

## EDUKASI DAMPAK MENGGUNAKAN GADGET PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Arshy Prodyanatasari<sup>1\*</sup>, Palupi Susilowati<sup>1</sup>, Mely Purnadianti<sup>1</sup>, Mardiana Prasetyani Putri<sup>1</sup>, Hari Untarto Swandono<sup>1</sup>, Krisnita Dwi Jayanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata Kediri, Indonesia

\*Korespondensi: arshy.prodyanatasari@iik.ac.id

### ABSTRACT

Gadgets are portable electronic devices such as smartphones, tablets, and laptops equipped with various technological features to support communication, access to information, and digital interaction. With consistent and wise supervision, the use of gadgets by children can be directed to support their learning, creativity, and development while minimizing potential negative impacts. This community service activity aimed to educate elementary school students about the impacts of gadget usage, both positive and negative, and to promote understanding of the importance of using gadgets responsibly. The activity was conducted at SDN Bandar Lor 1 in Kota Kediri, involving 73 students as participants. The method used was Participatory Action Research, divided into four stages: pre-test, delivery of educational materials, ice-breaking activities, and evaluation through post-test. The evaluation results showed a significant increase in students' knowledge, as evidenced by the comparison of pre-test and post-test scores. This improvement indicates that the educational activity successfully raised students' awareness of healthy and responsible gadget use. This activity is expected to provide long-term benefits for students in managing technology usage wisely and serve as a model for similar activities in the future.

**Keywords:** impact; education; gadget; learning; supervision

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah membuat *gadget* menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa sekolah dasar, dengan 65% anak usia 6-12 tahun di Indonesia menggunakan gadget selama 3-5 jam per hari. Namun, penggunaan berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti gangguan kesehatan, kecanduan, dan penurunan performa akademik, sehingga diperlukan strategi untuk memastikan pemanfaatan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa sekolah dasar mengenai dampak penggunaan *gadget*. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri pada 18 November 2024. Metode PkM adalah *Participatory Action Research* (PAR) dan populasi adalah siswa kelas 1-6 sebanyak 121 siswa dan sampel PkM adalah siswa kelas 4-6 sebanyak 73 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner dan Teknik analisis data menggunakan analisis statistis non parametrik Uji Wilcoxon karena data tidak terdistribusi normal. Pelaksanaan PkM dibagi menjadi empat tahapan, meliputi pretes, penyampaian materi edukasi, *ice breaking*, serta evaluasi melalui *posttest*. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa yang signifikan, terlihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 50,17 dan 97,17. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa terhadap penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dalam mengelola penggunaan teknologi secara bijak dan menjadi model untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

**Kata Kunci:** dampak; edukasi; *gadget*; pembelajaran; pengawasan

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Salah satu perangkat yang sangat populer dan mudah diakses adalah *gadget*. *Gadget* telah menjadi alat multifungsi yang tidak hanya dipergunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk mengakses informasi, bermain game, dan berinteraksi melalui media sosial (Wulandari, D., & Lestari, T., 2021; Saniyyah, L., 2021). Namun, di balik manfaatnya, penggunaan *gadget* yang tidak bijak dapat membawa dampak negatif, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan fisik dan mental (Subarkah, 2019; Pardede, R., & Watini, S., 2021). Penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa sekolah dasar dapat menimbulkan

berbagai dampak negatif, seperti gangguan penglihatan akibat paparan layar yang terlalu lama (American Academy of Ophthalmology, 2021), gangguan tidur karena paparan cahaya biru yang menghambat produksi melatonin (Cain, N., & Gradisar, M., 2010), serta penurunan performa **akademik** akibat berkurangnya konsentrasi dan waktu belajar (OECD, 2019). Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dikaitkan dengan peningkatan risiko obesitas karena kurangnya aktivitas fisik (Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B., 2016) dan gangguan emosional seperti kecemasan serta agresivitas (Twenge, J. M., & Campbell, W. K., 2018).

