

SOSIALISASI BIJAK MENGGUNAKAN GADGET TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS IV SD 1 TALISE

Andi Nur Isnayanti^{1*}, Danti Indirastuti Purnamasari², Rangga Putera Boroallo³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

andinurisianti@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Gadget merupakan alat komunikasi berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh di dalamnya. Di SD 1 Talise, terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan gadget di kalangan peserta didik kelas IV. Pertama, banyak siswa yang menghabiskan waktu berlebihan di depan layar gadget, yang mengakibatkan penurunan minat belajar dan prestasi akademik. Kedua, siswa sering terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, yang dapat memengaruhi perkembangan psikologis dan sosial mereka. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi bijak penggunaan gadget sangat diperlukan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa kelas IV yang terdiri dari 18 siswa di SD 1 Talise Kota Palu Sulawesi Tengah. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari tiga tahap utama, yaitu persiapan, tim pengabdian akan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan, dan materi yang akan disampaikan dan sebelum kegiatan dimulai, materi sosialisasi dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa. Penyuluhan, presentasi interaktif digunakan untuk memberikan instruksi tentang penggunaan bijak gadget yaitu membahas manfaat dan risiko penggunaan gadget, serta cara mengatur waktu yang tepat untuk menggunakannya. Monitoring dan Evaluasi dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget yang bijak. Hasil dari PKM ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang penggunaan gadget yang bijak. Sebelum sosialisasi, hanya 44% yang menjawab benar pada kuesioner terkait penggunaan gadget yang bijak. Setelah sosialisasi, persentase siswa yang menjawab benar meningkat menjadi 94%. Berdasarkan hal tersebut, maka menunjukkan keberhasilan kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang gadget, manfaat, resiko dan cara penggunaan yang bijak.

Kata Kunci: Gadget; Peserta didik; Sekolah Dasar.

Abstract: *Gadgets are mini communication devices with a wide range of functionalities. At SD 1 Talise, there are several issues related to gadget usage among fourth-grade students. First, many students spend excessive time in front of gadget screens, leading to a decline in their interest in learning and academic performance. Second, students are often exposed to age-inappropriate content, which can affect their psychological and social development. Therefore, community service through the socialization of wise gadget usage is essential to provide a better understanding to the fourth-grade students, consisting of 18 students at SD 1 Talise in Palu City, Central Sulawesi. The implementation of this activity consists of three main stages: preparation, where the service team coordinates with the school to determine the schedule and materials to be presented. Before the activity begins, the socialization materials are tailored to the students' needs. Counseling, where interactive presentations are used to provide instructions on wise gadget usage, discussing the benefits and risks of gadget use, as well as how to manage appropriate screen time. Monitoring and Evaluation, using questionnaires to assess students' understanding of wise gadget usage. The results of this community service program indicate a significant increase in students' understanding of wise gadget usage. Before the socialization, only 44% of students answered correctly on the questionnaire related to wise gadget usage. After the socialization, the percentage of students answering correctly increased to 94%. This demonstrates the success of the socialization activity in raising students' awareness about gadgets, their benefits, risks, and how to use them wisely.*

Keywords: *Gadget; Student; Elementary School.*



Article History:

Received: 07-03-2025

Revised : 22-03-2025

Accepted: 03-04-2025

Online : 24-04-2025



This is an open access article under the

CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Dalam era digital saat ini, teknologi dianggap sebagai benda atau alat yang membantu orang melakukan pekerjaan mereka. Hal ini telah memengaruhi semua orang, termasuk orang dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak. Hampir semua anak sekarang menggunakan teknologi seperti smartphone, iPad, tab, dan laptop (Saputri & Pambudi, 2018). Gadget adalah alat komunikasi berukuran mini yang mempunyai banyak manfaat seperti kemudahan dalam mengakses berbagai jenis informasi yang tersedia secara online dan offline. Namun, sebagian orang-orang menyalahartikan penggunaan gadget seperti tua yang secara instan memberikan gadget untuk menjadi mainan anak-anak mereka Wulandari & Hermiati (2019) Mengenai situasi di Asia, studi sebelumnya yang dilakukan di enam negara Asia menyimpulkan bahwa kelompok remaja berusia 12 hingga 18 tahun memiliki 62% kepemilikan ponsel pintar secara keseluruhan. Kemudahan akses terhadap gadget dan internet dalam beberapa tahun terakhir telah menyebabkan kelompok ini mengembangkan minat yang besar terhadap penggunaan internet, yang selanjutnya berkembang menjadi kecanduan (Rashid et al., 2021).

