

Implementation of Gadget Use Education to Build Digital Awareness and Reduce the Risks of Gadgets on Students at SDN Banyuurip 2 Tegalrejo

Implementasi Edukasi Penggunaan Gadget untuk Membangun Kesadaran Digital dan Mengurangi Risiko Dampak Gadget pada Siswa SDN Banyuurip 2 Tegalrejo

Nurul Azizah Al Ayubi¹, Silvia Gading Puspita Dewi¹, Fadhilah Putri Safira¹, Amelia Adinda Pradita¹, Choiruly Inayah¹, Joko Tri Nugraha¹

¹Universitas Tidar, Indonesia

*Corresponding Author: silviagading.pd@students.untidar.ac.id

Abstract: The development of digital technology has brought about major changes to children's lifestyles and learning patterns, including at the elementary school level. Gadgets have become an important part of everyday life, but excessive use can have a negative impact on children's physical, social, and emotional development. This activity aims to raise digital awareness and provide education on the wise use of gadgets for students at SDN Banyuurip 2 Tegalrejo. This study used a qualitative descriptive method with a participatory approach through socialization activities, delivery of educational materials, screening of educational videos, and evaluation using pre-tests and post-tests. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the benefits and risks of gadget use, as well as a growing awareness of the importance of using technology in a healthy and responsible manner. This socialization activity proved to be effective in building digital literacy from an early age and encouraging positive behavior in the use of technology in the school environment. Follow-up in the form of a continuous mentoring program for teachers and parents is needed to ensure the optimal development of children's digital literacy.

Keywords: Gadgets, Digital Awareness, Digital Literacy, Elementary School Students

Abstrak: Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar terhadap gaya hidup dan pola belajar anak-anak, termasuk di jenjang sekolah dasar. Gadget kini menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, namun penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran digital dan memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak bagi siswa SDN Banyuurip 2 Tegalrejo. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif melalui kegiatan sosialisasi, penyampaian materi edukatif, pemutaran video pembelajaran, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap manfaat dan risiko penggunaan gadget, serta tumbuhnya kesadaran untuk memanfaatkan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Kegiatan sosialisasi ini terbukti efektif dalam membangun literasi digital sejak dini dan mendorong perilaku positif dalam penggunaan teknologi di lingkungan sekolah. Diperlukan tindak lanjut berupa program pendampingan berkelanjutan bagi guru dan orang tua untuk memastikan perkembangan literasi digital anak berlangsung optimal.

Kata Kunci: Gadget, Kesadaran Digital, Literasi Digital, Siswa SD

History Article: Submitted 8 November 2025 | Revised 24 December 2025 | Accepted 26 December 2025

How to Cite: (Dewi et al., 2025). Dewi, S. G. P., Ayubi, N. A. Al, Safira, F. P., Pradita, A. A., Inayah, C., & Nugraha, J. T. (2025). Implementasi Edukasi Penggunaan Gadget untuk Membangun Kesadaran Digital dan Mengurangi Risiko Dampak Gadget pada Siswa SDN Banyuurip 2 Tegalrejo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 13(2), 201–212. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37064/jpm.v13i2.27248>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan canggih pada era globalisasi modern yang menuntut masyarakat untuk beradaptasi dengan gaya hidup yang serba praktis, efektif, dan efisien. Salah satu wujud nyata kemajuan tersebut adalah hadirnya gadget (Prakosha et al., 2024). Gadget merupakan perangkat atau instrumen elektronik yang dirancang dengan fungsi dan tujuan khusus untuk memudahkan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitasnya



© the Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

(Windari et al., 2021). Menurut Derry, gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang dirancang dengan fungsi serta kegunaan praktis untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia (Mariyama et al., 2023). Perangkat ini memiliki beragam kegunaan praktis, mulai dari mendukung komunikasi, menyediakan akses informasi, menawarkan hiburan, sehingga turut memengaruhi perubahan dalam perilaku sosial dan pola hidup masyarakat (Marpaung, 2018; Tamimi & Munawaroh, 2024). Contoh gadget seperti laptop, smartphone, iPad, dan tablet merupakan perangkat digital berteknologi modern yang menyediakan beragam aplikasi serta akses informasi dari seluruh dunia (Fadli et al., 2025). Saat ini, hampir semua lapisan masyarakat telah memanfaatkan gadget, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak yang sudah mahir menggunakan teknologi (Jalilah, 2021). Meski demikian, pemanfaatan gadget yang semakin luas turut memunculkan kekhawatiran, khususnya bagi anak-anak, karena durasi layar yang terlalu lama dapat mengurangi kesempatan berinteraksi secara langsung dan berpotensi mengganggu perkembangan emosional maupun kognitif mereka (Jaya & Amrizal, 2024).

