



Sosialisasi Dampak Gadget Bagi Anak Sekolah Dasar di SDI Mutiara Islam Al Ittiba Sangatta Utara

Nurwanaliyanti¹, Viera Setyani², Tri Velyna^{*3}

^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Sangatta, Indonesia

*e-mail korespondensi velynatri@gmail.com

Abstract

This Community Service Program aims to improve digital literacy and awareness of elementary school students regarding the impact of gadget use. The activity was carried out during the Field Experience Practice (PPL) at the Sangatta Islamic College on September 19, 2025, at SDI Mutiara Islam Al Ittiba, involving 85 students in grades IV–VI. The method used was an interactive lecture assisted by visual media in the form of posters and presentations, accompanied by a question and answer discussion. The material covered the benefits of gadgets, the risks of excessive use on children's health and development, and strategies for wise gadget use. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the negative impacts of gadgets, such as impaired concentration and sleep quality, as well as awareness of the importance of limiting screen time and selecting educational content. The enthusiasm and active participation of students showed that the interactive approach was effective in improving digital literacy in elementary school-aged children. This activity is expected to become a model for strengthening school-based digital literacy through collaboration between universities and educational partners.

Keywords: *Digital Literacy; Gadgets; Socialization; Elementary School*

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap dampak penggunaan gadget. Kegiatan dilaksanakan pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta pada 19 September 2025 di SDI Mutiara Islam Al Ittiba dengan melibatkan 85 siswa kelas IV–VI. Metode yang digunakan adalah ceramah interaktif berbantuan media visual berupa poster dan presentasi, disertai diskusi tanya jawab. Materi mencakup manfaat gadget, risiko penggunaan berlebihan terhadap kesehatan dan perkembangan anak, serta strategi penggunaan gadget secara bijak. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai dampak negatif gadget, seperti gangguan konsentrasi dan kualitas tidur, serta kesadaran akan pentingnya pembatasan waktu layar dan pemilihan konten edukatif. Antusiasme dan partisipasi aktif siswa menunjukkan bahwa pendekatan interaktif efektif dalam meningkatkan literasi digital pada anak usia sekolah dasar. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model penguatan literasi digital berbasis sekolah melalui kolaborasi perguruan tinggi dan mitra pendidikan.

Kata Kunci: *Literasi Digital; Gadget; Sosialisasi; Sekolah Dasar*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi pada era revolusi industri 4.0 telah membawa pengaruh signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Digitalisasi yang semakin meluas membuat gadget seperti

smartphone, tablet, dan berbagai perangkat elektronik lainnya menjadi bagian tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari (Deska Fitriyani et al., 2025), bahkan bagi anak-anak usia sekolah dasar (Nurhaliza et al., 2024). Penggunaan gadget tidak lagi terbatas pada kebutuhan komunikasi, tetapi telah berevolusi menjadi sarana hiburan, pembelajaran, serta akses terhadap informasi dan pengetahuan global (Dianis Sviri & Arlinayanti, 2024). Kemudahan ini menjadikan gadget sebagai alat yang sangat dekat dengan kehidupan anak-anak, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.

Pada dasarnya, gadget memiliki potensi besar sebagai media edukatif dalam mendukung proses belajar mengajar. Berbagai aplikasi edukasi, video pembelajaran, permainan interaktif, dan sumber belajar digital lainnya dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan kreativitas, serta membantu siswa memahami materi secara lebih visual dan menarik (Sari et al., 2024). Pembelajaran digital juga memungkinkan anak untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, mengikuti ritme belajar masing-masing, serta menyesuaikan metode belajar dengan preferensi mereka (Ayunda et al., 2024). Konsep pembelajaran berbasis teknologi ini sejalan dengan kebutuhan dunia pendidikan modern yang menuntut adanya integrasi literasi digital sejak usia dini.

Namun, di balik manfaat tersebut, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan tidak terarah dapat memberikan dampak negatif yang cukup serius bagi perkembangan anak. Paparan layar yang terlalu lama dapat memengaruhi kemampuan konsentrasi, menurunkan prestasi akademik, mengganggu kualitas tidur, serta memicu ketergantungan terhadap gawai yang berpotensi berkembang menjadi perilaku adiktif (Sari & Putra, 2020). Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan juga mengurangi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Anak cenderung lebih fokus pada dunia digital dibandingkan berkomunikasi secara langsung dengan keluarga maupun teman sebaya sehingga dapat menurunkan kemampuan sosial-emosional seperti empati, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah (Gestarina & Cirebon, 2025).

