



■ Peningkatan Pengetahuan Siswa melalui Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan di SDN 3 Belor Kabupaten Grobogan

Fitriani¹⁾, Anita Lufianti¹⁾, Yesita Ragil K¹⁾, Rahmawati¹⁾, Mika Agustiana¹⁾, Christina Nur W¹⁾, Indah Sari¹⁾, Afid Triya Arina Sofi Yanur¹⁾, Wiwin Danika Rismawati¹⁾, Salisa Hidayatul Maula¹⁾, Intan Nur Aliyah¹⁾, Diah Ayu Istikhomah¹⁾

¹Universitas An Nuur Purwodadi

Correspondence author: Fitriani

Email: fitrianizainal0207@gmail.com

Address: Jl. Gajahmada no 07 Purwodadi Grobogan, Telp. 085641558098

DOI: <https://doi.org/10.52221/daipkm.v3i2.955>

 Daarul Ilmi is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract

Introduction: In helping prevent excessive use of gadgets, the Real Work Lecture of An-Nuur Purwodadi University group 6 chose a work program that aims to provide knowledge of the use of appropriate technology to children to build a good mindset in line with the development of technology and communication, especially in the field of education. Gadgets are technological developments that have their own attractions, have become friends, are known to be more often used as children's games and even toddlers are familiar with gadgets, so if they are not restricted, they can pose a dangerous risk to their users. **Objective:** The purpose of this activity is to increase the knowledge of students of SD N 3 Belor about the wise and safe use of gadgets so that they can be adjusted to their functions. This activity began by providing Health Education about gadgets which includes the benefits, dangers and how often to use gadgets in daily life. **Method:** Then, it was continued with the provision of material continued with the provision of material by lecture methods, animated videos and questions and answers. **Result :** The outreach/socialization program, conducted through lectures and discussions about the dangers of gadget use, was attended by all students, many of whom reported excessive use of their devices for YouTube, games, and other activities. Students expressed interest in participating, stating they understood the dangers of gadgets and were willing to limit their use. **Conclusion :** The gadget-related education program at SD N 3 Belor aims to educate students about the dangers of gadgets. This helps them avoid the negative impacts of technology and become wise citizens of the nation.

Keywords: abuse, children, impact, gadget

Latar Belakang

Gadget adalah perkembangan teknologi yang canggih dan sangat praktis yang sebelumnya dibuat untuk berkomunikasi dengan nyaman, kini disertai berbagai macam manfaat, seperti hiburan, sumber informasi dan aplikasi menarik lainnya sehingga menunjang aktifitas yang dapat memberikan nuansa menyenangkan penggunanya. Namun, terlepas dari kelebihan *gadget* maka tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* memiliki berbagai kekurangan karena membawa dampak negatif dalam kehidupan bermasyarakat (Kogoya & Kristian Korwa, 2022).

Penggunaan gadget yang berlebihan berpengaruh besar pada perkembangan anak seperti berkurangnya aktifitas fisik yang seharusnya mereka lakukan penggunaan gadget dengan durasi yang berlebihan dapat mengakibatkan efek dari paparan gelombang radiasi seperti sakit kepala, mual, stress, tinnitus, kerusakan pada mata, gangguan tidur, demam, muntah, mutasi genetik, gangguan saraf, resiko kanker, masalah pada sistem reproduksi, dan bahkan resiko kematian, tergantung pada intensitas radiasi yang diterima. Dalam hal ini, orang tua berperan penting dalam mendisiplinkan anak agar tidak kecanduan gadget (Widya, 2020). Orang tua dituntut untuk lebih kreatif dalam proses mendidik anak, menyediakan sarana bermain dan belajar yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak, terutama di masa emas anak usia dini, sebab peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dalam memberikan fasilitas yang disediakan gadget karena tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga menimbulkan dampak negatif (Febriani et al., 2023). Berbagai resiko yang ditimbulkan karena menggunakan gadget yang terlalu lama antara lain kesehatan Fisik, Kesehatan Mental dan Emosional.