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar semakin meningkat seiring pesatnya perkembangan teknologi digital, salah satunya di SD N Banyuurip 2 Tegalrejo. Penggunaan gadget membawa pengaruh yang beragam bagi penggunanya, terutama bagi anak-anak sekolah dasar. Dampak positif, gadget dapat memperluas pengetahuan anak melalui akses informasi yang lebih luas, menyediakan berbagai permainan edukatif yang membantu merangsang kemampuan kognitif, menjadi sarana pendukung dalam proses belajar, serta membantu menambah wawasan mereka di berbagai bidang (Matondang et al., 2025; Rini et al., 2021). Di sisi lain, penggunaan gadget secara tidak tepat dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental (Purwaningtyas et al., 2022). Penggunaan gadget secara berlebihan dapat membatasi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mereka kurang dalam bersosialisasi dan tidak paham aturan etika dalam pergaulan (Watak et al., 2023). Hal ini, dapat mengakibatkan anak-anak yang sangat terobsesi dengan gadget mengalami kecanduan dan menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bermain gadget (Aslamiyah et al., 2024; Nurbaiti et al., 2025).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2023, persentase peserta didik berusia 5-24 tahun yang mengakses teknologi, khususnya internet, mencapai 77,46%. Adapun siswa di tingkat sekolah dasar yang mengakses internet mencapai 62,56% (Puspita & Rohedi, 2018). Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan internet di kalangan siswa sekolah dasar sudah sangat umum. Namun, masalahnya adalah tidak semua penggunaan tersebut ditujukan untuk kegiatan belajar. Menurut data BPS yang dipublikasikan di situs databoks, penggunaan internet pada tahun 2023 berdasarkan tujuan didominasi oleh akses hiburan sekitar 86,65% dan media sosial sekitar 66,68%, sedangkan yang memanfaatkannya untuk konten pembelajaran hanya sekitar 27,46% (Isro et al., 2024).

Tingginya penggunaan gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar sering kali tidak disertai dengan pemahaman yang cukup mengenai cara penggunaannya secara sehat. Terutama ketika kurangnya pengawasan dan pendampingan dari orang tua serta tidak ada pembatasan waktu penggunaan gadget (Rahmayani & Suriani, 2025; Waruwu et al., 2024). Kondisi ini berpotensi menimbulkan berbagai masalah, termasuk kesulitan berkonsentrasi, penurunan hasil belajar, risiko ketergantungan terhadap perangkat digital, paparan terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia mereka (Rahayu et al., 2024; Sago et al., 2025). Selain itu, ketidaktahuan tentang etika digital berpotensi memicu tindakan yang tidak bertanggung jawab di dunia maya, seperti perundungan online atau penyebaran informasi yang tidak benar (Prodyantasari et al., 2025). Oleh karena itu, peran orang tua menjadi sangat penting, terutama melalui keterlibatan aktif dalam mengawasi serta mengatur penggunaan gadget agar dampak negatifnya dapat diminimalkan dan tercipta kebiasaan berteknologi yang lebih sehat. Selain itu, kerja sama antara orang tua dan pihak sekolah juga diperlukan untuk memastikan anak-anak mendapatkan bimbingan yang konsisten dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan adanya kolaborasi tersebut, proses pendampingan dapat berjalan lebih efektif sehingga perkembangan anak tetap terarah di tengah pesatnya kemajuan digital (Hikmawati et al., 2023; Huda & Dina fahira, 2025).