Gadget yang awalnya dirancang untuk memudahkan komunikasi dan akses informasi, kini menjadi alat yang sering digunakan dalam permainan game, bersosialisasi, dan akses ke media sosial. Saat ini, penggunaan gadget khususnya pada anak-anak, termasuk peserta didik, semakin meningkat. Gadget yang memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan akses pendidikan dan informasi, penggunaannya yang tidak bijak dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, dan efek buruk pada kesehatan mental. Dengan adanya gadget, hampir seluruh kegiatan remaja dapat dilakukan dengan lebih mudah. Mereka dapat mengunduh sendiri aplikasi sesuai kebutuhan, mengirim pesan, audio, atau video melalui instant messaging, mencari lokasi dengan fitur GPS, bermain game online, berbelanja melalui e-commerce, dan sebagainya. Banyaknya kegunaan gawai membuat gawai menjadi tidak terlepas dari keseharian. Semakin lekatnya gawai dalam kehidupan sehari-hari dapat memunculkan perilaku yang bermasalah, berupa ketergantungan dan kecanduan gadget (Lestari & Novianti, 2022). Dari segi psikologis pada anak, perkembangannya akan terhambat jika sudah kecanduan menggunakan gadget. Hal ini dikarenakan masa kanak-kanak merupakan masa dimana mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan belajar untuk mengetahui hal yang tidak diketahuinya atau disebut dengan masa keemasan (*golden age*) (Kurniawati & Sutharjana, 2023). Oleh karena itu, penting untuk melakukan sosialisasi bijak mengenai penggunaan gadget, terutama di kalangan anak-anak, agar mereka memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif. Sosialisasi adalah metode yang bisa diterima untuk meningkatkan pemahaman suatu mata

pelajaran kepada siswa dengan menawarkan pendidikan, seperti mengajarkan mereka tentang penggunaan gadget (Mahdi et al., 2024).

Di SD 1 Talise, terdapat beberapa masalah yang terkait dengan dengan penggunaan gadget di kalangan peserta didik kelas IV. Pertama, banyak siswa yang menghabiskan waktu berlebihan di depan layar gadget, yang mengakibatkan penurunan minat belajar dan prestasi akademik. Kedua, siswa sering terpapar konten yang tidak sesuai untuk usia mereka, yang dapat berdampak pada perkembangan psikologis dan sosial mereka. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi bijak penggunaan gadget sangat diperlukan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sosialisasi dan edukasi mengenai penggunaan gadget yang bijak dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan telah dikaitkan dengan ketidaknyamanan mata, ketegangan mata digital, dan peningkatan risiko myopia (Joaquim, 2023). Data dari Institut Geografi dan Statistik Brasil (IBGE) menyatakan bahwa, di antara anak-anak Brasil berusia 10 tahun ke atas, penggunaan internet meningkat dari 69,8% pada tahun 2017 menjadi 74,7% pada tahun 2018 (Ricci et al., 2023). Hasil penelitian lain yang dilakukan Profesor Sonia Livingstone dari London School of Economic menunjukkan bahwa 47 persen orang tua mengatakan bahwa anak-anak mereka banyak menghabiskan waktu di depan layer gadget setiap hari, membuka YouTube, bermain game, atau bahkan menggunakannya sebagai alat pendidikan seperti melukis. Sebanyak 43% lainnya juga mengatakan bahwa anak mereka telah mengalami ikatan emosional dengan perangkat selulernya, seperti menangis dan marah jika mereka kehilangan perangkat tersebut. Berdasarkan hasil survei tersebut anak menghabiskan lebih dari tiga jam setiap hari di depan layar gadget. Mereka biasanya bermain game, melihat video di YouTube, dan berinteraksi di sosial media (Wulandari & Hermiati, 2019).

Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Sofiana Nur Afidah, et.al. menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan kognitif siswa kelas IV, yaitu siswa dapat mempelajari informasi yang lebih luas. Dampak lain yang disebabkan oleh penggunaan secara berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan dan menurunkan konsentrasi belajar. Oleh karena itu, orang tua harus memastikan bahwa anak mereka menggunakan gadget dengan aman, mereka harus membatasi penggunaan gadget pada anak, memantau, dan bertanggung jawab, dan selalu terlibat dengan anak agar tidak terlihat acuh tak acuh (Afidah et al., 2022). Anak yang mengalami adiksi gadget sering kali memiliki pola makan yang tidak teratur, mudah emosional, sulit berkonsentrasi, nilai akademik menurun, sulit tidur, serta suka berbicara atau tertawa sendiri (Safitri & Elsanti, 2022). Selain itu, kebijakan pemerintah, seperti Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 30 Tahun 2021 tentang Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, menekankan

pentingnya penggunaan teknologi yang bijak dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengabdian ini sejalan dengan upaya pemerintah untuk menciptakan generasi yang cerdas dan bijak dalam menggunakan teknologi.

Menurut penelitian yang dilakukan di Bristol University pada tahun 2010, penggunaan gadget pada anak-anak dapat mengakibatkan perilaku bermasalah seperti deperesi, gangguan kecemasan, kurang atensi, kelainan bipolar, psikosis, dan lainnya. Berdasarkan hasil survei menurut Kominfo pada tahun 2018, 66,31% orang Indonesia memiliki dan menggunakan gadget, dengan anak-anak berusia 9 hingga 19 tahun berkontribusi sebesar 65,34%. Orang Indonesia rata-rata menghabiskan 3 jam 26 menit per hari untuk menggunakan media sosial melalui smartphone, lebih lama dari rata-rata global 2 jam 16 menit. Hasil survei lain menunjukkan bahwa kecanduan gadget terjadi pada 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda di Indonesia (Drama et al., 2024). Menurut World Health Organization (WHO), sebanyak 93,52% penggunaan gadget oleh anak usia sekolah berada di usia 9-15 tahun dan penggunaan internet sebanyak 65,34% berusia 9-15 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial termasuk youtube dan game daring (Mariyama et al., 2023).

Penggunaan yang berlebihan dapat mengakibatkan kehidupan sehari-hari orang tersebut terhambat dan tidak berfungsi. Di sisi lain, kecanduan gadget memiliki kecenderungan untuk mendorong seseorang menjadi kompulsif, ditandai dengan obsesi untuk menggunakan gadget. Hal ini mengganggu kemampuan orang tersebut untuk menjalani kehidupan normal (Govindaraj et al., 2021). Saat ini, penggunaan gadget tidak hanya datang dari orang dewasa saja, tetapi hampir semua orang termasuk anak-anak dan balita, telah menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-harinya. Dampak negatif dari kebiasaan penggunaan gadget adalah membuat anak mengurangi konsentrasi dalam belajar, menurunnya keterampilan sosial, menimbulkan masalah kesehatan, menghambat perkembangan kognitif anak, berdampak pada perilaku anak. Masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan yang pesat dan juga masa di mana terjadi perubahan dalam berbagai aspek, mulai dari aspek psikologis, fisik, akademik, dan sosial (Safitri & Elsanti, 2022). Dampak negatif yang dirasakan anak adalah dapat mempengaruhi hubungan sosial anak dengan lingkungan terdekatnya. Selain itu pada perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orang tua atau orang lain akan memburuk. Anak dengan ketergantungan gadget yang tinggi memiliki sedikit kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain (Andayani et al., 2023).

