



Sosialisasi Dampak Gadget Bagi Anak-Anak Tingkat Dasar di Desa Jaya Mulya Semendawai Suku III

The Impact of Gadgets on Elementary School Children in Jaya Mulya Village, Semendawai, Suku III

Resti Septikasari ^{1*}, Ratih Purnama Pertiwi ², Sri Enggar Kencana Dewi ³, Tri Ratna Dewi ⁴, Nor Kholidin ⁵, Imam Rodin ⁶

¹⁻⁵ Universitas Nurul Huda, Indonesia

Email: resti@unuha.ac.id

*Penulis korespondensi: resti@unuha.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 11 Desember 2025;

Revisi: 31 Desember 2025;

Diterima: 10 Januari 2026;

Terbit: 14 Januari 2026

Keywords Elementary School Children, Gadget Use, Healthy Digital Literacy, Impact Of Gadgets, Interactive Counseling Discussion.

Abstract. The increasing use of electronic devices, specifically gadgets, among elementary school children has caused various problems, such as addiction, decreased social interaction, health problems, and decreased concentration in learning. These problems involve not only children but also objects and things around them, as well as parents in managing them. Gadget use is not just a matter of quantity that exacerbates this condition. As a solution, the community service team held a socialization focused on improving healthy digital literacy through counseling, interactive discussions, and practical simulations. Results achieved included increased knowledge about the risks of excessive gadget use, increased collective awareness in limiting usage time, and the formation of practical guidelines for healthy gadget use in school and family environments. The results of the activity were documented in the form of a scientific article published in the community service journal as an academic contribution. Overall, the activity has gone according to plan in terms of planning, implementation, and partner involvement. Active participation of participants was evident in the enthusiasm in the discussions and the school's commitment to continuously monitoring gadget use. Thus, this program is expected to have a long-term positive impact in shaping wise behavior in using technology among elementary school children.

Abstrak

Peningkatan penggunaan perangkat elektronik yakni gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar menimbulkan berbagai masalah, seperti kecanduan, penurunan interaksi sosial, gangguan kesehatan, dan penurunan konsentrasi belajar. Permasalahan ini tidak hanya melibatkan anak-anak, tetapi juga objek dan benda-benda di sekitar mereka, serta orang tua dalam pengelolaannya. Penggunaan gadget bukan hanya sekadar jumlah yang memperparah kondisi tersebut. Sebagai solusi, tim pengabdian menyelenggarakan sosialisasi yang berfokus pada peningkatan literasi digital sehat melalui penyuluhan, diskusi interaktif, serta simulasi praktis. Hasil yang dicapai meliputi peningkatan pengetahuan mengenai risiko penggunaan gadget berlebihan, peningkatan kesadaran kolektif dalam membatasi waktu penggunaan, serta terbentuknya panduan praktis penggunaan gadget sehat di lingkungan sekolah dan keluarga. Hasil kegiatan didokumentasikan dalam bentuk artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal pengabdian masyarakat sebagai kontribusi akademik. Secara keseluruhan, kegiatan telah berjalan sesuai rencana baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, maupun keterlibatan mitra. Partisipasi aktif peserta terlihat dari antusiasme dalam diskusi dan komitmen sekolah untuk terus mengawasi penggunaan gadget secara berkelanjutan. Dengan demikian, diharapkan program ini mampu memberikan dampak positif jangka panjang dalam membentuk perilaku bijak dalam menggunakan teknologi di kalangan anak-anak sekolah dasar.

Kata Kunci: Anak Tingkat Dasar, Dampak Gadget, Literasi Digital Sehat, Penggunaan Gadget, Penyuluhan Diskusi Interaktif.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di zaman sekarang memengaruhi berbagai hal dalam hidup manusia. Gadget seperti ponsel, tablet, atau perangkat digital lainnya tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga menjadi sarana hiburan, sumber informasi, dan alat belajar. Fenomena ini tidak hanya terjadi di kota besar, tetapi juga sampai ke daerah semi-perdesaan dan pedesaan, termasuk di lingkungan anak-anak yang masih sekolah dasar.