Di SD N Banyuurip 2 Tegalrejo, mayoritas siswa telah memiliki atau menggunakan gadget, baik milik sendiri maupun milik orang tua. Sebagian besar penggunaan gadget tersebut dimanfaatkan untuk kegiatan hiburan sehingga menimbulkan berbagai tantangan. Berdasarkan data pre-test awal, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mendapatkan pengawasan orang tua yang cukup dan masih aktif bermain di luar rumah, sehingga penggunaan gadget belum berada pada tahap yang mengkhawatirkan dari segi durasi. Namun, permasalahan utama terletak pada fokus aktivitas penggunaan gadget yang masih didominasi untuk hiburan seperti bermain game dan menonton video, serta rendahnya pemahaman siswa mengenai konsep dasar penggunaan gadget dan risiko yang ditimbulkan. Kondisi ini menyebabkan penggunaan gadget menjadi tidak terarah dan belum mendukung tujuan pembelajaran secara optimal. Sekitar sepertiga siswa belum memahami dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, seperti ketergantungan dan perubahan perilaku, yang dapat menghambat interaksi sosial dan menyebabkan kesulitan dalam membentuk hubungan (Anugrah et al., 2023). Tantangan lainnya seperti, kurangnya pendampingan serta pengawasan dari orang tua, disertai dengan terbatasnya pendekatan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, menjadi faktor yang menghambat pemahaman siswa terhadap penggunaan gadget secara bijak. Oleh karena itu, pemberian edukasi penggunaan gadget kepada siswa sangat penting untuk menggeser pola pemanfaatannya dari sekadar sarana hiburan menjadi media pembelajaran yang lebih bermakna, sekaligus menanamkan kesadaran akan risiko penggunaan yang berlebihan agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara bijak sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Kegiatan pemberdayaan masyarakat yang dilakukan di Sekolah Dasar N Banyuurip 2 Tegalrejo bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai risiko penggunaan gadget secara berlebihan, sekaligus mendorong mereka untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa meskipun gadget dapat mendukung proses belajar dan meningkatkan kreativitas, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, penurunan prestasi akademik, serta berkurangnya interaksi (Nurul Hidayat & Alvina Alvina, 2024; Pelu et al., 2023; Yusuf et al., 2024). Penerapan metode sosialisasi yang efektif, seperti diskusi dan aktivitas interaktif, terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai risiko tersebut dan mendorong terbentuknya kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih sehat (Ulya et al., 2023). Melalui kegiatan pemberdayaan ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan bahaya penggunaan gadget berlebihan dan mendorong siswa/siswi SD N Banyuurip 2 Tegalrejo serta mengimplementasikan penggunaan gadget dengan bijak dan bertanggung jawab sehingga para siswa/siswi dapat menggunakan gadget untuk kegiatan yang bermanfaat, membangun kreativitas, dan menunjang dalam proses pembelajaran.

Metode

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan Pendekatan Pengabdian Berbasis Penelitian, menggabungkan Penelitian Aksi Partisipatif (PAR), secara efektif mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan siswa sekolah dasar. Metode ini menekankan siklus rencana-tindakan-observasi-refleksi, memfasilitasi sosialisasi tatap muka di ruang kelas sambil memanfaatkan media interaktif seperti presentasi PowerPoint dan video YouTube pendidikan. Pengukuran empiris melalui *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi, mengungkapkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang penggunaan gadget dan konsekuensinya (Khairunisa et al., 2023). Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada hari Senin, 29 September 2025 di SDN 2 Banyuurip, Kecamatan Tegalrejo, Kabupaten Magelang.

Sebelum pelaksanaan kegiatan sosialisasi, terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah serta mengurus dokumen perizinan sebagai bentuk persiapan administratif. Setelah itu, menyiapkan materi penyuluhan dalam bentuk *Power Point* serta mencari video animasi edukatif di YouTube tentang dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan. Partisipan yang terlibat mencakup 27 siswa kelas 4-5 SDN 2 Banyuurip yang dipilih karena siswa kelas 4-5 SD sudah banyak yang mengetahui dan menggunakan gadget sendiri, dan guru sekolah termasuk kepala sekolah, dan tim pengabdian sebanyak 5 orang. Model partisipasi yang digunakan adalah partisipasi interaktif, di mana siswa terlibat aktif dalam diskusi, tanya jawab, serta refleksi solusi

praktis, sementara guru menjadi pendamping. Model kegiatannya berupa sosialisasi langsung yang melibatkan anak-anak dan guru secara aktif dalam pemahaman dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan.