Fenomena penggunaan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar menunjukkan tren yang semakin meningkat. Anak-anak sering kali menghabiskan waktu yang lama untuk bermain game atau menonton video tanpa pengawasan yang memadai. Hal ini dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti gangguan konsentrasi, penurunan prestasi belajar, risiko kecanduan digital, hingga paparan konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, serta dampak Kesehatan akibat radiasi sinar biru (gelombang elektromagnetik) dari *gadget* (Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M., 2022; Purwaningtyas, F. D., 2023; Sianturi, 2021; Kurnia, 2024; Prodyanatasari A., 2023; Prodyanatasari A. M., 2024)). Selain itu, kurangnya pemahaman mengenai etika digital juga dapat memicu perilaku tidak bertanggung jawab di dunia maya, seperti *cyberbullying* atau penyebaran informasi palsu (Prodyanatasari, 2024; Heni Agusputa Dewi, 2023). Sekolah dan orang tua perlu memberikan edukasi kepada siswa sekolah dasar tentang penggunaan gadget secara bijak untuk membekali anak-anak dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Dengan demikian, mereka dapat memanfaatkan teknologi secara positif sekaligus menghindari dampak negatifnya (Sero, 2024; Widyaningsih, 2023).

Pemberian edukasi tentang penggunaan *gadget* secara bijak kepada siswa sekolah dasar merupakan langkah strategis dalam membentuk generasi yang cerdas dan bertanggung jawab di era digital (Livingstone, 2017; UNICEF, 2020)). Edukasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak mengenai manfaat dan risiko penggunaan *gadget*, tetapi juga untuk membangun kebiasaan positif yang akan mendukung perkembangan mereka secara holistik. Melalui edukasi ini, siswa diharapkan dapat memahami pentingnya mengatur waktu penggunaan *gadget*, memilih konten yang bermanfaat, serta menerapkan etika dalam berkomunikasi dan berinteraksi di dunia maya. Dengan demikian, mereka dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat pendukung belajar dan pengembangan diri, bukan sebagai sumber masalah. Pemberian edukasi bijak menggunakan *gadget* juga melibatkan peran aktif dari berbagai pihak, termasuk guru, orang tua, dan komunitas sekolah. Sinergi ini diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran digital yang sehat dan bertanggung jawab (Khosiah, 2021; Mujiwati, 2024). Dengan langkah ini, diharapkan siswa sekolah dasar dapat tumbuh menjadi individu yang mampu menghadapi tantangan era digital dengan bijak dan berintegritas.

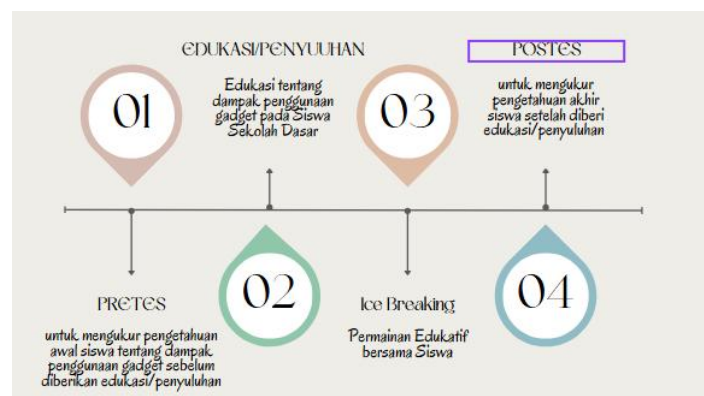
SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri merupakan salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen untuk membentuk karakter siswa yang unggul dan bertanggung jawab. Dalam konteks penggunaan gadget, siswa di sekolah ini juga menghadapi berbagai tantangan, seperti meningkatnya durasi penggunaan gadget tanpa pengawasan, potensi kecanduan, serta risiko paparan konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, pemberian edukasi mengenai dampak penggunaan gadget menjadi sangat penting. Salah satu tujuan utama edukasi ini adalah mengurangi risiko kecanduan gadget pada siswa. Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget berisiko mengalami kecanduan, yang dapat memengaruhi kesehatan fisik dan mental. Melalui edukasi, siswa dapat memahami pentingnya membatasi waktu penggunaan gadget dan mengelola aktivitas mereka secara seimbang. Selain itu, edukasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar. Penggunaan gadget yang tidak terkendali sering kali menyebabkan gangguan konsentrasi dan menurunnya motivasi belajar. Dengan

memberikan pemahaman yang tepat, siswa dapat diarahkan untuk menggunakan gadget sebagai alat bantu belajar yang positif, sehingga mendukung pencapaian akademik mereka.