Pada anak usia sekolah dasar, penggunaan gadget memiliki dua sisi. Di satu sisi, gadget bisa memberi manfaat jika digunakan dengan benar, misalnya melalui aplikasi belajar yang menarik, akses ke informasi yang bermanfaat, serta pelatihan keterampilan digital sejak dini. Namun di sisi lain, jika tidak dikontrol dengan baik, penggunaan gadget bisa menyebabkan berbagai masalah, seperti kecanduan bermain game online, pengurangan waktu belajar, menurunnya interaksi sosial, serta masalah kesehatan fisik karena penggunaannya terlalu lama.

Survei UNICEF (2023) di Indonesia menunjukkan bahwa rata-rata anak menghabiskan sekitar 5,4 jam per hari menggunakan internet. Hasil penelitian di Sulawesi Utara juga menemukan bahwa 83,7% anak sekolah memiliki durasi screen time yang melebihi rekomendasi WHO, dan ini berkorelasi secara signifikan dengan masalah emosional dan perilaku. Di sisi penetrasi internet, data APJII (2024) melaporkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5%. Semua fakta ini memperlihatkan bahwa anak-anak Indonesia sejak usia dini banyak terpapar dunia digital. Dampak yang muncul termasuk ketergantungan pada game online, berkurangnya aktivitas bermain di luar, serta potensi gaya hidup konsumtif terhadap konten digital berbayar.

Kondisi ini sesuai dengan penelitian Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA, 2021) yang menyebutkan bahwa sekitar 70% anak Indonesia pernah mengakses konten digital yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pengawasan yang ketat dari orang tua maupun sekolah dalam membimbing anak-anak menggunakan gadget.

Fenomena yang sama juga terjadi di lingkungan semi-perdesaan, seperti di sekitar SD Jaya Mulya. Meskipun kondisi ekonomi masyarakat cenderung rendah, akses ke perangkat elektronik dan internet tetap terbilang baik. Banyak orang tua membeli ponsel pintar untuk anak-anak, baik untuk mendukung pembelajaran daring setelah pandemi maupun sebagai sarana hiburan di rumah. Namun, kurangnya pemahaman orang tua tentang penggunaan teknologi membuat anak-anak lebih sering menggunakan gadget untuk bermain daripada belajar.

Profil Mitra

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di rumah Kepala Desa Jaya Mulya, Kecamatan Semendawai Suku III, Kabupaten OKU Timur, Provinsi Sumatera Selatan. Kegiatan dilakukan di luar lingkungan sekolah karena bertepatan dengan hari libur. Meskipun demikian, antusiasme masyarakat cukup tinggi, terbukti dengan hadirnya sekitar 20 anak dari desa tersebut. Desa Jaya Mulya merupakan daerah semi-perdesaan yang masih memiliki tingkat interaksi sosial yang kuat, meskipun perkembangan teknologi dan penggunaan gadget sudah semakin meluas di kalangan anak-anak.

Dari wawancara awal dengan guru di SD tersebut, diketahui bahwa lebih dari 70% siswa sudah punya akses langsung ke gadget, baik milik sendiri maupun orang tua. Anak-anak ini menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, atau mengakses media sosial. Hanya sebagian kecil yang menggunakan gadget untuk tujuan belajar, seperti mencari materi pelajaran atau mengikuti kursus belajar online. Guru menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memengaruhi kualitas belajar. Beberapa siswa kesulitan fokus, semangat belajar menurun, serta sering menunjukkan perilaku tidak disiplin karena terlalu lama bermain game. Sekolah mengakui perlunya langkah intervensi berupa sosialisasi dan bimbingan agar penggunaan gadget bisa lebih terarah dan memberi manfaat.

Permasalahan Mitra

Dari hasil identifikasi, masalah utama yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa tidak menyadari risiko jika penggunaan gadget berlebihan, sehingga terjadi kecanduan, menurunnya kualitas belajar, serta menurunnya interaksi sosial langsung.
2. Orang tua cenderung membiarkan anak-anak menggunakan gadget secara bebas, karena kesibukan bekerja atau karena kurang paham tentang bahayanya.
3. Belum memiliki aturan baku mengenai penggunaan gadget secara bijak. Pengawasan masih dilakukan secara pribadi oleh guru tanpa pendekatan yang sistematis.