Pada tahap pertama, persiapan diawali dengan pembukaan dan pengenalan. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *pre-test* sebelum kegiatan untuk mengukur pengetahuan awal siswa seputar gadget. Setelah itu, tahap pelaksanaan berupa penyampaian materi menggunakan *Power Point*, sesi tanya jawab, dan pemutaran video animasi edukatif. Kemudian, tahap ketiga siswa kembali mengerjakan *post-test* sebagai pembandingan untuk menilai peningkatan pemahaman terkait dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan. Kegiatan diakhiri dengan pembagian konsumsi, foto bersama anak-anak dan guru, dan penutupan.

Hasil dan Pembahasan

Pre-Test

Kegiatan pemberdayaan ini diawali dengan memberikan soal *pre-test* 5 soal terhadap 27 siswa SDN Banyuurip 2 Tegalrejo untuk mengukur pemahaman awal mereka mengenai penggunaan gadget yang bijak serta dampak negatifnya menggunakan skala likert, dengan hasil seperti pada tabel 1:

Tabel 1. Kepemilikan Gadget Pribadi

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah
5	Memiliki gadget sendiri / gadget milik pribadi	25 orang
4	Milik sendiri tetapi kadang masih dipake orang lain / bergantian dengan orang lain	0
3	Kadang memakai gadget sendiri atau milik orang tua	0
2	Tidak memiliki gadget tetapi pinjam milik orang lain	2 orang
1	Tidak memiliki gadget dan meminjam milik orang lain	0

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Mayoritas siswa sebanyak 25 orang menyatakan memiliki gadget sendiri atau gadget milik pribadi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta sudah memiliki perangkat pribadi yang dapat digunakan kapan saja untuk berbagai keperluan, baik belajar, hiburan, maupun komunikasi. Sementara itu, terdapat 2 siswa yang menyatakan tidak memiliki gadget sendiri dan hanya meminjam milik orang lain ketika diperlukan.

Tabel 2. Lama Penggunaan Gadget Setiap Hari

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah
5	Menggunakan gadget sangat lama dengan durasi > 6 jam	1 orang
4	Menggunakan gadget cukup lama dengan durasi 4- 5 jam	3 orang
3	Menggunakan gadget sedang sedang saja dengan durasi 2-3 jam	3 orang
2	Menggunakan gadget sebentar dengan durasi 1-2 jam	17 orang
1	Hampir tidak menggunakan gadget/ ketika diperlukan saja dengan durasi <1 jam	3 orang

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Berdasarkan hasil pada tabel 2, diketahui bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam durasi yang tergolong singkat, yaitu antara 1–2 jam per hari (sebanyak 17 orang). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan gadget siswa masih dalam batas wajar dan belum menunjukkan tanda-tanda penggunaan berlebihan. Namun, terdapat sebagian kecil siswa (4 orang) yang menggunakan gadget dengan durasi cukup lama, yaitu lebih dari 4 jam per hari, sehingga tetap perlu diberikan edukasi tentang manajemen waktu penggunaan gadget agar tidak berdampak negatif pada kesehatan maupun kegiatan belajar.

Tabel 3. Aktivitas Paling Sering di Akses dalam Penggunaan Gadget

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah
5	Menggunakan gadget seperti untuk bermain tiktok, instagram, youtube, dan bermain game	12 orang
4	Menggunakan gadget untuk melakukan komunikasi seperti WhatsApp	0 orang
3	Menggunakan gadget, digunakan untuk aktivitas yang beragam (random)	15 orang
2	Menggunakan gadget hanya untuk mencari informasi (google)	0 orang
1	Menggunakan gadget hanya untuk kepentingan	0 orang

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Berdasarkan hasil pada table 3, sebagian besar siswa menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas secara acak (random) sebanyak 15 orang, dan 12 siswa menggunakan gadget untuk hiburan seperti TikTok, Instagram, YouTube, dan game. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih sering menggunakan gadget untuk hiburan dan aktivitas umum, bukan untuk kegiatan yang bersifat edukatif atau produktif.