Tujuan lainnya adalah melindungi siswa dari paparan konten negatif. Konten yang tidak sesuai usia, seperti kekerasan atau pornografi, dapat berdampak buruk pada perkembangan moral siswa. Edukasi memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara memilih dan mengakses konten yang aman dan bermanfaat, sehingga mereka dapat terhindar dari pengaruh negatif. Terakhir, edukasi ini juga bertujuan untuk menanamkan etika digital. Siswa perlu memahami pentingnya berperilaku sopan dan bertanggung jawab dalam menggunakan gadget, seperti menghindari cyberbullying, menghormati privasi orang lain, dan tidak menyebarkan informasi palsu. Dengan demikian, siswa tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki karakter yang baik dalam berinteraksi di dunia digital. Dengan memberikan edukasi dampak penggunaan *gadget*, SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri dapat menciptakan generasi siswa yang mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan bertanggung jawab, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik.

## METODE

Pengabdian masyarakat “Edukasi Dampak *Gadget* pada Siswa Sekolah Dasar” dilaksanakan pada tanggal 18 November 2024 di SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas 3, 4, dan 5 yang berjumlah 73 siswa. Kegiatan PkM ini dilaksanakan dengan metode *Participatory Action Research (PAR)*, dan dibagi menjadi 4 (empat) sesi kegiatan seperti yang tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PkM

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dimulai dengan **tahap pertama**, yaitu penyampaian dan pengenalan. Tim PkM menyapa siswa dengan ramah dan memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan kegiatan. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menarik minat siswa. Setelah itu, siswa diberikan *pretest* berupa kuesioner untuk mengukur pengetahuan awal mereka tentang dampak penggunaan gadget. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa sebelum diberikan materi edukasi. Setelah *pretest* selesai, tim PkM memberikan edukasi tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Edukasi ini disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

**Pada tahap kedua**, tim PkM memberikan edukasi dengan metode yang interaktif dan menarik, yaitu ceramah, tanya jawab, dan games. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi secara terstruktur, dilengkapi dengan alat bantu seperti slide presentasi atau poster. Setelah ceramah, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dalam sesi tanya jawab, yang bertujuan untuk mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami. Untuk menghindari kebosanan dan meningkatkan

partisipasi siswa, tim PkM juga menyelenggarakan games edukatif, seperti kuis atau simulasi penggunaan gadget yang bijak. Games ini dirancang untuk membuat siswa lebih aktif dan tertarik mengikuti kegiatan. Selanjutnya, **pada tahap ketiga**, siswa diberikan ice breaking. *Ice breaking* ini bertujuan untuk membuat siswa lebih rileks setelah sesi edukasi yang intens, sekaligus membangkitkan semangat mereka. Kegiatan *ice breaking* juga membantu mengakrabkan siswa dengan tim PkM, sehingga suasana menjadi lebih cair dan menyenangkan. Contoh *ice breaking* yang dapat dilakukan adalah permainan sederhana seperti "Tebak Gerakan" atau "Simons Says", yang melibatkan seluruh siswa secara aktif.