Usia siswa Pendidikan Dasar merupakan tahap perkembangan anak yang senang mencoba hal-hal baru dan menarik perhatian orang lain. Jika penggunaan gadget oleh siswa di usia pendidikan dasar tidak diatur dan diawasi dengan baik oleh orangtua, hal itu dapat menyebabkan gangguan pola pikir dan penghambatan potensi siswa (Listiyani et al., 2019). Anak-

anak dapat dengan mudah mengakses aplikasi di perangkat gadget yang dimiliki. Mereka cepat menguasai fitur-fitur perangkat tersebut. Anak dapat dengan mudah mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik dari perangkat seperti tablet dan handphone, sedangkan masa kanak-kanak adalah periode pertumbuhan, perkembangan fisik dan mental manusia. Banyak dampak negatif yang akan timbul, diantaranya akan kesulitan dalam bersosialisasi, perkembangan motorik yang lambat, dan perubahan perilaku yang signifikan. Maka dari itu sangat penting untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak (Andayani et al., 2023). Data tahun 2018 membuktikan hal tersebut, terdapat pengguna aktif handphone yaitu terbesar berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja yaitu sekitar 177,9 juta jiwa (Crishandova et al., 2024).

Sebagai solusi, kegiatan sosialisasi yang akan dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang penggunaan gadget yang bijak. Dalam sosialisasi, siswa akan diajarkan tentang manfaat dan risiko penggunaan gadget, serta cara mengatur waktu penggunaan gadget dengan baik. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SD 1 Talise mengenai penggunaan gadget yang bijak, Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan gadget secara positif, meningkatkan prestasi akademik, dan mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget yang tidak bijak.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi bijak menggunakan gadget akan dilaksanakan melalui metode penyuluhan. Kegiatan ini akan melibatkan dosen sebagai pemateri. Dalam kegiatan ini, peserta didik diberikan penyuluhan terkait penggunaan gadget secara bijak sehingga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan gadget secara bijak dan aman. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 20 Februari 2025.

Mitra dalam kegiatan ini adalah SD 1 Talise, yang terletak di Kota Palu, Sulawesi Tengah. Sekolah ini memiliki 131 siswa dengan berbagai latar belakang. Kegiatan ini akan melibatkan 18 siswa dari kelas IV, yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 12 siswa Perempuan serta dosen dari Universitas Tadulako untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan gadget yang bijak. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pra Kegiatan

Tim pengabdian akan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan, dan materi yang akan disampaikan. Sebelum kegiatan dimulai, materi sosialisasi dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Penyuluhan

Presentasi interaktif digunakan untuk memberikan instruksi tentang penggunaan bijak gadget. Presentasi juga membahas manfaat dan risiko penggunaan gadget, serta cara mengatur waktu yang tepat untuk menggunakannya.

3. Monitoring dan Evaluasi

Selama kegiatan, siswa akan diawasi dan dievaluasi menggunakan kuesioner. Siswa diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan terkait pemahaman mereka tentang penggunaan gadget yang bijak untuk memastikan mereka memahami dan menggunakan materi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget untuk siswa kelas IV di SD 1 Talise dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025. Kegiatan ini bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman dan kesadaran tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Kegiatan dimulai dengan tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mendapatkan izin, menentukan jadwal pelaksanaan dan materi yang akan disampaikan agar tidak mengganggu pembelajaran di sekolah. Selain itu, observasi dan wawancara tidak terstruktur kepada guru dan siswa juga dilakukan untuk memahami kondisi yang ada di sekolah dan untuk memberikan gambaran terkait tingkat pemahaman siswa tentang penggunaan gadget yang bijak. Selanjutnya mempersiapkan materi sosialisasi dan bahan pendukung lainnya yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan kesadaran tentang penggunaan gadget yang sehat, dan resiko yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Tahapan sosialisasi dimulai dengan pemaparan materi mengenai dampak dari penggunaan gadget. Sosialisasi dilakukan melalui presentasi interaktif untuk menarik perhatian siswa serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam sesi tersebut. Pemateri memberikan gambaran umum tentang gadget sehingga siswa dapat memahami apa yang dimaksud dengan gadget. Kemudian Siswa diajak berdiskusi tentang pengalaman mereka dalam menggunakan gadget, diikuti dengan penjelasan tentang etika digital dan cara menjaga kesehatan saat menggunakan gadget.



