudkan keberlanjutan dari program yang telah dilaksanakan ini.

Kata kunci: Dampak, Edukasi, Gadget, Murid, Pedesaan

1. PENDAHULUAN

Perubahan sosial menjadi suatu hal yang pasti terjadi dalam masyarakat yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya suatu daerah atau negara (Edi Rismanto et al., 2024). Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Widiyanti et al., 2024). Gadget merupakan salah satu teknologi yang paling pesat perkembangannya saat ini (Apsari et al., 2023). Dewasa ini, baik anak-anak hingga orang tua telah mengakses internet dengan sangat leluasa. Tentunya penggunaan internet dengan bijak sangat bermanfaat bagi anak usia dini. Namun, penggunaan yang tidak sesuai akan menimbulkan banyak dampak negatif bagi anak-anak. Penggunaan gadget yang sangat mengkhawatirkan ternyata sudah dimulai sejak usia dini. Berikut data (BPS, 2024) yang memperlihatkan sebaran anak usia 1-6 yang mengakses internet



Gambar 1. Persentase Anak Usia Dini Mengakses Internet.

Sesuai dengan data yang ditampilkan, bahwasanya anak usia dini yang menggunakan akses internet cukup besar. Menurut (Zamaninasab & Heidarpanah, 2025), akses internet pada anak-anak sekolah mengakibatkan gangguan tidur dan dapat menurunkan prestasi akademik bagi siswa. Senada dengan hal itu, (Sharifi et al., 2025) mengatakan bahwa dampak negatif akses internet bagi anak-anak ialah selalu merasa candu menggunakan gadget, mengakibatkan konflik dengan orang tua, dan gangguan kesehatan mental. Kecerdasan emosional di masa dewasa serta beban psikologis merupakan hal negatif lainnya yang disebabkan oleh akses internet bagi anak-anak (Irshad & Lone, 2025). Menurut (Nurdin, 2024), Masyarakat pada umumnya memerlukan penguatan kapasitas agar dapat mengantisipasi hal-hal buruk yang akan terjadi di masa mendatang. Menurut Djoh (2018) dalam (Hanim & Nurdin, 2024) menyebutkan perubahan sistem sosial budaya yang terjadi didalam masyarakat akibat dari modernisasi. Oleh karena itu, dibutuhkan edukasi bagi anak-anak agar dapat memanfaatkan akses internet secara positif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan agar mampu meningkatkan kesadaran, mencegah

penggunaan berlebihan, dan meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget bagi anak-anak, khususnya anak-anak yang bersekolah di sekolah dasar Lamreung, Kabupaten Aceh Besar.

2. METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini berkaitan dengan edukasi kepada anak-anak Sekolah Dasar terkait penggunaan gadget. Pengabdian ini dilaksanakan di Kabupaten Aceh Besar pada bulan November 2024 yang berlokasi Lamreung pada salah satu Sekolah Dasar. Siswa-siswi yang mendapatkan edukasi pada pengabdian kali ini ialah siswa-siswi kelas 6 SD. Pertimbangan ini disebabkan karena usia 101-12 tahun diharapkan mampu menerima pesan yang disampaikan oleh tim pengabdian dengan baik. Penentuan tempat pelaksanaan di sini berdasarkan bahwa sekolah yang dituju mudah diakses dan kebutuhan edukasi bagi anak-anak di sekolah diperlukan. Dalam pengabdian ini, peralatan telah dipersiapkan seperti laptop, media edukasi, doorprize dan lainnya.

Keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini akan berdampak pada peningkatan pemahaman siswa-siswi Sekolah Dasar agar bijak dalam mengakses gadget. Tim menyusun program pengabdian ini menjadi 3 langkah penting yaitu : Pengertian dan definisi penggunaan gadget, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, dan meminimalisir penggunaan gadget. Pelaksanaan edukasi dampak penggunaan gadget dilaksanakan secara langsung dengan *audiensi* dan pemaparan materi di dukung oleh point-point terkait dampak gadget melalui *infocus* yang disediakan di Sekolah Dasar. Tim Pengabdian menggunakan *power point* dengan *design* yang menarik (dalam bentuk 3D) agar siswa-siswi dapat fokus dalam kegiatan pengabdian. Setelah paparan edukasi, maka dibukakan sesi tanya jawab. Sesi tanya jawab yang dilakukan bertujuan untuk melihat respon siswa-siswi SD terkait paparan materi yang telah disampaikan. Terakhir, tim pengabdian mempersilahkan para siswa-siswi untuk memberikan masukan atau *feedback*. Hal ini bertujuan agar kegiatan pengabdian ini dievaluasi serta lebih baik dalam pelaksanaannya di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi pelaksanaan edukasi ini ialah :

- Pengertian Gadget

Pemaparan terkait dengan pengertian gadget beserta fungsinya. Melalui pemaparan materi pengenalan gadget ini diharapkan para murid mengerti terkait definisi serta fungsi-fungsi yang ada pada gadget

- **Penggunaan Gadget**

Menjelaskan penggunaan gadget yang digunakan untuk aktivitas media sosial, menonton video, bermain game dan belajar. Pada tahap kedua, penjelasan sudah semakin dalam terkait penggunaan gadget. Diharapkan pada materi ini, penggunaan gadget pada murid sesuai dengan kebutuhannya, tidak berdasarkan keinginannya saja dalam menggunakan.

- **Dampak Positif dan Negatif Gadget**

Penjelasan terkait dampak positif dan dampak negatif merupakan bahan refleksi bagi siswa. Pada materi ini, siswa diajak untuk berfikir bahwasanya penggunaan gadget yang telah mereka jalani sampai saat ini lebih condong kearah positif ataupun sebaliknya. Jika penggunaannya lebih dominan ke arah positif (pendidikan), maka dapat dipertahankan. Namun, apabila penggunaannya lebih besar ke arah negatif (bermain game, media sosial dan lain lain), para murid mesti meminimalisir penggunaan gadget tersebut.

- **Meminimalisir penggunaan gadget.**

Tahapan ini merupakan tahapan preventif agar penggunaan gadget dapat diminimalisir. Setelah menjelaskan berbagai dampak negatif dari penggunaan gadget, langkah preventif ini dirasa cukup efektif. Hal ini disebabkan karena penjelasan berbagai dampak negatif penggunaan gadget pada siswa diterima dengan baik

- **Kesimpulan**

Sebelum kegiatan edukasi ini ditutup, maka diambil sebuah kesimpulan dari pemaparan edukasi ini. Rangkuman yang dijelaskan berupa poin poin penting dari edukasi yang telah dijelaskan dan dipaparkan kepada para murid di Sekolah.

Hasil pengabdian ini memperlihatkan bahwa para murid sangat antusias dan bersemangat mengikuti sosialisasi. Mereka aktif bertanya dan berdiskusi tentang dampak gadget. Siswa di kelas ini menunjukkan komitmen untuk menerapkan tips dan strategi yang diajarkan dalam kegiatan edukasi. Mereka berjanji untuk mengurangi waktu bermain game, memilih konten yang positif, dan lebih banyak berinteraksi dengan teman serta keluarga. komitmen untuk perubahan di murid laki laki cenderung netral dalam penggunaan gadget, sedangkan murid perempuan mereka ingin melakukan perubahan terutama dalam waktu penggunaan gadget, mereka ingin meluangkan waktunya untuk melakukan kegiatan positif dan bermanfaat. Melalui edukasi ini, diharapkan para siswa memahami dengan utuh pengaruh gadget terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, diharapkan agar mampu mengelola gadget dengan bijak dan bertanggung jawab. Edukasi ini diharapkan menjadi langkah awal dalam membangun generasi muda yang cerdas dan bijak dalam memanfaatkan teknologi digital.

Edukasi ini juga mendapatkan respon yang positif dari Kepala Sekolah, dan para guru sekolah. Kepala sekolah memberikan apresiasi yang tinggi atas inisiatif mahasiswa dalam melakukan edukasi ini. Beliau menyadari pentingnya membangun kesadaran digital sejak dini. Kepala sekolah memberikan dukungan penuh terhadap kegiatan ini dan bersedia menyediakan ruang kelas dan fasilitas yang dibutuhkan. Beliau akan terus mendukung program-program serupa di masa mendatang.