**Pada tahap keempat** yang merupakan tahapan akhir pelaksanaan PkM, siswa diberikan *posttest* dengan format yang sama seperti pretes. *Posttest* ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa setelah mengikuti kegiatan edukasi. Setelah *posttest* selesai, tim PkM mengakhiri kegiatan dengan penutupan dan dokumentasi. Penutupan dilakukan dengan mengucapkan terima kasih kepada siswa dan pihak sekolah, serta memberikan pesan motivasi agar siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Dokumentasi kegiatan dilakukan dengan mengambil foto atau video sebagai bukti fisik dan bahan laporan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan ini adalah lembar kuesioner dan wawancara. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari *pretest* dan *posttest*, sementara wawancara dilakukan secara terbatas dengan beberapa siswa atau guru untuk mendapatkan informasi kualitatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan Uji Statistik non-parametrik Chi Square. Pemilihan uji ini dilakukan karena data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. *Uji Chi Square* digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* guna mengetahui apakah terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan. Jika nilai p-value <0,05, dapat disimpulkan bahwa kegiatan edukasi berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak penggunaan gadget. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan dan merancang program lanjutan yang diperlukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era digital seperti sekarang, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia sekolah dasar. Penggunaan gadget, seperti smartphone dan tablet, memang membawa banyak manfaat, terutama dalam mendukung proses belajar dan mengakses informasi. Namun, di balik manfaatnya, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, mulai dari gangguan kesehatan, kecanduan, hingga paparan konten yang tidak sesuai untuk usia anak. SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri, sebagai salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen membentuk karakter siswa yang unggul dan bertanggung jawab, menyadari pentingnya mengatasi tantangan ini.

Kegiatan PkM dilaksanakan pada tanggal 18 November 2024 dengan sasaran kegiatan adalah siswa kelas 3, 4, dan 5 berjumlah 73 siswa dengan rentang usia 9-11 tahun. Penetapan sasaran kegiatan ini didasarkan pada pertimbangan kemampuan siswa dalam menerima informasi yang akan diberikan. Pemilihan sekolah sasaran kegiatan didasarkan pertimbangan akan banyak siswa di sekolah ini menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar *gadget* dengan pengawasan yang kurang memadai bahkan tidak jarang tanpa pengawasan, sehingga berisiko mengalami dampak negatif seperti penurunan konsentrasi belajar, gangguan tidur, dan bahkan kecanduan. Oleh karena itu, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) tergerak untuk menyelenggarakan kegiatan edukasi tentang dampak penggunaan gadget bagi siswa sekolah dasar.

Kegiatan PkM ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa tentang cara menggunakan gadget secara bijak, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi secara

positif sekaligus terhindar dari dampak negatifnya. Melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, seperti edukasi, tanya jawab, *games*, dan *ice breaking*, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tetapi juga termotivasi untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan dilaksanakannya kegiatan ini, siswa SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri dapat tumbuh menjadi generasi yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di era digital dengan bijaksana. Sebelum pelaksanaan PkM, tim melakukan persiapan dengan membuat poster edukasi dampak gadget yang akan digunakan sebagai media edukasi pada pelaksanaan PkM. Poster yang disusun berisikan informasi tentang pengaruh *gadget* dan cara bijak untuk mencegah kecanduan *gadget* pada siswa sekolah dasar. Dalam penyusunan poster dilakukan dengan menggunakan susunan kata dan kalimat yang mudah dipahami untuk siswa sekolah dasar. Penggunaan media poster untuk memudahkan dalam proses edukasi dan membantu peserta dalam memahami informasi yang diberikan.



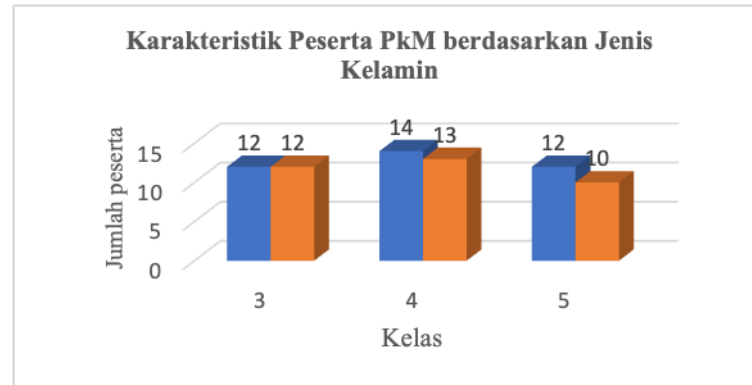
Gambar 2. Poster edukasi dampak penggunaan *gadget* pada anak