Selain aspek psikologis dan sosial, aspek kesehatan fisik juga menjadi perhatian penting dalam literatur mengenai penggunaan gadget. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget tanpa memperhatikan postur tubuh dan intensitas cahaya dapat mengakibatkan gangguan penglihatan, kelelahan mata, nyeri leher dan bahu, serta penurunan aktivitas fisik yang berujung pada obesitas. Organisasi Kesehatan Dunia (Organization, n.d.) bahkan mengeluarkan pedoman khusus mengenai durasi penggunaan layar pada anak. WHO menegaskan bahwa anak usia sekolah tidak dianjurkan menatap layar secara berlebihan dan tetap perlu mengalokasikan waktu untuk aktivitas fisik serta istirahat yang cukup. Pedoman tersebut juga mendorong kolaborasi antara orang tua dan lembaga pendidikan untuk mengawasi penggunaan gadget secara bijak.

Kondisi tersebut juga tampak pada siswa di SDI Mutiara Islam Al Ittiba. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa kelas IV hingga VI telah terbiasa menggunakan gadget baik untuk tujuan pembelajaran maupun hiburan. Beberapa siswa bahkan menghabiskan waktu berjam-jam bermain game, menonton video, atau menggunakan media sosial tanpa memahami risiko yang mungkin ditimbulkan. Selain itu, pemahaman mengenai batasan penggunaan gadget, pengaturan waktu layar yang ideal, serta dampaknya terhadap kesehatan dan perkembangan diri masih relatif rendah. Minimnya literasi digital pada anak dapat menyebabkan perilaku penggunaan gadget yang tidak seimbang dan tidak sehat.

Hasil berbagai penelitian Rawanita & Mardhiah (2024) juga menegaskan bahwa anak-anak yang tidak mendapatkan pengawasan yang memadai dari orang tua cenderung lebih rentan terhadap paparan konten yang tidak sesuai usia, gangguan tidur, perilaku agresif, serta ketidakmampuan mengontrol emosi. Konten digital yang bersifat cepat dan stimulatif seperti game online dan media sosial dapat

memengaruhi perkembangan kognitif anak sehingga menurunkan kemampuan fokus jangka panjang (Pebriani & Darmiyanti, 2024). Hal ini diperkuat oleh Sugiarto & Farid (2023) yang menekankan pentingnya literasi digital sejak dini, tidak hanya terkait kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, memfilter, dan mengelola informasi serta risiko digital secara bertanggung jawab.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak, implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang secara langsung menyangkut siswa sekolah dasar melalui pendekatan literasi digital interaktif masih relatif terbatas, khususnya di wilayah Kutai Timur. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini memiliki urgensi sebagai upaya preventif untuk membentuk kesadaran dan kebiasaan digital sehat sejak dini melalui pendekatan edukatif yang kontekstual, sederhana, dan partisipatif.

Sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dari Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta (STAIS) melaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat berupa sosialisasi berjudul “Dampak Gadget: Jaga Otakmu, Bijak Menggunakan Gadget” di SDI Mutiara Islam Al Ittiba. Program ini dirancang untuk: 1) Memberikan pemahaman mendalam kepada siswa mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget; 2) Menumbuhkan kesadaran mengenai pentingnya pendampingan dan pengawasan dari orang tua serta guru; 3) Mengajarkan keterampilan dasar literasi digital bagi siswa; dan 4) Mendorong pembiasaan perilaku digital yang seimbang melalui pengaturan waktu layar, pemilihan konten edukatif, dan aktivitas alternatif di dunia nyata.

Sosialisasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya strategis dalam membentuk kebiasaan digital sehat di kalangan siswa sekolah dasar. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung sinergi antara sekolah, orang tua, dan perguruan tinggi dalam menciptakan lingkungan edukatif yang aman dan produktif bagi siswa dalam era digital. Dengan demikian, penggunaan teknologi tidak hanya memberikan manfaat dalam pembelajaran, tetapi juga tetap memperhatikan aspek perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan fisik yang seimbang pada anak.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) STAIS tahun 2025 sebagai bagian dari program kerja lapangan. Metode pelaksanaan dirancang sederhana namun interaktif agar sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Sosialisasi dilaksanakan pada Jum'at, 19 September 2025, pukul 11.15–12.00 WIB di Aula Lantai 2 SDI Mutiara Islam Al Ittiba, Kab. Kutai Timur, Kec. Sangatta Utara. Peserta berjumlah sekitar 85 siswa yang terdiri atas kelas IV, V, dan VI. Kegiatan ini dilaksanakan oleh dua mahasiswa PPL dengan bimbingan Tri Velyna, M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru wali kelas untuk menetapkan jadwal pelaksanaan serta menyiapkan sarana dan prasarana kegiatan. Selanjutnya, tim menyusun materi sosialisasi berjudul “Dampak Gadget: Jaga Otakmu, Bijak Menggunakan Gadget” berdasarkan kajian literatur dan dua belas jurnal ilmiah terkini mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Tim juga menyiapkan media pendukung berupa poster edukasi dan slide presentasi, hadiah sederhana sebagai bentuk apresiasi, serta perlengkapan dokumentasi untuk mendukung kelancaran kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan pembukaan oleh perwakilan sekolah yang dilanjutkan dengan penjelasan singkat mengenai tujuan kegiatan. Selanjutnya, tim menyampaikan materi sosialisasi selama sekitar 30–35 menit melalui slide presentasi yang memuat pengertian gadget, dampak positif dan negatif

penggunaannya, contoh kasus penggunaan berlebihan, serta tips penggunaan gadget secara bijak, dengan dukungan poster sebagai media visual di aula. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab yang melibatkan partisipasi aktif siswa, sebelum ditutup dengan pemberian apresiasi berupa hadiah sederhana kepada peserta yang aktif sebagai bentuk motivasi.

3. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif dengan mengamati tingkat partisipasi siswa selama sosialisasi, khususnya keaktifan dalam bertanya dan merespons materi. Selain itu, umpan balik lisan diberikan di akhir kegiatan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Dokumentasi foto dan pencatatan jalannya kegiatan juga digunakan sebagai bukti pelaksanaan pengabdian. Pendekatan evaluasi ini sejalan dengan temuan penelitian yang menekankan bahwa keterlibatan peserta merupakan indikator penting keberhasilan literasi digital pada anak usia sekolah dasar

Metode evaluasi ini selaras dengan rekomendasi penelitian yang menekankan pentingnya pengukuran keterlibatan peserta untuk menilai keberhasilan literasi digital pada anak sekolah dasar (Afidah et al., 2022; Siregar, 2022). Observasi keaktifan peserta dinilai efektif sebagai indikator peningkatan kesadaran, sebagaimana dijelaskan dalam kajian sosialisasi literasi digital dan pengawasan penggunaan gadget pada anak (Nugroho et al., 2022).

Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi “Dampak Gadget: Jaga Otakmu, Bijak Menggunakan Gadget” dilaksanakan pada Jum’at, 19 September 2025, pukul 11.15–12.00 WIB di Aula Lantai 2 SDI Mutiara Islam Al Ittiba. Kegiatan dihadiri oleh 85 siswa kelas IV, V, dan VI dari total sekitar 120 siswa yang terdaftar. Dua mahasiswa PPL bertindak sebagai pemateri, dengan bimbingan Tri Velyna, M.Pd.

Acara dimulai dengan pembukaan dan pengenalan, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai pengertian gadget, dampak positif dan negatif, serta tips penggunaan gadget yang bijak. Pemaparan dilakukan menggunakan poster edukasi dan slide presentasi untuk membantu siswa memahami materi secara visual. Setelah penyajian materi selama ±35 menit, sesi diskusi dibuka dan berlangsung aktif.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Antusiasme siswa terlihat dari pertanyaan yang diajukan, antara lain: 1) Aqila: “Apakah kebanyakan main gadget di lampu mati bisa menyebabkan mata minus?” 2) Inara: “Apa akibat keseringan main gadget?” 3) Thalha: “Apa manfaat dari membaca buku sebelum tidur?”

Selain itu, dua siswa lain memberikan tanggapan sebelum pemateri melengkapi jawaban. Kegiatan diakhiri dengan pemberian hadiah sederhana bagi peserta yang aktif bertanya dan menjawab. Meskipun waktu terbatas karena berdekatan dengan salat Jumat, seluruh rangkaian acara dapat terlaksana sesuai rencana.



Gambar 2. Sesi tanya jawab dan penyerahan hadiah

Kegiatan sosialisasi “Dampak Gadget: Jaga Otakmu, Bijak Menggunakan Gadget” merupakan salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui program Pengabdian kepada Masyarakat. Pembahasan ini menguraikan efektivitas kegiatan, respons peserta, serta keterkaitannya dengan teori dan penelitian sebelumnya mengenai literasi digital dan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar.