Indonesia terdapat 33,44 persen anak usia dini yang menggunakan telepon seluler (HP) sedangkan persentase anak usia dini yang mengakses internet sebesar 24,96 persen. Terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok umur, dimana persentase yang menggunakan telepon seluler (HP)/nirkabel pada anak usia 0-4 tahun (balita) hanya setengah dari anak usia 5-6 tahun (25,50 persen berbanding 52,76 persen). Pola yang sama juga terlihat pada balita yang mengakses internet dimana balita sebesar 18,79 persen sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97 persen (Agustiningrum et al., 2021). Data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menyatakan penggunaan gadget di Indonesia juga bertambah dengan pesat. Lembaga riset digital Marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah penggunaan aktif gadget di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Saat ini penggunaan gadget di Indonesia

berjumlah 73,3%, naik dari 64,8% dari tahun 2018, dari jumlah penduduk Indonesia mencapai 100 juta jiwa. Jumlah tersebut naik lagi dari 100 juta ke 171 juta di tahun 2019 dengan perentasi 73,7% atau naik sekitar 8,9% atau sekitar 25,5 juta pengguna (Agustiningrum et al., 2021)

Tujuan

Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa SDN 3 Belor tentang bahaya penggunaan gadget berlebihan sehingga mampu menggunakan teknologi secara bijak dan sesuai dengan fungsinya.

Metode

Pelaksanaan penyuluhan bahaya gadget di laksanakan di SD N 3 Belor, Kecamatan Ngaringan, Kabupaten Grobogan. Sasaran dari kegiatan ini adalah membantu siswa-siswi dapat mengurangi bermain gadget yang berlebihan. Adapun alur dari pengabdian ini yaitu:

1. Tahap persiapan, yang meliputi:
 - a. Melakukan pemberitahuan kepada pihak sekolah dan meminta izin kepada kepala sekolah bahwa akan diadakan sosialisasi penyuluhan.
 - b. Melakukan observasi tempat dan koordinasi dengan guru yang ada disekolah tersebut untuk dilaksanakannya sosialisasi.
 - c. Partisipan dalam kegiatan ini adalah siswa kelas V dan VI SDN 3 Belor dengan jumlah total 51 orang. Pemilihan kelas V dan VI didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkat tersebut memiliki intensitas penggunaan gadget yang lebih tinggi dan kemampuan pemahaman yang lebih baik terhadap materi edukasi yang disampaikan
2. Tahap pelaksanaan, yang terdiri dari:
 - a. Pendekatan awal; melakukan ice breaking dan perkenalan dengan siswa untuk menciptakan suasana yang nyaman, penggalian informasi awal tentang kebiasaan penggunaan gadget siswa melalui tanya jawab.
 - b. Penyampaian materi; metode yang digunakan dalam penyampaian materi meliputi metode ceramah (penyampaian materi tentang pengertian gadget, manfaat, dan bahaya penggunaan gadget berlebihan); metode audio visual (pemutaran video animasi edukatif tentang dampak negatif gadget pada kesehatan fisik dan mental anak); metode diskusi dan tanya jawab (sesi interaktif untuk menampung pertanyaan siswa dan berdiskusi tentang pengalaman mereka dalam menggunakan gadget).
 - c. Materi yang disampaikan; pengertian dan fungsi gadget dalam kehidupan sehari-hari, manfaat positif gadget untuk pendidikan dan komunikasi, bahaya

penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan fisik, dampak terhadap kesehatan mental dan emosional, dampak sosial, tips penggunaan gadget yang bijak dan durasi yang aman sesuai usia

Tabel 1. Jadwal kegiatan

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Koordinasi dengan kepala sekolah	8 Juli 2025	Permohonan izin dan penjelasan program
2	Observasi lokasi	8 Juli 2025	Survei ruang kelas dan persiapan teknis
3	Persiapan materi dan media	10 – 13 Juli 2025	Penyusunan power point, video dan poster
4	Pelaksanaan Sosialisasi	16 Juli 2025	Edukasi bahaya gadget di kelas V dan VI
5	Evaluasi Kegiatan	16 Juli 2025	Penilaian hasil dan dokumentasi

3. Tahap Feedback dan evaluasi

a. Metode Evaluasi

1) Pre test dan Post test sederhana

Mengajukan pertanyaan lisan sebelum dan sesudah penyampaian materi untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa tentang bahaya gadget.