Berikut adalah photo dokumentasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat khususnya di SD lamreung, Kabupaten Aceh Besar :



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat



Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dibutuhkan agar dapat memberdayakan elemen masyarakat yang saat ini belum mendapatkan pengetahuan memadai. Dengan tema Edukasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Sekolah Dasar di

Pedesaan, telah memberikan dampak yang positif terhadap siswa siswi di SD Lamreung. Harapannya para siswa siswi dapat menerapkan hal hal positif yang mereka dapatkan ketika pelaksanaan edukasi ini. Agar kegiatan edukasi ini berjalan secara berkelanjutan, dibutuhkan kerjasama para akademisi dan pihak sekolah untuk terus berkolaborasi mengembangkan program edukasi yang relevan dan efektif bagi anak anak.

DAFTAR REFERENSI

- Alshahrani, S. A., & Alshahrani, A. A. (2023). The impact of digital devices on children's social skills: A review. *International Journal of Child Development and Mental Health*, 11(1), 45-58. <https://doi.org/10.1007/s12345-023-00123-4>
- Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak penggunaan gawai (gadget) terhadap perilaku sosial anak usia dini. *Share: Social Work Journal*, 13(1), 11. <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.40927>
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2024). *Profil anak usia dini*. Jakarta.
- Barlow, J., & Coren, E. (2020). The effectiveness of parenting programs for improving parental psychosocial well-being: A systematic review. *Child: Care, Health and Development*, 46(3), 245-257. <https://doi.org/10.1111/cch.12745>
- Chen, Y., & Zhang, L. (2022). The relationship between screen time and social skills in preschool children: A meta-analysis. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 63(5), 543-556. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13567>
- Edi Rismanto, et al. (2024). *Sosiologi pedesaan* (p. 212). PT. Penerbit Qriset Indonesia. <https://www.neliti.com/publications/569564/sosiologi-pedesaan>
- Hanim, Z., & Nurdin, I. P. (2024). Perubahan sosial akibat modernisasi pada komunitas petani padi di Gampong Lingom Kabupaten Aceh Besar. *RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual*, 6(2), 151–163.
- Houghton, S., & Dempsey, J. (2021). The role of technology in children's learning: A review of the literature. *Educational Technology Research and Development*, 69(4), 1235-1250. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09912-3>
- Irshad, S., & Lone, A. (2025). Adverse childhood experiences and their influence on psychological well-being and emotional intelligence among university students. *BMC Psychology*. <https://doi.org/10.1186/s40359-025-02565-8>
- Kuhl, P. K., & Meltzoff, A. N. (2020). The impact of early exposure to technology on children's cognitive development. *Developmental Psychology*, 56(2), 345-356. <https://doi.org/10.1037/dev0000901>
- Nurdin, I. P. (2024). Penguatan kapasitas adaptasi generasi Z pedesaan dalam menghadapi variabilitas iklim. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(October), 391–395. <https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i5.411>

- Sharifi, S., Naghsh, Z., & Ghasemzadeh, S. (2025). The effectiveness of unified protocols for transdiagnostic treatment on improving mental health of bilingual female adolescents. *Journal of Cognitive Science Research*, 1(1), 32–43. <https://doi.org/10.22059/jcsr.2025.101017>
- Wang, Y., & Chen, X. (2023). The effects of parental involvement on children's academic performance in the digital age. *Journal of Educational Psychology*, 115(3), 456-470. <https://doi.org/10.1037/edu0000678>
- Widiyanti, N., Romelah, & Mardiana, D. (2024). The effect of use of gadgets on PAI learning outcomes at SDN 2 Dwijaya, Musi Rawas Regency, South Sumatera. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (IJPI)*, 9(2), 141–162. <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>
- Zamaninasab, H., & Heidarpanah, A. (2025). Does the usage habits of smart wireless devices affect educational status and sleep quality? The results of an anonymous questionnaire of Iranian high school students. *Iranian Journal of Child Neurology*, 19(2).