Gambar 3. Foto Bersama selesai kegiatan

Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Dampak Penggunaan Gadget

Hasil pengamatan selama kegiatan sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap risiko dan manfaat penggunaan gadget secara lebih komprehensif. Pertanyaan yang diajukan siswa tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga reflektif, yang mengindikasikan munculnya kesadaran awal

mengenai keterkaitan antara kebiasaan penggunaan gadget dengan kesehatan mata, pola tidur, dan perilaku sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan teori *digital literacy awareness* yang menekankan bahwa literasi digital pada anak tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kesadaran kritis terhadap dampak fisik, psikologis, dan sosial dari penggunaan teknologi digital (Chitu et al., 2023).

Sebelum kegiatan sosialisasi, sebagian siswa menunjukkan pola penggunaan gadget yang berisiko, seperti menggunakan perangkat dalam kondisi pencahayaan minim, mengakses gawai sebelum tidur, serta durasi layar yang berlebihan. Pola tersebut, menurut teori *cognitive overload* dan *screen exposure theory*, berpotensi mengganggu proses atensi, kualitas tidur, dan perkembangan fungsi kognitif anak karena paparan cahaya biru yang menghambat produksi melatonin (So et al., 2021). Setelah diberikan edukasi, siswa mampu mengidentifikasi secara mandiri berbagai dampak negatif, seperti kelelahan mata (*eye strain*), gangguan tidur, menurunnya konsentrasi belajar, serta risiko kecanduan gadget dan berkurangnya aktivitas fisik (Fiore et al., 2025). Kemampuan siswa dalam menyebutkan dampak tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan *health digital awareness*, yakni kesadaran akan implikasi penggunaan teknologi terhadap kesehatan diri.

Di sisi lain, siswa juga mampu memahami fungsi positif gadget apabila digunakan secara tepat, seperti untuk mengakses video pembelajaran, membaca buku digital, dan mencari informasi akademik. Pemahaman yang seimbang antara risiko dan manfaat ini penting dalam membentuk kebiasaan digital sehat (*healthy digital habits*), sebagaimana ditegaskan dalam kerangka *balanced technology use* yang menekankan prinsip pengaturan waktu layar, pemilihan konten, dan pendampingan orang dewasa (Lawrence & Choe, 2021). Dengan demikian, gadget tidak diposisikan sebagai ancaman, melainkan sebagai alat edukatif yang perlu dikelola secara bijak.

Temuan pengabdian ini konsisten dengan hasil pengabdian dan penelitian terkini yang menunjukkan bahwa intervensi edukatif berbasis sekolah melalui sosialisasi dan ceramah interaktif efektif meningkatkan literasi digital dan kesadaran risiko gadget pada anak usia sekolah dasar (Siregar, 2022; Laila et al., 2024). Penelitian pengabdian yang dilakukan Ahsin, N. et al, (2025) juga menegaskan bahwa pendekatan langsung di lingkungan sekolah mampu memengaruhi pola pikir anak dalam waktu relatif singkat, terutama ketika materi disampaikan secara kontekstual dan sesuai dengan pengalaman keseharian siswa. Dengan demikian, peningkatan pemahaman yang terjadi pada kegiatan ini menunjukkan bahwa sosialisasi literasi digital berperan sebagai strategi preventif yang relevan dalam membangun fondasi perilaku digital sehat sejak usia dini.

Perubahan Sikap dan Kesadaran Siswa terhadap Penggunaan Gadget

Perubahan sikap siswa selama kegiatan sosialisasi terlihat dari cara mereka merespons materi dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari. Pertanyaan reflektif seperti “*Apa akibat keseringan main gadget?*” menunjukkan bahwa siswa mulai melakukan evaluasi terhadap kebiasaan penggunaan gadget yang selama ini dianggap sebagai aktivitas rutin tanpa risiko. Dalam perspektif teori *reflective learning*, proses refleksi ini merupakan indikator awal terjadinya perubahan sikap, karena peserta didik mulai menyadari konsekuensi dari perilaku yang dilakukan secara berulang (Ummihusna & Zairul, 2022).

Kesadaran siswa juga tercermin dari pemahaman mereka mengenai pentingnya pengaturan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten yang positif, serta upaya menyeimbangkan aktivitas digital dengan kegiatan non-digital seperti bermain di luar ruangan, membaca buku, dan berolahraga. Temuan ini sejalan dengan kerangka *self-regulated behavior* yang menekankan kemampuan individu untuk mengontrol perilaku melalui kesadaran, pengambilan keputusan, dan pembiasaan.

positif (Frazier et al., 2021). Pada konteks anak usia sekolah dasar, pengenalan konsep pengaturan diri dalam penggunaan teknologi menjadi fondasi penting dalam membentuk perilaku digital yang sehat dan berkelanjutan.