Tabel 4. Preferensi Bermain di Luar vs Gadget

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah
5	Sangat suka bermain gadget dan jarang bermain di luar	1 orang
4	Lebih sering bermain gadget tapi kadang bermain ke luar	0 orang
3	Sama – sama suka bermain gadget dan bermain di luar	3 orang
2	Lebih suka bermain di luar, sesekali bermain gadget	23 orang
1	Sangat suka bermain di luar tertarik bermain gadget	0 orang

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Hasil pada table 4, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih suka bermain di luar rumah dengan jumlah 23 orang, sedangkan hanya 1 siswa yang sangat suka bermain gadget dan jarang bermain di luar. Artinya, kecenderungan siswa untuk beraktivitas di luar ruangan masih tinggi, sehingga penggunaan gadget belum sepenuhnya mendominasi waktu bermain mereka.

Berdasarkan hasil table 5, diketahui bahwa 27 siswa menyatakan orang tua mereka selalu mengingatkan untuk membatasi waktu bermain gadget. Hal ini menggambarkan bahwa pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget sangat baik, sehingga dapat membantu siswa dalam mengatur waktu dan mencegah penggunaan gadget secara berlebihan.

Tabel 5. Peringatan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gadget

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah
5	Selalu mengingatkan	27 orang
4	Sering mengingatkan	0 orang
3	Kadang mengingatkan	0 orang
2	Jarang mengingatkan	0 orang
1	Tidak mengingatkan	0 orang

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Sosialisasi

Gadget memiliki pengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari dan digunakan oleh berbagai kalangan untuk mendukung aktivitas. Namun, pada anak usia dini, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan serta berdampak negatif terhadap perkembangan fisik, kognitif, dan sosial-emosional mereka. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan sosialisasi penggunaan gadget dalam membangun kesadaran digital dan mengurangi risiko dampak negatifnya pada siswa SD (Gambar 4). Dilakukan tiga tahapan dalam pelaksanaan sosialisasi, tahap pertama meliputi survey yang dilakukan di SD Banyuurip 2 Tegalrejo.

Gambar 1. Sosialisasi Penggunaan Gadget



Kegiatan edukasi ini dilaksanakan oleh tim mahasiswa dari Program Studi Ilmu Administrasi Negara, yang memiliki fokus pada pengembangan media dan strategi pembelajaran digital. Kelompok kami terdiri dari beberapa individu yang bekerja sama untuk merancang modul pelatihan yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Tujuan utama kami adalah menanamkan pemahaman dasar tentang penggunaan alat elektronik seperti gadget, yang bertanggung jawab dan produktif di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah.

Tahap awal dari implementasi ini adalah pelaksanaan pre-test (Gambar 2), berfungsi sebagai alat ukur diagnostik untuk memetakan sejauh mana tingkat pemahaman dan kesadaran awal siswa terkait risiko kecanduan gadget. Hasil dari pre-test ini nantinya akan menjadi landasan untuk menyesuaikan materi edukasi agar lebih relevan dan tepat sasaran, sehingga upaya pembangunan literasi digital siswa dapat berjalan efektif sebelum sesi inti materi dimulai.

Gambar 2. Peserta Mengisi Pre-test



Penyampaian materi yang memperkenalkan gadget serta penjelasan lebih mendalam. Kegiatan ini merupakan bagian dari program pemberdayaan masyarakat yang bertujuan meningkatkan kesadaran penggunaan gadget sejak dini serta mengurangi dampak negatif penggunaan gadget bagi siswa sekolah dasar. Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif dengan edukatif dan partisipatif, metode yang digunakan dalam penyampaian materi mencakup presentasi penyampaian materi, video edukatif, sesi tanya jawab, dan ice breaking. Penggunaan video animasi edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak SD, karena media ini mampu menyampaikan konsep dan risiko yang sulit dijelaskan secara verbal dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Diharapkan, melalui kegiatan ini, siswa dapat memahami materi yang diberikan dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan bijak dalam menggunakan gadget.

Gambar 3. Peserta Mengisi Post-test



Sebagai penutup dari seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi yang interaktif dan edukatif, siswa SDN Banyuurip 2 Tegalrejo kemudian mengerjakan Post-Test sebagai alat untuk mengukur efektivitas materi yang telah disampaikan, mulai dari kesadaran digital hingga pengelolaan dampak gadget. Setiap jawaban menjadi data dalam menilai peningkatan pengetahuan serta perubahan kesadaran digital setelah sesi sosialisasi, sekaligus menegaskan bahwa kegiatan ini memberikan bekal penting bagi mereka untuk menghadapi tantangan dunia digital sehari-hari.