Pada tahap persiapan yang sudah matang, tim PkM melaksanakan PkM sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun pada metode kegiatan sebanyak empat tahapan. Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan PkM, sebagai berikut:

**1. Tahap pertama, pengenalan dan pemberian pretes kepada peserta PkM.**

Kegiatan PkM diawali dengan penyampaian dan pengenalan oleh tim PkM kepada siswa. Tim memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan kegiatan, dan memberikan gambaran singkat tentang alur kegiatan. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana yang ramah dan nyaman, sekaligus menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif. Setelah itu, siswa diberikan pretes berupa kuesioner atau tes tertulis untuk mengukur pengetahuan awal mereka tentang dampak penggunaan gadget. Pretes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman

siswa sebelum diberikan materi edukasi. Hasil *pretest* akan digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan siswa setelah kegiatan.



**Gambar 3.** Karakteristik peserta PkM berdasarkan jenis kelamin

PkM dilaksanakan dengan tujuan: (1) mengurangi risiko kecanduan *gadget* pada siswa, (2) meningkatkan prestasi belajar, (3) melindungi dari konten negatif, dan (4) menanamkan etika digital edukasi. Pentingnya memberikan edukasi tentang dampak penggunaan *gadget* yang intens pada siswa perlu diberikan mengingat fenomena penggunaan *gadget* yang semakin meningkat, dimana siswa lebih banyak menghabiskan waktu lama untuk bermain game, menonton video tanpa pengawasan. Pelaksanaan PkM dibagi menjadi 4 (empat) sesi, yaitu: (1) Pemberian pretes, (2) edukasi/edukasi, (3) ice breaking, dan (4) postes. Pemberian *pretest* kepada peserta bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang dampak penggunaan *gadget*. Peserta mengisi kuesioner yang diberikan selama 10 menit dan selanjutnya dilakukan edukasi dampak *gadget* yang meliputi dampak positif, dampak negatif, dan upaya pencegahannya.



**Gambar 4.** Proses pengerjaan *pretest* oleh siswa

## 2. Tahap kedua: Edukasi Dampak Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar

Setelah selesai pretes, kegiatan dilanjutkan ke tahap kedua yaitu edukasi dampak penggunaan *gadget* pada siswa, meliputi dampak positif, dampak negatif, serta upaya pencegahannya. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan *gadget* memberikan dampak positif selama dalam penggunaannya ada pengawasan dari guru. Dampak positif penggunaan *gadget* bagi siswa dalam pembelajaran, meliputi:

- a. **Kemudahan akses informasi dan pelajaran yang luas**, seperti e-book, artikel, video pembelajaran, jurnal ilmiah, dan informasi lainnya. Selain itu dengan memanfaatkan *gadget*, siswa dapat mengakses media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif menggunakan aplikasi pembelajaran terupdate, seperti: Quizizz, Kahoot, Google Classroom, dan lain sebagainya

- b. Media pembelajaran jarak jauh.** Penggunaan *gadget* memudahkan siswa untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja. Hal ini sangat membantu bagi siswa yang memiliki jadwal aktivitas yang padat. Kemudahan mengakses informasi pelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.
- c. Kreativitas Siswa.** Pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa karena siswa mampu mengeksplorasi dan bereksperimen dengan pengetahuan-pengetahuan baru secara mandiri. Siswa dapat memperoleh informasi seperti eksperimen IPA melalui video maupun media sosial, kemudian mempraktikkan secara mandiri dan dengan pengawasan orang dewasa.
- d. Meningkatkan Keterampilan Digital.** Keterampilan digital dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan penting, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas yang diperlukan di dunia modern di Abad 21 saat ini. Melalui pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal, dimana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar dengan mengakses platform pembelajaran interaktif.
- e. Melatih kemampuan berkomunikasi.** Melalui platform digital, siswa belajar untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebaya
- f. Upgrade skill dan pemecahan masalah.** Dengan menggunakan teknologi, siswa dihadapkan pada tantangan yang memerlukan pemecahan masalah sehingga meningkatkan kemampuan analitis siswa untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang dihadapinya. Di Era society 5.0, keterampilan dalam pemanfaatan teknologi sangat penting untuk dimiliki oleh semua orang, tidak terkecuali siswa sekolah dasar. Keterampilan dalam menggunakan teknologi dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar perlu adanya pengawasan baik dari guru, orang tua, maupun masyarakat. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak tepat penggunaannya dapat memberikan dampak negatif pada siswa, diantaranya:

- a. Gangguan atau kesulitan berkonsentrasi,** sehingga dapat mengakibatkan kesulitan belajar hingga penurunan prestasi akademik
- b. Kesulitan dalam bersosialisasi,** baik dengan teman sebaya, keluarga, maupun masyarakat, sehingga dapat menyebabkan anak menjadi antisosial. Hal ini disebabkan karena anak lebih menyukai bermain dengan *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan teman ataupun mengobrol dengan orang tua. Aktivitas di media sosial sering kali menimbulkan perasaan cemas atau tidak cukup baik, yang dapat membuat anak merasa terasing dari teman-teman di dunia nyata, sehingga anak lebih suka mengisolasi diri.
- c. Gangguan kesehatan fisik.** Anak lebih suka bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan aktivitas fisik di luar atau berpartisipasi dalam kegiatan sosial, yang penting untuk membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial. Ketika bermain *gadget*, anak tanpa dilakukan dengan posisi yang tidak ergonomis, sehingga menyebabkan masalah postur, nyeri punggung, dan leher. Selain itu, terlalu sering bermain *gadget*, organ mata akan terpapar sinar biru (gelombang elektromagnetik) lebih sering juga. Hal ini dapat menyebabkan masalah penglihatan, seperti: ketegangan mata, sindrom penglihatan komputer, dan masalah penglihatan lainnya. Selain itu, paparan sinar biru juga mengakibatkan gangguan pola tidur, sehingga menghambat produksi melatonin.
- d. Gangguan kesehatan psikologis, seperti stres (depresi) dan emosional.** Penggunaan *gadget* berlebihan khususnya dalam bermain game, media sosial dapat menyebabkan timbulnya rasa kesepian dan depresi, sehingga anak akan lebih suka menyendiri dan mengisolasi diri. Anak

yang terpapar konten tidak sesuai usianya ataupun konten negatif dapat mengalami gangguan emosional dan perilaku. Anak mudah meniru apa yang dilihatnya, sehingga perlunya pengawasan orang tua maupun orang dewasa dalam penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu paparan informasi yang berlebihan dan tekanan untuk selalu terhubung dapat menyebabkan kecemasan dan stres

- e. **Pendewasaan dini disebabkan tontonan yang tidak sesuai usia.** Tontonan yang tidak sesuai usia dapat membentuk pandangan yang keliru tentang norma sosial, seperti hubungan antar gender dan perilaku yang dapat diterima. Selain itu, Anak-anak yang terpapar konten kekerasan dapat menganggap perilaku agresif sebagai hal yang normal, yang dapat memengaruhi pola perilaku mereka.

Pada tahap kedua ini, siswa terlihat antusias dalam mengikuti edukasi. Hal ini terlihat dari antusias siswa dapat sesi tanya jawab dan diskusi. Setelah tahap kedua dilaksanakan, untuk membuat kegiatan lebih menyenangkan, dilaksanakan *Ice breaking* berupa games edukatif.



Gambar 5. *Ice breaking* dan Pemberian Hadiah peserta

### 3. Tahap Ketiga: *Ice Breaking* dan *Game* Edukatif

Setelah sesi edukasi yang intens, siswa diberikan *ice breaking* untuk membuat mereka lebih rileks dan bersemangat. *Ice breaking* juga bertujuan untuk mengakrabkan siswa dengan tim PkM, sehingga suasana menjadi lebih cair dan menyenangkan. Contoh kegiatan *ice breaking* yang dapat dilakukan adalah permainan sederhana seperti "Tebak Gerakan" atau "Simons Says", yang melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kegiatan ini tidak hanya menghibur tetapi juga membantu siswa untuk lebih fokus dan siap mengikuti tahapan selanjutnya.