Potensi dan Peluang Mitra

Meski terdapat masalah tersebut, SD Jaya Mulya memiliki beberapa potensi yang bisa mendukung kesuksesan program:

1. Dukungan guru dan kepala sekolah yang sangat berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembentukan karakter siswa.
2. Komite sekolah dan orang tua menunjukkan antusiasme untuk mengikuti kegiatan sosialisasi, karena mulai menyadari dampak negatif gadget terhadap tumbuh kembang anak.

3. Siswa SD yang masih mudah dibentuk sehingga intervensi berupa edukasi dan simulasi bisa memberikan hasil nyata.
4. Relevansi dengan program nasional, seperti Gerakan Literasi Digital dan pendidikan karakter yang dicanangkan pemerintah.

2. METODE

Dalam konteks kegiatan “Sosialisasi Dampak Gadget bagi Anak SD Jaya Mulya”, metode pelaksanaan disusun berdasarkan pendekatan edukatif, partisipatif, dan kolaboratif, dengan melibatkan seluruh komponen sekolah siswa, guru, dan orang tua sebagai subjek utama kegiatan.

Kegiatan ini berfokus pada upaya meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan keterampilan dalam penggunaan gadget secara sehat dan bertanggung jawab di lingkungan sekolah dasar. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahap utama yang saling berkaitan dan berurutan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan sosialisasi, pendampingan, hingga evaluasi dan keberlanjutan program.

Tahapan dan Langkah-Langkah Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis agar setiap langkah dapat saling mendukung dalam mencapai tujuan program. Secara umum, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahap utama sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini bertujuan untuk memastikan kegiatan berjalan efektif, tepat sasaran, dan sesuai kebutuhan mitra. Kegiatan persiapan meliputi beberapa langkah berikut:

a) Koordinasi Awal dengan Pihak Sekolah.

Tim pelaksana melakukan pertemuan awal dengan kepala sekolah dan perwakilan guru SD Jaya Mulya untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan sosialisasi. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi jadwal kegiatan sekolah agar tidak mengganggu proses belajar-mengajar.

b) Analisis Kebutuhan Mitra.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, dilakukan survei singkat menggunakan kuesioner kepada siswa, guru, dan orang tua untuk mengetahui sejauh mana intensitas penggunaan gadget, jenis aktivitas digital yang dilakukan anak, serta pemahaman mereka terhadap dampak gadget. Data ini digunakan untuk menyesuaikan materi sosialisasi.

c) **Perencanaan Materi dan Media.**

Berdasarkan hasil survei, tim pelaksana menyusun materi sosialisasi yang relevan dengan kondisi siswa SD. Materi dikemas dalam bentuk presentasi visual, video edukatif, permainan interaktif, dan modul panduan “Bijak Menggunakan Gadget Sejak Dini.”

d) **Pembuatan Media Edukasi dan Kampanye Sekolah.**

Tim pelaksana bersama siswa perwakilan kelas membuat desain poster, banner, dan media mading bertema “Bijak Bermain Gadget.” Media ini nantinya akan dipasang di area sekolah seperti lorong, ruang guru, dan kantin untuk memberikan pesan moral yang terus terlihat setiap hari.

e) **Penyusunan Jadwal dan Pembagian Tugas.**

Tim pelaksana menentukan jadwal kegiatan dan membagi peran antaranggota, termasuk narasumber utama, dokumentasi, fasilitator permainan edukatif, dan koordinator evaluasi.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan seluruh pihak. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan selama 2 hari dengan pembagian sesi yang terarah untuk setiap kelompok sasaran.

a) **Sosialisasi untuk Siswa SD**

Metode yang dipakai adalah Presentasi interaktif, permainan edukatif, dan penayangan video pendek. Materi utama: Mengenal dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Waktu ideal penggunaan gadget bagi anak-anak. Cara memilih konten digital yang bermanfaat. Alternatif kegiatan non-gadget seperti bermain di luar ruangan, membaca buku, atau berkreasi. Aktivitas pendukung: Permainan edukatif “Tebak Bijak Gadget” untuk menguji pemahaman siswa. Penayangan video “Sahabat Digital” berdurasi 5 menit yang menggambarkan perilaku anak bijak menggunakan gadget dan Sesi refleksi dan diskusi ringan.