Post-Test

Sebagai tindak lanjut dari *pre-test*, kegiatan pemberdayaan ini dilanjutkan dengan pelaksanaan *post-test* (Gambar 3) yang bertujuan untuk mengukur perubahan tingkat

pemahaman peserta setelah mengikuti sosialisasi. Hasil *post-test* yang diperoleh menunjukkan peningkatan pemahaman dan kesadaran peserta mengenai penggunaan gadget secara bijak, dengan rincian sebagai berikut (Tabel 6-10):

Tabel 6. Pengertian Gadget

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah
5	Sangat mengetahui yang di maksud gadget	11 orang
4	Mengetahui yang di maksud gadget	15 orang
3	Kurang mengetahui yang dimaksud gadget	1 orang
2	Tidak mengetahui yang dimaksud gadget	0 orang
1	Sangat tidak mengetahui yang dimaksud gadget	0 orang

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Tabel 7. Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah
5	Sangat memahami dampak penggunaan gadget berlebihan	7 orang
4	Memahami dampak penggunaan gadget berlebihan	19 orang
3	Kurang memahami dampak penggunaan gadget berlebihan	1 orang
2	Tidak memahami dampak penggunaan gadget berlebihan	0 orang
1	Sangat tidak memahami dampak penggunaan gadget berlebihan	0 orang

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Tabel 8. Bahaya Gadget Sebelum Tidur

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah/Presentase
5	Sangat mengetahui bahaya penggunaan gadget sebelum tidur	3 orang
4	Mengetahui bahaya penggunaan gadget sebelum tidur	20 orang
3	Kurang mengetahui bahaya penggunaan gadget sebelum tidur	4 orang
2	Tidak mengetahui bahaya penggunaan gadget sebelum tidur	0 orang
1	Sangat tidak mengetahui bahaya penggunaan gadget sebelum tidur	0 orang

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Tabel 9. Cara Menggunakan Gadget Bijak

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah/Presentase
5	Sangat mengetahui cara penggunaan gadget dengan bijak	7 orang
4	Mengetahui cara penggunaan gadget dengan bijak	15 orang

3	Kurang mengetahui cara penggunaan gadget dengan bijak	5 orang
2	Tidak mengetahui cara penggunaan gadget dengan bijak	5 orang
1	Sangat tidak mengetahui cara penggunaan gadget dengan bijak	0 orang

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Tabel 10. Kegiatan Alternatif Selain Bermain Gadget

Skala	Kategori Jawaban	Jumlah/ Presentase
5	Sangat rutin melakukan kegiatan alternatif selain bermain gadget seperti berolahraga, bermain di luar, membantu orang tua, membaca, mengikuti kegiatan lainnya.	27 orang
4	Rutin melakukan kegiatan melakukan kegiatan alternatif selain bermain gadget seperti berolahraga, bermain di luar, membantu orang tua, membaca, mengikuti kegiatan lainnya.	0 orang
3	Melakukan kegiatan melakukan kegiatan alternatif selain bermain gadget seperti berolahraga, bermain di luar, membantu orang tua, membaca, mengikuti kegiatan lainnya.	0 orang
2	Kurang melakukan kegiatan melakukan kegiatan alternatif selain bermain gadget seperti berolahraga, bermain di luar, membantu orang tua, membaca, mengikuti kegiatan lainnya.	0 orang
1	Tidak melakukan kegiatan melakukan kegiatan alternatif selain bermain gadget seperti berolahraga, bermain di luar, membantu orang tua, membaca, mengikuti kegiatan lainnya.	0 orang

Sumber: Data primer diolah tahun 2025

Hasil

Sebagai langkah evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti sosialisasi mengenai literasi digital dan dampak penggunaan gadget, dilakukan pengisian Pre-Test dan Post-Test. Pre-Test diberikan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa terkait kebiasaan penggunaan gadget, dampaknya, serta pengawasan orang tua. Sementara itu, Post-Test diberikan setelah sosialisasi untuk melihat peningkatan pemahaman mereka mengenai konsep gadget, risiko penggunaan berlebihan, serta cara menggunakan teknologi secara bijak. Hasil persentase dari kedua tes tersebut disajikan pada tabel 11 dan 12 sebagai gambaran perubahan pemahaman siswa selama kegiatan berlangsung.