### 4. Tahap Keempat: Pemberian *Posttest*

Setelah *ice breaking* dilanjutkan dengan pemberian *posttest* kepada siswa, untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa terhadap dampak penggunaan *gadget* meningkat. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai rerata berturut-turut sebesar 50,17 dan 97,17. Data hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dilakukan Uji statistik Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal.



	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes	.180	73	.000	.939	73	.002
Postes	.410	73	.000	.647	73	.000

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 6.** Hasil Uji Normalitas (Sumber: Data Penulis)

Berdasarkan hasil Uji normalitas diketahui bahwa nilai sig < 0,05, sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Selanjutnya analisis data menggunakan uji statistik non parametrik Uji Wilcoxon. Pertimbangan menggunakan uji Wilcoxon, yaitu: (1) data tidak berdistribusi normal, (2) membandingkan dua kondisi secara berpasangan, yaitu nilai *pretest* dan *postes*, dan (3) Skala data adalah ordinal atau interval/rasio, tetapi tidak memenuhi asumsi parametrik. Berikut hasil Uji Wilcoxon:

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postes - Pretes	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	73 <sup>b</sup>	37.00	2701.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	73		

a. Postes < Pretes  
b. Postes > Pretes  
c. Postes = Pretes

	Postes - Pretes
Z	-7.451 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

**Gambar 7.** Hasil Uji Wilcoxon (Sumber: Data Penulis)

Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai *posttest* dibandingkan dengan nilai *pretest*. Dimana nilai  $p < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan berdampak signifikan dalam meningkatkan nilai *posttest* dibandingkan *pretes*. Hal ini mengartikan bahwa pemberian edukasi dampak penggunaan *gadget* pada anak membawa dampak positif terhadap pengetahuan siswa akan dampak negatif *gadget* jika tidak digunakan dengan baik dan bijak. Kegiatan edukasi ini perlu dilakukan secara masif kepada siswa tidak hanya pada jenjang sekolah dasar, tetapi juga jenjang sekolah menengah. Hal ini disebabkan tingginya tingkat penggunaan hingga ketergantungan siswa akan *gadget* selain untuk kegiatan pembelajaran, seperti dalam bermedia sosial. Tingginya keaktifan siswa dalam bermedia sosial dapat memicu tingkat stres siswa. Hal ini dipengaruhi tingginya informasi yang diterima oleh siswa ketika bermedia sosial yang menyebabkan adanya *overload information*. Selain itu pengaruh paparan hal-hal negatif yang ada di media sosial dapat mempengaruhi perilaku siswa dan dapat berpotensi terjadinya bullying, pelecehan seksual, kekerasan, dan lain sebagainya. Penggunaan *gadget* yang baik khususnya dalam pembelajaran dapat membawa dampak positif, seperti peningkatan prestasi belajar dan peningkatan keterampilan di bidang teknologi.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul "Edukasi Dampak Menggunakan *Gadget* pada Siswa Sekolah Dasar" yang dilaksanakan di SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri dengan melibatkan 73 siswa sebagai peserta telah berjalan dengan baik dan efektif. Melalui rangkaian kegiatan edukasi, siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, serta pentingnya penggunaan *gadget* secara bijak. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi berupa *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa yang signifikan. Kegiatan ini memberikan manfaat yang besar dan relevan, terutama di era digital saat ini, sehingga diharapkan dapat menjadi model untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua warga sekolah SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri, khususnya kepada kepala sekolah, guru, dan staf, atas dukungan dan kerjasamanya sehingga kegiatan pengabdian masyarakat "Edukasi Dampak Menggunakan *Gadget* pada Siswa Sekolah Dasar" dapat terlaksana dengan baik. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan dan menjadi langkah awal untuk mendorong penggunaan teknologi secara bijak di kalangan generasi muda.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Ophthalmology. (2021). *How Screen Time Affects Kids' Eyes*. Retrieved from Diakses dari <https://www.aao.org>.
- Cain, N., & Gradisar, M. (2010). Electronic media use and sleep in school-aged children and adolescents: A review. *Sleep Medicine*, 11(8), 735-742.
- Heni Agusputa Dewi, A. A. (2023). *Stop Cyberbullying* dengan Peningkatan Pemahaman tentang *Cyberbullying* dan Dampak Psikologis pada Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, 4(1), 22-28. Diakses pada: [https://ejournal.universitas-bth.ac.id/index.php/P3M\\_JUPEMAS/article/view/1046/813](https://ejournal.universitas-bth.ac.id/index.php/P3M_JUPEMAS/article/view/1046/813).
- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30-40. Diakses pada: <https://ejournal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/707>.
- Khosiah, N. S. (2021). Kerja Sama Orang Tua dan Guru dalam Membangun Kreativitas Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pembelajaran Online. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 6(1), 62-71. Diakses pada: [http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN\\_IPTEKS/article/view/5252](http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEKS/article/view/5252).
- Kurnia, A. K. (2024). Penumbuhan Motivasi Belajar serta Pengenalan Dampak *Gadget* pada Anak Sekolah Dasar. *PakMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 198-208. Diakses pada: <https://journal.yp3a.org/index.php/pakmas/article/view/2760>.
- Livingstone, S. Ó.-V. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82-105.
- Mujiwati, Y. L. (2024). Membangun Generasi Berkarakter di Era Digital melalui Kolaborasi Keluarga, Sekolah, dan Remaja Desa Ambal Ambil Pasuruan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 2(5), 571-580. Diakses pada: <https://publications.id/index.php/jpmii/article/view/591>.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results: What School Life Means for Students' Lives*. OECD Publishing.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728-4735. Diakses pada: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1633/1414>.