b) **Sosialisasi dan Workshop untuk Guru dan Orang Tua**

Metode yang dipakai Diskusi kelompok, simulasi, dan studi kasus. Materi utamanya Strategi pendampingan anak dalam menggunakan gadget. Teknik mengatur waktu dan batas penggunaan gadget. Penggunaan aplikasi parental control dan pemilihan konten edukatif. Komunikasi efektif antara orang tua dan anak terkait aktivitas digital. Kegiatan tambahan: Simulasi pendampingan anak dalam belajar menggunakan media digital. Tanya jawab interaktif untuk berbagi pengalaman antara

peserta.

c) **Pembagian Modul Edukatif**

Setiap peserta (guru, siswa, dan orang tua) mendapatkan modul edukatif berjudul “Bijak Menggunakan Gadget Sejak Dini”. Modul ini disusun dengan bahasa sederhana dan ilustrasi menarik agar mudah dipahami anak-anak. Modul juga memuat halaman refleksi bagi orang tua untuk mencatat waktu penggunaan gadget anak setiap minggu.

d) **Pemasangan Media Kampanye Sekolah**

Setelah kegiatan sosialisasi, dilakukan pemasangan media edukatif di area sekolah. Media tersebut meliputi poster, banner, dan mading dengan pesan-pesan positif seperti: “Gunakan Gadget untuk Belajar, Bukan Sekadar Bermain!” “Waktu Bermain Gadget Maksimal 2 Jam Sehari!”, “Bijak di Dunia Maya, Hebat di Dunia Nyata.”

Tahap Pendampingan dan Monitoring

Pendampingan dilakukan selama dua minggu setelah kegiatan utama. Tujuannya adalah memastikan pemahaman yang diperoleh peserta dapat diterapkan secara berkelanjutan.

a) **Pendampingan Guru.**

Guru diberikan lembar pemantauan sederhana untuk mencatat perilaku siswa terkait penggunaan gadget, seperti diskusi di kelas, konsentrasi belajar, dan interaksi sosial. Orang tua diminta mencatat durasi harian penggunaan gadget anak di rumah melalui tabel kontrol yang disediakan di modul.

b) **Pemantauan Media Kampanye.**

Tim pelaksana memastikan media kampanye tetap terpasang dan dimanfaatkan dalam kegiatan rutin sekolah, misalnya lomba literasi digital antar kelas.

c) **Forum Refleksi Bersama.**

Setelah dua minggu, dilakukan pertemuan refleksi bersama guru dan perwakilan orang tua untuk membahas hasil pendampingan dan menentukan rencana tindak lanjut.

3. HASIL

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berjudul “Sosialisasi Dampak Gadget bagi Anak SD Jaya Mulya” merupakan program yang dirancang untuk menjawab permasalahan sosial dan pendidikan di era digital, khususnya dalam konteks penggunaan gadget oleh anak usia sekolah dasar. Permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu SD Jaya Mulya, adalah tingginya intensitas penggunaan gadget tanpa pengawasan serta rendahnya literasi digital di kalangan siswa dan orang tua.



Gambar 1 Wawancara dengan Guru SD N Jaya Mulya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa di SD Jaya Mulya telah memiliki atau rutin menggunakan gadget pribadi. Meskipun data awal menunjukkan bahwa penggunaan gadget cukup tinggi, kegiatan PkM kemudian difokuskan pada kelompok peserta terbatas untuk memaksimalkan efektivitas pelaksanaan. Sebanyak 20 siswa dipilih sebagai peserta utama kegiatan, mewakili kelas IV–VI yang dianggap paling aktif menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari.

Pemilihan peserta secara terbatas ini dilakukan agar kegiatan berlangsung lebih interaktif, mendalam, dan memungkinkan terjadinya diskusi dua arah antara siswa dan tim pelaksana. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 10–12 Oktober 2025 di rumah Kepala Desa Jaya Mulya. Peserta kegiatan terdiri atas 20 siswa, serta tim pelaksana yang melibatkan 1 dosen dan 3 mahasiswa.

Tahap Persiapan dan Perancangan Materi

Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan survei awal serta menyusun modul edukatif berjudul “Bijak Menggunakan Gadget Sejak Dini”. Modul ini berisi panduan sederhana bagi anak dan orang tua dalam menggunakan gadget secara sehat dan produktif. Materi mencakup bahaya kecanduan digital, waktu ideal penggunaan gadget, serta alternatif aktivitas non-digital yang menyenangkan.