Gambar 1. Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget

Kegiatan ini diakhiri dengan sesi tanya jawab, di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan yang terkait dengan topik yang telah disampaikan. Melalui metode interaktif ini, siswa lebih mudah memahami konsep penggunaan gadget yang bijak dan dapat langsung menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tahapan monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan cara observasi langsung terhadap partisipasi siswa. Selain itu, setelah kegiatan, siswa diminta untuk mengisi angket dengan pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman mereka tentang penggunaan gadget.

2. Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan sebagian besar siswa sudah sangat memahami tentang gadget seperti manfaat, resiko, dan cara menggunakan gadget yang sehat. Namun, masih ada sejumlah siswa yang belum mengetahui definisi dari gadget, resiko yang ditimbulkan akibat dari penggunaan gadget yang berlebihan, serta cara menggunakan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan Sunita dan Mayasar dalam Listiyani et al. (2019) yang menyatakan bahwa tanpa di sadari anak sering menerapkan "*What You See is What You Get*" dimana penerapannya memiliki makna apa yang di lihat oleh anak adalah sebuah pelajaran, apabila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan akan mengarah pada sisi negatif.

Penggunaan gadget tidak hanya di kalangan orang dewasa, tetapi juga di kalangan remaja dan anak-anak. Saat ini, anak-anak sudah akrab dengan gadget, tidak terkecuali anak-anak sekolah dasar (Andayani et al., 2023). Ketika anak menonton video di YouTube atau situs lainnya, kita dapat melihat bahwa banyak sekali film animasi yang hanya menampilkan gambar tanpa adanya dialog dalam cerita, yang membuat komunikasi anak hanya satu arah, selain itu video yang dibisukan juga membuat anak kehilangan waktu untuk mengenal dan mempelajari kosa kata baru (Sari, 2020). Temuan utama mengungkapkan beberapa dampak positif gadget teknologi terhadap sosialisasi anak-anak, seperti meningkatkan hubungan sosial mereka seperti berpartisipasi dalam debat akademis, berbagi informasi dan

bekerja sama dalam pengetahuan. Anak-anak yang sering menggunakan gadget teknologi secara teratur mengabaikan kondisi di sekitarnya dan sangat meningkatkan masalah hubungan dan komunikasi serta memutuskan hubungan mereka dengan alam dan lingkungan mereka (Qutoshi, 2020).

Menurut Rohman dalam Mariyama et al. (2023) istilah "gadget" dalam bahasa Inggris digunakan untuk menggambarkan alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi khusus untuk penggunanya sehingga lebih memudahkan. Gadget merupakan media elektronik yang digunakan menjadi alat komunikasi zaman ini (Govindaraj et al., 2021). Penggunaan gadget cenderung lebih aman bagi orang yang sudah bertanggung jawab, tetapi bagi anak-anak penggunaan gadget terlalu dini masih tidak umum. Anak-anak yang memakai gadget sejak dini dapat menjadi kecanduan jika diberikan hanya untuk bermain (Mariyama et al., 2023). Dampak kecanduan penggunaan gadget tidak hanya dialami oleh orang dewasa, tetapi juga anak-anak. Kecanduan gadget telah menyebabkan masalah kejiwaan pada anak usia lima tahun. Meskipun ada efek negatifnya, kecanduan gadget pada usia dini jelas memiliki efek positif (Niken et al., 2023).

Penggunaan gadget digunakan untuk bermain game, tiktok, youtube, komunikasi dengan guru atau teman tentang tugas, bahkan siswa yang pernah membeli barang secara online melalui e-commerce shopee. Dampak positif penggunaan gadget bagi siswa seperti memudahkan komunikasi, memudahkan mencari teman, dapat digunakan untuk belajar, transaksi online, dan masih banyak lagi manfaat dari penggunaan gadget (Rachman et al., 2020). Christiany Judhita mengklasifikasikan waktu penggunaan perangkat menjadi tiga kategori yaitu penggunaan tinggi mencakup lebih dari tiga jam setiap hari, penggunaan sedang mencakup sekitar tiga jam setiap hari, dan penggunaan rendah mencakup kurang dari tiga jam setiap hari (Haryati & Haryanto, 2023).