Tabel 11. Hasil Persentase dari *Pre-Test*

No	Soal	Presentasi
1	Apakah kamu punya gadget sendiri?	83,3%
2	Berapa lama biasanya kamu menggunakan gadget setiap hari?	56,7%
3	Apa yang paling sering kamu lakukan saat memakai gadget?	50%
4	Apakah kamu lebih suka bermain di luar atau main gadget?	76,7%
5	Apakah orang tua kamu pernah mengingatkan kamu untuk membatasi waktu bermain gadget?	90%

Tabel 12. Hasil Presentase dari *post-test*

No	Soal	Presentasi
1	Apa yang dimaksud dengan gadget?	50%
2	Dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan	63,3%
3	Mengetahui bahaya gadget jika digunakan sebelum tidur	66,7%
4	Cara menggunakan gadget dengan bijak	50%
5	Kegiatan apa yang bisa dilakukan selain bermain gadget	90%

Berdasarkan hasil Pre-Test dan Post-Test pada siswa SDN Banyuurip 2 Tegalrejo, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan dalam pemahaman mereka terkait penggunaan gadget. Pada tahap Pre-Test, sebagian besar siswa telah menunjukkan kesadaran awal mengenai kepemilikan gadget dan pentingnya pengawasan orang tua, namun pemahaman mengenai aktivitas sehat di luar layar masih bervariasi. Setelah sosialisasi, hasil Post-Test menunjukkan peningkatan pada aspek pengetahuan konsep gadget, bahaya penggunaan berlebihan, serta pentingnya menjaga kebiasaan digital sebelum tidur. Selain itu, siswa juga mampu mengidentifikasi alternatif kegiatan positif selain bermain gadget dengan persentase yang lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa sosialisasi yang diberikan berperan efektif dalam meningkatkan literasi digital dan membantu siswa menjadi lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi penggunaan gadget di SDN Banyuurip 2 Tegalrejo terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran digital dan pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi secara bijak. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai manfaat serta risiko penggunaan gadget. Siswa mampu mengenali dampak negatif dari penggunaan gadget berlebihan, seperti kecanduan, penurunan interaksi sosial, dan gangguan kesehatan, serta memahami pentingnya membatasi waktu penggunaan dan memilih konten yang bermanfaat. Sosialisasi yang dilakukan dengan pendekatan partisipatif dan interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh sekolah dasar. Keterlibatan guru dan dukungan pihak sekolah turut memperkuat efektivitas kegiatan, menjadikan edukasi ini sebagai langkah strategis dalam membentuk perilaku digital yang sehat sejak dini.

Sebagai umpan balik untuk kegiatan selanjutnya, disarankan agar program serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan menambahkan pendampingan rutin bagi siswa, pelatihan literasi digital untuk guru dan orang tua, serta pembentukan komunitas sadar digital di lingkungan sekolah. Upaya ini diharapkan mampu memperluas dampak positif kegiatan, menanamkan nilai tanggung jawab dalam penggunaan teknologi, dan menciptakan generasi muda yang cerdas, kreatif, serta beretika di era digital.

Daftar Pustaka

- Anugrah, R., Safrizal, & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>
- Aslamiyah, D., Suberata, I. W., & Darsono. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Moral dan Etika Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 223–232. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.491>
- Fadli, M., Qolbi, L., Mutiasya, K., Hayati, S., Tionita, E., & Azizah, H. (2025). Penggunaan Gadget di Kalangan Anak SD dan Tantangan dalam Lingkungan Sekolah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 159–167. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5027>