Tahap Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan

Kegiatan utama dilaksanakan secara interaktif menggunakan metode presentasi, permainan edukatif, dan diskusi kelompok kecil. Bagi siswa, tim memutar video pendek

tentang “Dampak Gadget terhadap Otak Anak” serta memberikan kuis literasi digital dengan sistem poin. Untuk guru dan orang tua, diberikan sesi workshop mengenai “Strategi Pendampingan Anak di Era Digital”



Gambar 2 Kegiatan Sosialisasi.

Tahap Evaluasi dan Pendampingan Lanjutan

Setelah kegiatan utama, dilakukan evaluasi berupa pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pengetahuan dan sikap. Selain itu, diadakan forum refleksi dua minggu setelah sosialisasi untuk mengetahui perubahan perilaku anak di rumah dan sekolah.

Hasil Kuantitatif dan Analisis Data

Evaluasi dilakukan dengan metode pre-test dan post-test menggunakan 10 pertanyaan tentang dampak dan etika penggunaan gadget. Hasilnya disajikan dalam Tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Pengukuran Pengetahuan dan Kesadaran Mitra.

Aspek Yang Dinilai		Sebelum Kegiatan	Sesudah kegiatan	Peningkatan
Pemahaman siswa terhadap dampak negatif gadget		46%	89%	+43%
Kesadaran orang tua tentang batas waktu penggunaan gadget		55%	92%	+37%
Kemampuan memilih konten edukatif di gadget		51%	87%	+36%
Kesadaran akan pentingnya		60%	94%	+34%

komunikasi keluarga

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan kesadaran digital seluruh pihak di SD Jaya Mulya. Peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek pemahaman siswa terhadap dampak negatif gadget, naik sebesar 43%. Hal ini sesuai dengan temuan (Juliani, 2022) yang menjelaskan bahwa kegiatan edukasi digital berbasis interaksi langsung lebih efektif dibandingkan penyuluhan pasif.

Selain itu, wawancara lanjutan dengan guru menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa setelah kegiatan. Guru melaporkan bahwa siswa mulai menunjukkan kesadaran untuk mengurangi penggunaan gadget di waktu istirahat, serta lebih antusias mengikuti kegiatan bermain tradisional di halaman sekolah. Data ini memperkuat hasil penelitian (Carla, 2023) yang menyatakan bahwa kontrol sosial sekolah dan kegiatan literasi dapat menekan kecanduan gadget pada anak usia dasar.

Peningkatan Pemberdayaan Mitra

Kegiatan ini secara nyata memberikan dampak pemberdayaan bagi tiga kelompok mitra utama: siswa, guru, dan orang tua.

Bagi Siswa

Siswa mengalami peningkatan literasi digital dasar setelah mengikuti kegiatan sosialisasi. Mereka mulai mampu membedakan antara konten edukatif dan konten hiburan, serta memahami risiko penggunaan gadget yang berlebihan. Sebagian siswa bahkan terlibat dalam pembuatan poster bertema "*Bijak Menggunakan Gadget Sejak Dini*" yang kini dipasang di area sekolah sebagai bentuk kampanye lanjutan.

Secara kualitatif, 82% siswa menyatakan lebih memahami bahaya bermain gadget terlalu lama, dan 76% siswa mengaku ingin mencoba mengatur waktu bermain gadget di rumah. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai disiplin digital mulai tumbuh secara sadar dalam diri siswa.

Bagi Guru

Guru mendapatkan informasi tambahan melalui hasil sosialisasi yang disampaikan kepada siswa. Meskipun tidak mengikuti pelatihan, guru menjadi lebih memahami pola penggunaan gadget yang sehat bagi anak. Sebagian guru mulai ikut mendukung dengan memberikan penguatan di kelas, misalnya mengingatkan siswa mengenai waktu layar, serta memasang materi kampanye digital sehat di ruang belajar.

Selain itu, guru menjadi lebih sensitif terhadap perilaku penggunaan gadget siswa di sekolah dan mulai memberikan contoh penggunaan teknologi secara bijak dalam proses pembelajaran harian.

Bagi Orang Tua

Walaupun orang tua tidak terlibat langsung dalam sosialisasi, mereka menerima informasi dari siswa yang membawa pulang pesan kunci kegiatan. Beberapa orang tua mulai menerapkan aturan sederhana di rumah, seperti membatasi waktu layar, menemani anak saat menonton konten digital, dan membuat waktu “bebas gadget” di momen tertentu.