Selain itu, perbedaan respons antara siswa laki-laki dan perempuan menunjukkan dinamika perkembangan atensi yang wajar pada anak usia sekolah dasar. Siswa laki-laki cenderung lebih cepat kehilangan fokus, namun penggunaan media visual dan sesi tanya jawab terbukti efektif dalam menarik kembali perhatian mereka. Hal ini sejalan dengan teori *multimodal learning* yang menyatakan bahwa kombinasi stimulus visual, verbal, dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar anak, terutama pada kelompok usia dengan rentang perhatian yang relatif pendek (Çeken & Taşkın, 2022). Pendekatan ini memungkinkan pesan edukatif tersampaikan secara lebih optimal tanpa menimbulkan kejenuhan.

Temuan pengabdian ini memperkuat hasil penelitian Purnawati & Sari (2024) yang menegaskan bahwa anak usia sekolah dasar membutuhkan pendekatan pembelajaran dan edukasi yang bersifat interaktif, visual, dan komunikatif untuk membentuk perilaku digital yang sehat. Hasil serupa juga dilaporkan dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat terbaru yang menunjukkan bahwa metode sosialisasi partisipatif lebih efektif dalam mendorong perubahan sikap dibandingkan pendekatan satu arah (Yuni et al., 2025). Dengan demikian, perubahan sikap dan meningkatnya kesadaran siswa dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa sosialisasi literasi digital berbasis interaksi langsung merupakan strategi yang relevan dan efektif dalam menanamkan kebiasaan penggunaan gadget yang lebih bijak sejak usia dini.

Efektivitas Metode Ceramah Interaktif dan Media Visual

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan penggunaan media visual berupa poster dan slide presentasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi sosialisasi. Media visual berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep yang relatif abstrak, seperti paparan cahaya biru dan gangguan kognitif akibat penggunaan gadget berlebihan. Dalam perspektif teori *multimedia learning*, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan penjelasan verbal mampu meningkatkan proses pengolahan informasi dan memperkuat daya ingat siswa, khususnya pada anak usia sekolah dasar yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik yang dominan (Çeken & Taşkın, 2022).

Efektivitas metode ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Penggunaan gambar dan ilustrasi menarik mampu meningkatkan perhatian dan retensi materi siswa, sementara sesi tanya jawab memberikan ruang partisipasi aktif yang mendorong keterlibatan kognitif dan emosional. Pemberian hadiah sederhana berfungsi sebagai *positive reinforcement* yang memperkuat motivasi belajar siswa, sejalan dengan teori *behaviorism* yang menekankan peran penguatan dalam membentuk perilaku (Leeder, 2022). Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan ramah anak mempermudah internalisasi pesan edukatif, sehingga materi dapat diterima dan dipahami secara lebih optimal.

Temuan pengabdian ini sejalan dengan hasil penelitian Yuni et al. (2025) yang menyatakan bahwa kegiatan penyuluhan dengan pendekatan visual dan interaktif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar. Hasil serupa juga dilaporkan dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat terbaru yang menegaskan bahwa pendekatan ceramah satu arah kurang efektif bagi anak usia sekolah dasar, sedangkan model interaktif yang melibatkan siswa secara aktif mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan berkelanjutan (Hajar & Syaesti, 2024). Dengan demikian, metode ceramah interaktif berbantuan media visual dapat dipandang sebagai strategi edukatif yang tepat dan relevan dalam program literasi digital bagi siswa sekolah dasar.