Tidak dapat dipungkiri bahwa naluri bermain adalah bagian dari jiwa seorang anak. Selain itu, anak-anak sangat senang dengan banyaknya perangkat yang menawarkan berbagai permainan online dan offline. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa anak-anak akan tetap tenang jika mereka memegang gadget (Widodo & Sutisna, 2021). Selain itu penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat siswa menjadi terbiasa dan kecanduan. Hal tersebut juga mengakibatkan iritasi mata, gangguan pendengaran dan mempengaruhi perkembangan kognitif serta mental siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memengaruhi emosi siswa, sehingga mereka menjadi lebih agresif ketika penggunaan gadget dibatasi, individualis, malas belajar, serta terpengaruh atau meniru informasi dan konten yang terlihat di gadget (Rachman et al., 2020).

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat kendala yang dihadapi, antara lain keterbatasan waktu. Beberapa siswa merasa waktu yang diberikan untuk diskusi dan permainan edukatif terlalu singkat, sehingga tidak semua

pertanyaan dapat terjawab. Untuk mengatasi keterbatasan waktu, disarankan agar kegiatan sosialisasi dilakukan dalam dua sesi, sehingga siswa memiliki lebih banyak waktu untuk berdiskusi dan berinteraksi.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman siswa tentang penggunaan gadget yang bijak. Sebelum sosialisasi, hanya 44% yang menjawab benar pada kuesioner terkait penggunaan gadget yang bijak. Setelah sosialisasi, persentase siswa yang menjawab benar meningkat menjadi 94%. Berdasarkan hal tersebut, maka menunjukkan keberhasilan kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang gadget, manfaat, resiko dan cara penggunaan yang bijak.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan judul “Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget terhadap Peserta Didik Kelas IV SD 1 Talise” menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan kesadaran siswa tentang pemahaman penggunaan gadget secara bijak dengan persentase siswa yang menjawab benar meningkat menjadi 94% dari yang sebelumnya hanya 44%. Hasil pelaksanaan dan evaluasi menunjukkan sebagian besar siswa sudah mempunyai pengetahuan yang sangat baik tentang gadget seperti manfaat, resiko, dan cara menggunakan gadget yang sehat.

Saran yang dapat diberikan adalah perlunya tindakan lanjutan untuk memperkuat hasil yang telah dicapai, seperti mengadakan program pelatihan berkelanjutan yang melibatkan orang tua dan guru dalam mendampingi siswa dalam penggunaan gadget. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengeksplorasi dampak jangka Panjang dari sosialisasi ini terhadap perilaku siswa dalam menggunakan teknologi serta pengabdian terapan dibidang lainnya, seperti pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan literasi digital dan etika penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada SD 1 Talise Kota Palu, terutama kepada Kepala Sekolah dan Guru kelas IV. Terima kasih juga kepada FKIP Universitas Tadulako, yang telah mendukung program ini. Terima kasih juga kepada seluruh tim pengabdian dan para guru yang berpartisipasi aktif dalam memastikan bahwa kegiatan ini berjalan lancar dan memberi manfaat nyata bagi peningkatan pemahaman terkait penggunaan gadget yang bijak.

DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 104–114. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36544>
- Andayani, A., Prabowo, S., & Ghozali, M. I. Al. (2023). The Effect of Parenting and Gadget Use Habits on Children's Social Character in Elementary School. *International Journal of Social Science Research and Review*, 6(6), 145–153. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v6i6.1155>
- Crishandova, E., Dyah Anggorowati, K., Melawi Jl RSUD Melawi Km, S., & Pinoh Kab Melawi Kalimantan Barat, N. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 12 Engkurai. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 41–49.
- Drama, B. I., Aisyah, I., & Hudaya, A. P. (2024). Hubungan Lama Waktu Penggunaan Gawai dengan Kesehatan Mental Emosional Anak Sekolah. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 7(1), 166–173. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v7i1.162>
- Govindaraj, Y. D., Ramli, S., & Yusop, Y. M. (2021). An Educational Study on Gadget Addiction and Mental Health among Gen Z. *Creative Education*, 12(07), 1469–1484. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.127112>
- Hanna Niken J Sihotang, Ratna Wahyuni, Yunistita, Egidia P, Dinda S, & Resaloista T. (2023). Socialization Regarding Negative Impacts of Use Gadgets for Al-Washliyah Berastagi Private Elementary School Students. *Indonesian Journal of Society Development*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.55927/ijsd.v2i1.3174>
- Haryati, L. F., & Haryanto, H. (2023). Gadget Addicted Phenomenon In Elementary School Children: Challenges Or Opportunities In Learning? *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 12, 323–328. <https://doi.org/10.30595/pssh.v12i.815>
- Joaquim, G. (2023). The Perils of Gadgets for Toddlers: An In-Depth Exploration of Potential Hazards on Physical, Cognitive, and Socio-Emotional Development. *J Influence*, 5(2), 426–438. <https://influence-journal.com/index.php/influence/index426>
- Kurniawati, N. N., & Sutharjana, I. M. (2023). The Influence of Gadgets on The Development of The Early-Age Learners' Behavior and Character. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 159–171. <https://doi.org/10.37329/ijms.v1i2.2321>
- Lestari, M. J. D., & Novianti, L. E. (2022). Smartphone Addiction of Early Adolescents During COVID-19 Pandemic. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 2(5), 618–625. <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1158>
- Listiyani, I., Riani, N., & Pamungkas, B. B. (2019). Urgency of the Role of Parents Against the Use of Gadgets in Children of Primary Education. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(1), 123. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i1.37635>
- Mahdi, A. A., Utami, N., Syahrani, N., & Ginting, S. S. B. (2024). *Sosialisasi Gadget Sehat Untuk Membimbing Anak-Anak dalam Penggunaan Teknologi Dengan Bijak*. 2(3), 108–115.
- Mariyama, M., Lestari, I. P., & Sari, I. P. (2023). Pengaruh Intensitas dan Jenis Pemakaian dalam Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Emosional pada Anak Usia Sekolah. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 4(2), 113–120.
- Qutoshi, S. B. (2020). The Impact of Technological Gadgets on the Socialization of Children at Early Childhood Developmental Stage. *Journal of Development*

- and Social Sciences*, 1(III), 55–66. [https://doi.org/10.47205/jdss.2020\(1-iii\)6](https://doi.org/10.47205/jdss.2020(1-iii)6)
- Rachman, A. S., KHB, M. A., & Setianingsih, E. S. (2020). An analysis of the sse of Gadget on students' learning outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 558–565. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/31917>
- Rashid, S. M. M., Mawah, J., Banik, E., Akter, Y., Deen, J. I., Jahan, A., Khan, N. M., Rahman, M. M., Lipi, N., Akter, F., Paul, A., & Mannan, A. (2021). Prevalence and impact of the use of electronic gadgets on the health of children in secondary schools in Bangladesh: A cross-sectional study. *Health Science Reports*, 4(4), 1–9. <https://doi.org/10.1002/hsr2.388>
- Ricci, R. C., De Paulo, A. S. C., De Freitas, A. K. P. B., Ribeiro, I. C., Pires, L. S. A., Facina, M. E. L., Cabral, M. B., Parduci, N. V., Spegiorin, R. C., Bogado, S. S. G., Junior, S. C., Carachesti, T. N., & Larroque, M. M. (2023). Impacts of technology on children's health: a systematic review. *Revista Paulista de Pediatria*, 41. <https://doi.org/10.1590/1984-0462/2023/41/2020504>
- Safitri, P. W., & Elsanti, D. (2022). The Effect of Gadget on Mental Health Status and Social Interactions in Students at Public Junior High School 3 Pekuncen, Pekuncen Sub-District, Banyumas Regency. *Proceedings Series on Health & Medical Sciences*, 3(2016), 62–66. <https://doi.org/10.30595/pshms.v3i.621>
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 3, 265–278. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/103%0Ahttps://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/download/103/105>
- Sari, D. N. (2020). *An Analysis of the Impact of the Use of Gadget on Children's Language and Social Development*. 449(Icece 2019), 201–204. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.041>
- Widodo, A., & Sutisna, D. (2021). Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–45. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3090>
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 76–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>