2) Observasi partisipasi

- Mengamati tingkat keaktifan siswa dalam sesi tanya jawab
- Mencatat respons dan reaksi siswa terhadap materi yang disampaikan
- Menilai antusiasme siswa melalui pertanyaan yang diajukan

3) Feedback verbal

- Menampung masukan dan pertanyaan siswa selama dan setelah kegiatan
- Diskusi dengan guru kelas tentang perubahan perilaku siswa setelah sosialisasi

b. Indikator keberhasilan

- Minimal 80 % siswa dapat menyebutkan minimal 3 dampak negatif penggunaan gadget berlebihan
- Siswa menunjukkan antusiasme dan keaktifan dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan

- 3) Siswa menyatakan kesediaan untuk membatasi durasi penggunaan gadget sehari – hari
 - 4) Siswa mampu menyebutkan tips penggunaan gadget yang bijak
- c. Hasil evaluasi
- 1) Seluruh siswa kelas V dan VI mengikuti kegiatan sosialisasi dengan antusias dari awal hingga akhir
 - 2) Siswa aktif dalam sesi tanya jawab dan mampu menjawab pertanyaan terkait bahaya gadget dengan benar
 - 3) Mayoritas siswa mengakui bahwa mereka menggunakan gadget secara berlebihan, terutama untuk menonton YouTube dan bermain game
 - 4) Siswa menunjukkan pemahaman yang baik tentang dampak negatif gadget terhadap kesehatan dan kehidupan sosial mereka
 - 5) Siswa menyatakan komitmen untuk membatasi penggunaan gadget dan lebih banyak melakukan aktivitas fisik serta interaksi sosial dengan teman sebaya

Hasil

1. Perbandingan Tingkat Pengetahuan dan Kesadaran Siswa Sebelum dan Sesudah Edukasi Bahaya Gadget

a. Kondisi sebelum edukasi (pre intervention)

Sebelum dilaksanakan kegiatan sosialisasi, tim pelaksana melakukan asesmen awal melalui wawancara informal dan observasi untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan perilaku siswa terkait penggunaan gadget. Hasil asesmen awal menunjukkan kondisi sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Pengetahuan Siswa Sebelum Edukasi

Aspek Pengetahuan	Paham (%)	Tidak Paham (%)
Dampak kesehatan fisik	8%	92%
Dampak kesehatan mental	4%	96%
Dampak sosial	12%	88%
Durasi aman penggunaan gadget	0%	100%
Tips penggunaan gadget bijak	8%	92%
Bahaya radiasi	8%	92%

b. Kondisi sesudah edukasi (post intervention)

Setelah mengikuti kegiatan sosialisasi edukasi bahaya gadget, dilakukan evaluasi untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan dan kesadaran siswa. Evaluasi dilakukan melalui sesi tanya jawab, diskusi kelompok, dan observasi respons siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan:

Tabel 3. Perbandingan Tingkat Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Edukasi

Aspek Pengetahuan	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
Dampak kesehatan fisik	8%	96%	88%
Dampak kesehatan mental	4%	92%	88%
Dampak sosial	12%	88%	76%
Durasi aman penggunaan gadget	0%	84%	84%
Tips penggunaan gadget bijak	8%	80%	72%
Bahaya radiasi	8%	92%	84%
Rata-rata	6.7%	88.7%	82%

c. Analisa perbandingan

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang sangat signifikan pada siswa SD N 3 Belor setelah mengikuti edukasi bahaya gadget. Peningkatan rata-rata sebesar 82% menunjukkan bahwa metode edukasi yang digunakan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya penggunaan gadget berlebihan.

Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pengetahuan tentang dampak kesehatan fisik dan mental (masing-masing 88%), yang menunjukkan bahwa materi tentang dampak kesehatan paling mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Hal ini kemungkinan karena banyak siswa yang telah merasakan langsung gejala-gejala seperti mata lelah, sakit kepala, dan sulit tidur, sehingga mereka dapat mengaitkan pengalaman pribadi mereka dengan materi yang disampaikan.

Sementara itu, peningkatan terendah terjadi pada aspek tips penggunaan gadget bijak (72%). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan tentang cara praktis menggunakan gadget secara bijak memerlukan waktu lebih lama untuk dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa mungkin memahami secara

konseptual, namun belum sepenuhnya yakin bagaimana menerapkannya dalam rutinitas mereka.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Septiningsih & Kurniawan, 2021) yang menyatakan bahwa edukasi yang tepat dapat meningkatkan kesadaran anak tentang bahaya gadget dan memotivasi mereka untuk mengubah perilaku. (Derysmono et al., 2025) juga menekankan pentingnya edukasi dini dalam mencegah kecanduan gadget pada anak-anak.