Tantangan Pelaksanaan dan Solusinya

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi menghadapi sejumlah tantangan yang bersifat teknis dan pedagogis. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu pelaksanaan karena kegiatan dilakukan menjelang jadwal salat Jumat. Kondisi ini menuntut tim pengabdian untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien agar pesan utama tetap tersampaikan tanpa mengurangi kualitas pemahaman siswa.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan perbedaan rentang usia peserta, yaitu siswa kelas IV hingga VI, yang memiliki tingkat perkembangan kognitif dan daya tangkap yang berbeda. Perbedaan ini menuntut penyesuaian bahasa dan pendekatan penyampaian materi agar dapat dipahami secara merata. Selain itu, karakteristik anak usia sekolah dasar yang memiliki rentang perhatian terbatas menyebabkan siswa mudah kehilangan fokus, terutama pada awal dan akhir kegiatan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, tim pengabdian menerapkan strategi penyederhanaan materi dengan menekankan poin-poin esensial serta memberikan contoh konkret yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Pendekatan ini bertujuan mengurangi beban kognitif dan membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual (Ayuningsih et al., 2025). Penggunaan bahasa yang sederhana dan ramah anak juga menjadi strategi penting dalam menjaga keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, penggunaan humor ringan dan interaksi melalui sesi tanya jawab terbukti efektif dalam menjaga perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa (Muhammad Nur Abdullah & Muchtar Hasanuddin, 2025). Percepatan penyampaian materi dilakukan secara selektif tanpa menghilangkan substansi utama, sehingga kegiatan tetap berjalan optimal meskipun dalam keterbatasan waktu. Strategi adaptif ini sejalan dengan temuan penelitian yang menekankan pentingnya fleksibilitas metode dan pendekatan komunikatif dalam kegiatan sosialisasi pada anak usia sekolah dasar (Taufiq Wahab et al., 2025).

Dengan demikian, kemampuan tim pengabdian dalam merespons berbagai tantangan pelaksanaan secara adaptif menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan sosialisasi tidak hanya ditentukan oleh perencanaan awal, tetapi juga oleh fleksibilitas dalam penerapan metode di lapangan. Penyesuaian strategi penyampaian materi, pengelolaan waktu, serta pendekatan komunikatif yang sesuai dengan karakteristik peserta terbukti mampu menjaga efektivitas kegiatan meskipun dihadapkan pada keterbatasan teknis dan pedagogis. Dengan demikian, pengalaman ini dapat menjadi pembelajaran penting bagi pelaksanaan kegiatan pengabdian serupa di lingkungan sekolah dasar, khususnya dalam merancang program edukatif yang kontekstual, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Dampak Program terhadap Guru dan Sekolah

Program sosialisasi ini memberikan dampak positif tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi guru dan pihak sekolah. Guru menilai kegiatan ini relevan dan bermanfaat karena mendukung program literasi digital yang telah berjalan di sekolah, terutama dalam konteks meningkatnya penggunaan gadget secara mandiri oleh siswa. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh perspektif baru mengenai pentingnya pengawasan dan pendampingan penggunaan gadget, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, sebagai bagian dari upaya menjaga kesehatan dan perkembangan peserta didik.

Selain itu, kegiatan pengabdian ini memperkuat kemitraan antara mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan pihak sekolah sebagai mitra pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat. Kolaborasi tersebut menunjukkan peran strategis perguruan tinggi dalam mendukung kebutuhan riil sekolah melalui

program edukatif yang kontekstual. Dokumentasi kegiatan yang dihasilkan juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan laporan sekolah serta menjadi referensi bagi pelaksanaan program literasi digital dan kesehatan anak pada kegiatan selanjutnya.

Apabila materi dan arahan yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi ini diterapkan secara berkelanjutan, maka program ini berpotensi memberikan dampak jangka panjang terhadap pola penggunaan gadget pada siswa. Dampak tersebut antara lain berupa penurunan risiko kecanduan gadget, meningkatnya kualitas tidur dan kesehatan mata, serta bertambahnya kesadaran siswa dalam mengatur waktu layar dan memilih konten yang sesuai dengan kebutuhan belajar.

Lebih jauh, peningkatan literasi digital yang ditanamkan sejak usia sekolah dasar diharapkan mampu membentuk pola penggunaan teknologi yang sehat, kritis, dan bertanggung jawab. Implikasi ini sejalan dengan tujuan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi secara aman, berimbang, dan berorientasi pada pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya bersifat insidental, tetapi memiliki potensi kontribusi jangka panjang dalam mendukung penguatan ekosistem literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi literasi digital tentang dampak penggunaan gadget di SDI Mutiara Islam Al Ittiba berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa sekolah dasar mengenai penggunaan gadget secara bijak. Metode ceramah interaktif berbantuan media visual terbukti efektif meskipun dilaksanakan dalam waktu terbatas. Kegiatan ini mendorong terbentuknya sikap kritis siswa terhadap kebiasaan digital serta memperkuat peran sekolah dan orang tua dalam pendampingan penggunaan teknologi. Dari total sekitar 120 siswa, 85 siswa yang hadir menunjukkan antusiasme tinggi selama pemaparan materi, aktif bertanya, dan mampu menyebutkan dampak negatif seperti gangguan kesehatan mata, berkurangnya konsentrasi, serta pentingnya pembatasan waktu layar. Sesi diskusi memperlihatkan bahwa siswa juga memahami manfaat alternatif seperti membaca buku sebelum tidur dan pentingnya pendampingan orang tua. Metode ceramah interaktif, didukung media poster dan presentasi, terbukti efektif meskipun waktu pelaksanaan hanya 45 menit. Observasi dan umpan balik menunjukkan bahwa kegiatan ini mendorong kesadaran literasi digital dan perilaku bijak dalam penggunaan gadget. Tantangan berupa keterbatasan waktu menjelang salat Jumat tidak mengurangi keberhasilan penyampaian pesan utama.