- Prodyanatasari, A. &. (2024). *From Bullying to Cyberbullying: Educational Impacts and Prevention Strategies in Indonesia*. *EDUTREND: Journal of Emerging Issues and Trends in Education*, 1(3), 152-162. Diakses pada: <https://www.rcsdevelopment.org/index.php/edutrend/article/view/421>.
- Prodyanatasari, A. (2023). Potensi *Radiation Effect* pada *Handphone* terhadap Kesehatan. *Jurnal Keperawatan dan Kebidanan*, 15(1), 65-70. Diakses pada: <https://ejournal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jkk/article/view/344>.
- Prodyanatasari, A. M. (2024). *Psikologi Pendidikan*. Malang: Future Science.
- Purwaningtyas, F. D., , S. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologis pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1-9. Diakses pada: <https://jurnal.uwp.ac.id/fpsi/index.php/psikowipa/article/view/84>.
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2016). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 137(1), e20152492.
- Saniyyah, L., S. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4): 2132-2140. Diakses pada: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/80220236/pdf-libre.pdf?1644042110=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDampak\\_Penggunaan\\_Gadget\\_terhadap\\_Perila.pdf&Expires=1736598806&Signature=A3lQwatpGqmDi3cN3~sOfclkaq2](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/80220236/pdf-libre.pdf?1644042110=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDampak_Penggunaan_Gadget_terhadap_Perila.pdf&Expires=1736598806&Signature=A3lQwatpGqmDi3cN3~sOfclkaq2).
- Sero, C. C. (2024). Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. *Kumaracita: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-7. Diakses pada: <https://ejournal.windari.com/index.php/kum/article/view/25>.
- Sianturi, Y. R. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276-284. Diakses pada: <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/1430>.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1). Diakses pada: [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=dampak+gadget+pada+pertumbuhan+fisik+dan+emosi&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=dampak+gadget+pada+pertumbuhan+fisik+dan+emosi&btnG=).
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and mental health outcomes in adolescents. *Preventive Medicine Reports*, 10, 32-35.
- UNICEF. (2020). *Digital Literacy for Children: Exploring Definitions and Frameworks*. Retrieved from Diakses dari <https://www.unicef.org>.
- Widyaningsih, N. S. (2023). Parenting Peran Orang Tua di Era Digital. *Indonesian Journal of Community Service*, 3(2), 104-109. Diakses pada: <http://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/262>.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Penelitian Tambusai*, 5(1): 1689-1695. Diakses pada: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162>.