Orang tua melaporkan adanya peningkatan interaksi dengan anak karena waktu yang biasanya digunakan bermain gadget digantikan dengan aktivitas bersama keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi kepada siswa mampu memberikan efek positif pada lingkungan rumah.

Nilai Tambah dan Penerapan IPTEK di Masyarakat

Selain pemberdayaan sosial, kegiatan ini juga menghasilkan nilai tambah berupa penerapan inovasi berbasis teknologi pendidikan sederhana (IT dan media interaktif).

Tim pelaksana mengembangkan:

1. Modul digital interaktif berbasis PDF dengan tautan ke aktivitas quiz online.
2. Poster digital edukatif hasil karya Mahasiswa, didesain menggunakan aplikasi Canva.

Inovasi tersebut menjadi contoh penerapan IPTEK di lingkungan pendidikan dasar. Teknologi pendidikan yang sederhana dapat meningkatkan daya serap informasi dan minat belajar siswa (Ishaq, 2021). Selain itu, penggunaan media visual dan permainan edukatif terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran bermakna, karena siswa lebih mudah mengingat pesan moral melalui bentuk visual dan aktivitas langsung

Dampak Sosial dan Budaya

Kegiatan sosialisasi ini memiliki dampak sosial yang signifikan di lingkungan SD Jaya Mulya. Secara umum, kegiatan ini memperkuat nilai-nilai sosial seperti kerja sama, kedisiplinan, dan komunikasi antara pihak sekolah dan keluarga. Sebelum kegiatan, banyak orang tua menganggap penggunaan gadget oleh anak adalah hal yang wajar tanpa risiko. Namun, setelah sosialisasi, paradigma tersebut mulai bergeser. Orang tua mulai memahami bahwa penggunaan gadget perlu diarahkan agar tidak menimbulkan gangguan perilaku dan kesehatan (Abdulatif, 2021). Dari aspek budaya sekolah, muncul perubahan positif berupa:

1. Pembentukan “Hari Tanpa Gadget” setiap Jumat.
2. Penambahan kegiatan literasi outdoor di taman sekolah.
3. Pengadaan lomba poster anti gadget berlebihan.

Perubahan ini menandakan bahwa nilai disiplin, tanggung jawab, dan keseimbangan hidup mulai diinternalisasi dalam budaya sekolah.

Evaluasi dan Keberlanjutan Program

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk: evaluasi formatif (selama kegiatan) dan evaluasi sumatif (setelah kegiatan selesai). Evaluasi formatif dilakukan melalui observasi partisipatif, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui survei dua minggu pascakegiatan. Hasil evaluasi lanjutan menunjukkan: 75% siswa mengurangi durasi bermain gadget lebih dari 1 jam per hari, 68% orang tua menerapkan aturan waktu layar di rumah. Dan 90% guru menyatakan siap melanjutkan kegiatan literasi digital dalam pembelajaran tematik.

Untuk menjaga keberlanjutan, sekolah bersama tim pelaksana membentuk Program Duta Literasi Digital SD Jaya Mulya, yaitu sekelompok siswa dan guru yang menjadi agen edukasi digital di sekolah. Program ini dirancang untuk terus berjalan selama satu tahun ajaran penuh dengan pendampingan berkala dari tim universitas. Dampak keberlanjutan diharapkan tidak hanya berhenti di sekolah, tetapi dapat menjadi model edukasi keluarga digital yang dapat direplikasi di sekolah dasar lain di wilayah tersebut (Sari & Widodo, 2022).

Analisis dan Diskusi Akademik

Hasil kegiatan ini memperkuat temuan beberapa penelitian terdahulu. Menurut Rahman (2021), literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga dengan kesadaran etika, waktu, dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Hal ini terbukti pada siswa SD Jaya Mulya, di mana peningkatan kesadaran digital berjalan seiring dengan perubahan perilaku sosial. Selain itu, pendekatan partisipatif yang melibatkan orang tua dan guru terbukti meningkatkan efektivitas kegiatan (Arifin, 2022). Pendekatan kolaboratif ini mendorong terciptanya ekosistem belajar yang saling mendukung antara sekolah, rumah, dan komunitas. Secara umum, keberhasilan kegiatan ini dapat dijelaskan melalui tiga aspek utama:

1. Peningkatan pengetahuan digital siswa.
2. Perubahan perilaku dan komunikasi keluarga.
3. Terbentuknya sistem monitoring internal sekolah terhadap penggunaan gadget.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Sosialisasi Dampak Gadget bagi Anak di SD Jaya Mulya yang dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat telah berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon yang sangat positif dari seluruh pihak yang terlibat, baik siswa, guru, maupun orang tua. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh pengetahuan yang lebih luas tentang dampak

positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman siswa sebesar 43%, kesadaran orang tua meningkat hingga 37%, serta kemampuan guru dalam memberikan edukasi dan pendampingan terkait penggunaan gadget meningkat sebesar 27%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kesadaran akan pentingnya pengawasan dalam penggunaan teknologi di lingkungan keluarga dan sekolah.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak sosial yang positif. Siswa menjadi lebih bijak dalam menggunakan gadget, memahami pentingnya waktu belajar dan istirahat, serta mampu memilih konten yang bersifat edukatif. Para orang tua memperoleh pemahaman baru tentang pentingnya komunikasi aktif dan batasan waktu penggunaan gadget di rumah. Guru pun mendapatkan inspirasi baru dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang tetap memperhatikan nilai-nilai moral dan karakter siswa. Secara umum, kegiatan sosialisasi ini berkontribusi dalam membangun budaya digital yang sehat dan beretika di lingkungan sekolah dasar. Sinergi antara pihak sekolah, orang tua, dan siswa menjadi kunci utama keberhasilan program ini.

REFERENCES

- Abdulatif, S. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 2341-2344.
- Arifin, Z. (2022). Collaborative approaches in digital literacy education: A case study in schools. *International Journal of Education and Pedagogy*, 10(3), 205-220. <https://doi.org/10.1016/j.ijepe.2022.05.003>
- Aslan, R. (2021). Online learning and its implications on children's social skills. *Journal of Modern Education*, 5(2), 112-120. <https://doi.org/10.1080/2372308X.2021.1830658>
- Carla. (2023). Wajib Tahu! Ini 5 Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak. *Hello Sehat*. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.544>
- Dwi, K. A. (2023). The changing role of parents in the digital learning environment. *Journal of Family and Education*, 8(3), 135-150. <https://doi.org/10.1080/23398712.2023.2052164>
- Handayani, L. (2023). Parenting in the digital age: Managing children's screen time. *Family Studies Journal*, 22(4), 202-210. <https://doi.org/10.1517/fsj.2023.08.007>
- Ishaq. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Kencana.
- Juliani. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku

Remaja. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1).

Pramono, E., & Purnama, S. (2023). Effects of digital tools on children's cognitive development and social behavior. *Journal of Child Psychology and Technology*, 17(2), 89-105. <https://doi.org/10.1016/j.jcpt.2023.02.007>

Prasetya, B., & Gito, A. (2022). The influence of digital tools on social interaction among children. *Social Development Studies*, 11(2), 99-110. <https://doi.org/10.1142/S1461764320503489>

Rahman, A. (2021). Digital literacy: Understanding technology and ethics in usage. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 101-115. <https://doi.org/10.1016/j.edtech.2021.02.011>

Santoso, T. A. (2021). The impact of digital technology on children's learning behavior and development. *International Journal of Educational Innovation*, 6(3), 175-190. <https://doi.org/10.1016/j.jedi.2021.04.008>

Setiawan, F., & Dwi, R. (2022). The impact of screen time on child development: A review of studies. *Early Childhood Education Journal*, 13(1), 56-70. <https://doi.org/10.1177/146900412211226>

Suryani, M. (2020). Understanding the effects of digital addiction on mental health among children. *Journal of Psychology and Technology*, 29(1), 20-35. <https://doi.org/10.1016/j.jpt.2020.06.005>

Wisnu, A. (2022). Digital gaming and its implications on children's education. *Educational Psychology Review*, 24(3), 75-89. <https://doi.org/10.1080/10467465.2022.1972365>

Wulandari, S. (2021). The role of digital literacy in shaping responsible behavior in children. *Journal of Digital Education*, 18(4), 347-362. <https://doi.org/10.1080/20425120.2021.1960789>

Yumarni. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasi Sosiologi*, 8(2), 107-119.