Saran

Siswa diharapkan membiasakan penggunaan gadget secara terjadwal, memilih konten yang bersifat edukatif, serta menyeimbangkan waktu layar dengan aktivitas fisik dan membaca. Orang tua perlu melakukan pendampingan dan pengawasan penggunaan gadget di rumah melalui pengaturan durasi, pemilihan konten, serta pemberian teladan dalam pemanfaatan teknologi secara bijak. Sementara itu, pihak sekolah disarankan menjadikan kegiatan literasi digital sebagai program berkelanjutan melalui penyuluhan berkala atau integrasi materi ke dalam pembelajaran guna mendukung penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab. Dengan sinergi antara siswa, orang tua, dan pihak sekolah, upaya pembentukan kebiasaan penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab diharapkan dapat terwujud secara berkelanjutan. Kolaborasi ini menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan kondusif di era digital, sehingga pemanfaatan teknologi dapat memberikan manfaat optimal bagi perkembangan akademik, sosial, dan kesehatan anak.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada SDI Mutiara Islam Al Ittiba selaku mitra pelaksana yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas selama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung. Apresiasi juga diberikan kepada kepala sekolah, dewan guru, dan seluruh pihak di lingkungan sekolah yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran pelaksanaan program sosialisasi.

Penulis juga berterima kasih kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta (STAIS) sebagai institusi penyelenggara program PPL yang telah menyediakan dukungan akademik dan administratif. Penghargaan disampaikan kepada Ibu Tri Velyna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan atas bimbingan, arahan, dan supervisi yang diberikan selama proses kegiatan dan penyusunan artikel ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak-pihak yang berperan sebagai lembaga penyandang dana, sponsor, atau pemberi dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan pengabdian ini. Kontribusi semua pihak sangat berarti dalam keberhasilan program dan penyelesaian artikel ini.

Referensi

- Ahsin, N., Afifah, L. N., Avifah, N., Mufidah, U. L., Sabila, L. F., & Akbar, A. J. (2025). Sosialisasi Etika Digital Penggunaan Gadget untuk Pencegahan Bullying pada Siswa SDN Tambibendo 2 Kediri. *Bakti Insani: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*, 1(2 SE-Articles), 55–63. <https://doi.org/10.64131/baktiinsani.v1i2.36>
- Ayunda, V., Jannah, A. M., & Gusmaneli, G. (2024). Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 259–273. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.139>
- Ayuningsih, S., Purnomo, E. A., & Aziz, A. (2025). Model Pembelajaran Osborn dan Pendekatan Kontekstual terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah: Systematic Literature Review. *JURNAL RISET PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH*, 9(1), 43–57. <https://doi.org/10.21009/jrpms.091.05>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: a systematic review. *Smart Learning Environments*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Chițu, I. B., Tecău, A. S., Constantin, C. P., Tescașiu, B., Brătucu, T.-O., Brătucu, G., & Purcaru, I.-M. (2023). Exploring the Opportunity to Use Virtual Reality for the Education of Children with Disabilities. In *Children* (Vol. 10, Issue 3, p. 436). <https://doi.org/10.3390/children10030436>
- Deska Fitriyani, Ainul Zulqoifah Asmawati, Yuanita Dwi Hapsari, & Nabila Tahira. (2025). Gadget Sebagai Agen Sosialisasi Baru dalam Keluarga Postmodern: Balita di Era Digital. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(3 SE-Articles), 802–812. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i3.6172>
- Dianis Sviri, N. M. F., & Arlinayanti, K. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Global. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3 SE-Articles), 50–63. <https://doi.org/10.37329/metta.v4i3.3407>
- Fiore, M., Arena, D., Crisafi, V., Grieco, V., Palella, M., Timperanza, C., Conti, A., Cuffari, G., & Ferrante, M. (2025). Digital Devices Use and Sleep in Adolescents: An Umbrella Review. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 22, Issue 10, p. 1517). <https://doi.org/10.3390/ijerph22101517>