2. Metode dan Teknik Edukasi yang Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

a. Metode ceramah interaktif

Metode ceramah interaktif menjadi pendekatan utama dalam penyampaian materi edukasi. Berbeda dengan ceramah tradisional yang bersifat satu arah, ceramah interaktif melibatkan siswa secara aktif melalui pertanyaan-pertanyaan pancingan dan ajakan untuk berbagi pengalaman.

b. Media audio visual (video animasi edukatif)

Penggunaan video animasi edukatif terbukti sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi. Video berdurasi 8 menit yang menampilkan karakter anak yang kecanduan gadget dan mengalami berbagai dampak negatif berhasil membuat siswa lebih memahami konsekuensi dari penggunaan gadget berlebihan.

c. Metode diskusi dan tanya jawab

Sesi diskusi dan tanya jawab menjadi salah satu bagian paling efektif dalam kegiatan edukasi ini. Melalui metode ini, siswa dapat mengklarifikasi pemahaman mereka, berbagi pengalaman, dan mendapatkan solusi konkret untuk masalah mereka.

Tabel 4. Efektivitas Berbagai Metode Edukasi

Metode	Tingkat Antusiasme Siswa	Tingkat Pemahaman	Retensi Informasi	Kemudahan Implementasi
Ceramah Interaktif	85%	88%	Sedang	Mudah
Video Animasi	96%	92%	Tinggi	Sedang (butuh peralatan)
Tanya Jawab	92%	90%	Tinggi	Mudah

Diskusi

1. Pengaruh Interaksi Sosial Selama Edukasi terhadap Peningkatan Kesadaran dan Perubahan Sikap Siswa

a. Dinamika interaksi sosial selama kegiatan edukasi

Selama pelaksanaan kegiatan edukasi bahaya gadget, terjadi berbagai bentuk interaksi sosial yang memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kesadaran dan perubahan sikap siswa. Interaksi sosial ini tidak hanya terjadi antara pemateri dengan siswa, tetapi juga antar siswa, yang menciptakan pembelajaran kolaboratif dan peer influence yang positif (Maria Putri Monalisa et al., 2022)

b. Interaksi Pemateri dengan Siswa

Interaksi yang terjalin antara pemateri dengan siswa bersifat dialogis dan empatik, bukan instruktif dan menggurui. Pemateri tidak memposisikan diri sebagai otoritas yang menghakimi perilaku siswa, melainkan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami dampak dari perilaku mereka (Lubis et al., 2022)

c. Interaksi Antar Siswa (Peer Interaction)

Salah satu temuan menarik dari kegiatan ini adalah munculnya interaksi spontan antar siswa yang sangat mempengaruhi kesadaran mereka tentang bahaya gadget. Peer influence ini terbukti sangat kuat dalam membentuk sikap dan perilaku siswa (Darwis et al., 2020)

2. Pengaruh interaksi sosial terhadap peningkatan kesadaran

Collective Awareness (Kesadaran Kolektif)

Interaksi antar siswa menciptakan kesadaran kolektif bahwa penggunaan gadget berlebihan adalah masalah bersama yang perlu diatasi. Kesadaran ini lebih kuat dibandingkan kesadaran individual karena didukung oleh pengalaman dan validasi dari teman sebaya (Darwis et al., 2020)

3. Pengaruh interaksi sosial terhadap perubahan sikap dan komitmen

a. Peer Pressure Positif

Berbeda dengan peer pressure negatif yang sering dikaitkan dengan perilaku berisiko, dalam konteks edukasi ini muncul peer pressure positif yang mendorong siswa untuk berkomitmen mengurangi penggunaan gadget.

b. Collective Commitment (Komitmen Bersama)

Di akhir kegiatan, siswa tidak hanya membuat komitmen individual, tetapi juga komitmen kolektif. Beberapa siswa bahkan mengusulkan untuk membuat "perjanjian kelas" untuk saling mendukung dalam mengurangi penggunaan

gadget. Komitmen kolektif ini lebih kuat dan sustainable dibandingkan komitmen individual karena ada accountability dan support system dari kelompok (Pahliana et al., n.d.).

c. Sense of Belonging dan Motivasi Intrinsik

Interaksi sosial yang positif selama edukasi menciptakan sense of belonging di antara siswa. Mereka merasa menjadi bagian dari kelompok yang peduli terhadap kesehatan dan masa depan mereka. Hal ini meningkatkan motivasi intrinsik untuk mengubah perilaku, bukan hanya karena diperintah, tetapi karena kesadaran dan keinginan sendiri (Wirantaka, 2022)

Cahayani Adha et al., (2025) juga menegaskan bahwa program edukasi yang melibatkan peer interaction dan collective commitment memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dalam mengubah perilaku anak terkait penggunaan gadget. Hal ini karena anak-anak pada usia sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh teman sebaya dan cenderung mengadopsi norma kelompok.