- Hikmawati, I., Adi Purwanto, L., Setiyabudi, R., & Susilo, R. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Parental Control Penggunaan Gadget Pada Anak Bagi Wali Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(3), 5–8. <https://doi.org/10.26714/jipmi.v2i3.128>
- Huda, K., & Dina fahira. (2025). Analisis Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Masa Mendatang Kelompok B TK Al Anwar Tahun 2024/2025. *Journal Transformation of Mandalika*, 6(6), 173–177. <https://doi.org/10.36312/jtm.v6i5.5031>
- Isro, M., Wahyudin, D., & Dasar, P. (2024). Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar Negative Impact of Using Gadgets on Elementary School-Age Children. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(2), 130–135. <https://doi.org/10.70437/v3mqyx25>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Jaya, I., & Amrizal, A. (2024). Analisis Dampak Gadget Terhadap Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Computer Based Information System Journal*, 12(1), 24–30. <https://doi.org/10.33884/cbis.v12i1.8235>
- Khairunisa, N., Kustati, M., Gusmirawati, G. (2023). Pendampingan Penggunaan Tekonologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar di Pesisir. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*. <https://doi.org/10.46843/jmp.v2i2.289>
- Mariyama, Lestari, I. P., & Sari, I. P. (2023). PENGARUH INTENSITAS DAN JENIS PEMAKAIAN DALAM PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAT EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 4(2), 113–120. <https://doi.org/10.37287/ijnhs.v4i2.1564>
- Marpaung, J. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN (THE EFFECT OF USE OF GADGET IN LIFE). *Jurnal KOPASTA*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Matondang, S. N., Rahman, O. F., & Siregar, P. A. (2025). Study on the Impact of Gadgets on Public Elementary School Students. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 4(6), 427–436. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v4i6.104>
- Nurbaiti, Nasmi, & Marniati. (2025). Literature Review : Dampak Gadget terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Anak. *Antigen: Jurnal Kesehatan Masyarakat Dan Ilmu Gizi*, 3(3), 107–125. <https://doi.org/10.57213/antigen.v3i3.730>
- Nurul Hidayat, & Alvina Alvina. (2024). Edukasi Penggunaan Teknologi yang Bijak di SDN 020 Tarakan. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(6), 138–145. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i6.925>
- Pelu, M., Firdiyanti, E. A., Prasetyowati, R. I., & Safera, T. B. (2023). Pemberdayaan Anak Dengan Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Dalam Rangka Memperingati Hari Anak. *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 295–297. <https://doi.org/10.55824/jpm.v2i5.347>
- Prakosha, D., Fashiha, A. A., & Kusumastuti, S. D. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(1), 211–217. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i1.799>
- Prodyantasari, A., Palupi Susilowati, Mely Purnadianti, Mardiana Prasetyani Putri, Hari Untarto Swandono, & Krisnita Dwi Jayanti. (2025). Edukasi Dampak Menggunakan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, 6(1), 19–29. <https://doi.org/10.36465/jupemas.v6i1.1498>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Puspita, R. H., & Rohedi, D. (2018). The Impact of Internet Use for Students. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 306(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012106>
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 344–349. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>

- Rahmayani, S. D., & Suriani, A. (2025). Belajar dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak Gadget terhadap Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 186–194. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1941>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Sago, L. A., Wulandari, S., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 01 Banda Dalam. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 256–264. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1700>
- Tamimi, F., & Munawaroh, S. (2024). Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat. *Saturnus: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–74. <https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.157>
- Ulya, N., Setyowati, A., & Artanti, S. (2023). Pengabdian Masyarakat dengan "Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak" di Posyandu Remaja Kelurahan Banyurip. *Jurnal ABDIMAS-HIP Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 111–116. <https://doi.org/10.37402/abdimaship.vol4.iss2.274>
- Waruwu, L. N., Lay, S., & Ndoa, P. K. (2024). Dampak dan Penanganan Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Katolik di SMA Negeri 1 Hiliduho. *Journal New Light*, 2(3), 12–20. <https://doi.org/10.62200/newlight.v2i3.136>
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., & Suparlan, M. S. R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS*, 1(2), 43–49. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Windari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 260–264. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>
- Yusuf, O. Y. H., Rosmawati, R., Febrianti, F., Ningrum, H. M. Z., Sabaria, S., & Tarbiyah. (2024). Perlindungan Anak Pada Bahaya Gadget. *Bumi : Jurnal Hasil Kegiatan Sosialisasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 115–131. <https://doi.org/10.61132/bumi.v2i1.50>