- Frazier, L. D., Schwartz, B. L., & Metcalfe, J. (2021). The MAPS model of self-regulation: Integrating metacognition, agency, and possible selves. *Metacognition and Learning*, 16(2), 297–318. <https://doi.org/10.1007/s11409-020-09255-3>
- Gestarina, A., & Cirebon, U. M. (2025). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Anak-Anak di Desa Bojongnegara Untuk Berinteraksi Sosial*. 1–14. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx>
- Hajar, S., & Syaesti, Y. P. (2024). Efektivitas Strategi Komunikasi Dalam Memengaruhi Opini Publik. *Jurnal Studi Interdisipliner Perspektif*, 24(1 SE-Articles), 39–45. <https://www.ejournal-jayabaya.id/Perspektif/article/view/233>
- Laila, F. D. N., Pratama, M. N. I., Nusantara, G. P., & Shofa, A. M. A. (2024). Kampanye Literasi Digital Dalam Mengatasi Digital Addiction Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *WIDYA LAKSANA*, 13(2). <https://doi.org/10.23887/jwl.v13i2.79008>
- Lawrence, A., & Choe, D. E. (2021). Mobile Media and Young Children's Cognitive Skills: A Review. *Academic Pediatrics*, 21(6), 996–1000. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.acap.2021.01.007>
- Leeder, T. M. (2022). Behaviorism, Skinner, and Operant Conditioning: Considerations for Sport Coaching Practice. *Strategies*, 35(3), 27–32. <https://doi.org/10.1080/08924562.2022.2052776>
- Maryam, S., Isnawati, I. A., & Sriyono, G. H. (2023). *Pengaruh Edukasi Digital Parenting Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Jorong Kecamatan Leces*. 21–32.
- Muhammad Nur Abdullah, & Muchtar Hasanuddin. (2025). Penggunaan Strategi yang Menyenangkan dengan Humor dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Al Adlu. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03 SE-Articles), 311–325. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7570>
- Nurhaliza, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Studi Literatur Pengaruh Intensitas Pemakaian Gadget Terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia Sekolah Dasar (6 – 12 Tahun). *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4 SE-Articles), 2241–2252. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.599>
- Organization, W. H. (n.d.). *Guidelines On Physical Activity, Sedentary Behaviour*.
- Pebriani, M., & Darmiyanti, A. (2024). Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Dini dan Tinjauan dari Psikologi Perkembangan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3 SE-Articles), 9. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.556>
- Purnawati, M., & Sari, N. (2024). Penguatan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif. *Proficio*, 5(2), 286–293. <https://doi.org/10.36728/jpf.v5i2.3487>
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 274–294. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.152>
- Sari, P. A., Puspitasari, J. D., & Widiastuti, T. A. (2024). *Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar*. 5(1), 354–363.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1),

140–153. <https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>

- So, C. J., Gallagher, M. W., Palmer, C. A., & Alfano, C. A. (2021). Prospective associations between pre-sleep electronics use and same-night sleep in healthy school-aged children. *Children's Health Care*, 50(3), 293–310. <https://doi.org/10.1080/02739615.2021.1890078>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3 SE-Articles), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Taufiq Wahab, Hidayat, S., Prawira, N. A., & Raharjo, A. P. (2025). Visualisasi Nilai Sekolah Ramah Anak Melalui Mural Edukatif di Sekolah Dasar. *GESTALT: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 7(2 SE-Articles), 1–14. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i2.490>
- Ummihusna, A., & Zairul, M. (2022). Exploring immersive learning technology as learning tools in experiential learning for architecture design education. *Open House International*, 47(4), 605–619. <https://doi.org/10.1108/OHI-01-2022-0020>
- Yuni, Y., Siti Rahmawati, Eriana Heri Putri, Adi Rosadi, & Muhamad ibnu malik. (2025). Edukasi Penggunaan Gadget dan Internet secara Bijak Sejak Usia Dini: Upaya dalam Membangun Kebiasaan Digital Positif: Wise Gadget and Internet Use Education from an Early Age: KKN Efforts in Building Positive Digital Habits. *Radja Bhupati: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*, 1(1 SE-Articles), 1–12. <https://www.journal.stai-kharisma.ac.id/index.php/radjabhupati/article/view/210>