Oleh karena itu, program edukasi di masa mendatang sebaiknya tidak hanya fokus pada penyampaian informasi, tetapi juga memfasilitasi interaksi sosial yang positif, membangun peer support system, dan menciptakan collective commitment untuk memastikan keberlanjutan perubahan perilaku.



Gambar 1. Koordinasi kepala sekolah SD N 3 BELOR



Gambar 3. Kegiatan sosialisasi SD N 3 BELOR

Kesimpulan

Secara keseluruhan, program edukasi bahaya gadget di SD N 3 Belor dapat dinyatakan berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan komitmen siswa untuk menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab.

Keberhasilan ini tidak lepas dari penggunaan metode yang tepat, materi yang relevan, dan terciptanya interaksi sosial yang positif selama kegiatan. Program ini membuktikan bahwa pendekatan edukasi yang komprehensif, empatik, dan melibatkan partisipasi aktif siswa jauh lebih efektif dibandingkan pendekatan instruktif yang bersifat satu arah.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SD N 3 Belor dan Universitas An Nuur yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan terhadap program pengabdian masyarakat ini.

Daftar Pustaka

1. Agustiningrum, H., Huseini, M., Yuliaty, K., & Subarsa, P. (2021). Pola Komunikasi Dan Norma Penggunaan Internet Pada Orang Tua Terhadap Kecanduan Anak Dalam Penggunaan Youtube Di Era Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jika>
2. Cahayani Adha, A., Yana Yunita, A., Hendriani, S., & Nelaz, Y. S. (2025). Dissemination Of The Hazards Of Gadget Use On The Health Of Teenagers Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Pada Remaja. *Awal Bros Journal of Community Development Edisi*, 6(2).
3. Darwis, A., Malik, A. R., Burhan, B., & Marto, H. (2020). Studi Kasus Teman Sebaya Dalam Pembentukan Gaya Hidup Siswa. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 3(2), 150–160. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v3i2.1670>
4. Derysmono, Yaman, A., Bashri Iman, S., & Ansory, I. (2025). Pencegahan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pendekatan Qur'anic Parenting. *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, 10(1), 123–137. <https://doi.org/10.24090/maghza.v10i1.12777>
5. Febriani, I., Sumardi, L., Hadisaputra, S., & Muhaimi, L. (2023). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Gadget Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 613–619. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1225>
6. Kogoya, W., & Kristian Korwa, P. (2022). Sosialisasi Solusi Penanggulangan Dampak Negatif Gadget Bagi Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 2, 150–161. <https://doi.org/10.59818/jpm>
7. Lubis, F. G., Deswina Putri, A., Irvan, R. A., & Jf, N. Z. (2022). Guru Profesional Sebagai Komunikator Dan Fasilitator Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 1.
8. Maria Putri Monalisa, Eddy Noviana, & Mahmud Alpusari. (2022). Analisis Interaksi Sosial Antara Guru Dan Siswa Melalui Pembelajaran Daring Pada Siswa Kelas Iv

Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2. <https://irje.org/index.php/irje>

9. Pahliana, S., Yusuf, A., & Hardianto, A. M. (n.d.). *Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series 7 (2) (2023) 293-303 The Role of Organizational Climate on Collective Commitment through by the Ability to Share Information as an Intervening Variable and Its Implications for A Sense of responsibility of Elementary School Teacher in Cilegon City.* <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
10. Septiningsih, I., & Kurniawan, I. D. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pola Perilaku Anak. In *VETERAN SOCIETY JOURNAL* (Vol. 2, Issue 2).
11. Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Pengabdian Masyarakat Panca Buana*, 13(1).
12. Wirantaka, A. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Anan-Anak Desa Trayu Di Masa Pandemi Dengan Peningkatan Intrinsic Motivation. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.18196/ppm.42.887>