

SOSIALISASI MANFAAT DAN BAHAYA *GADGET* UNTUK ANAK-ANAK

Hendra Setiawan^{1*}, M. Dermawan Mulyodiputro¹, Muhammad Munawir Gazali²

¹Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas BIMA Internasional MFH, Indonesia

¹Program Studi DIII Statistika Terapan, Universitas BIMA Internasional MFH, Indonesia

Corresponding author: hendra.goocount@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar telah menjadi fenomena yang meluas, namun literasi digital di kalangan orang tua dan guru, khususnya di wilayah pedesaan, masih sangat terbatas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, guru, dan orang tua tentang manfaat dan bahaya *gadget*, serta memberikan strategi pengawasan yang bijak. Sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 6 April 2026 di SDN 1 Lelede, dengan peserta sebanyak 52 orang yang terdiri dari 45 siswa kelas 1 dan 2, 2 guru, serta 5 orang tua/wali. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, diskusi dan tanya jawab, studi kasus dan simulasi, pembagian leaflet, serta kuis dengan hadiah. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman peserta, di mana rata-rata skor pretest 55% meningkat menjadi 85% pada posttest. Pengetahuan tentang dampak negatif *gadget* meningkat dari 40% menjadi 90%. Antusiasme peserta sangat tinggi, dengan 90% siswa aktif berpartisipasi. Seluruh orang tua dan guru menyatakan komitmen untuk membuat kesepakatan keluarga terkait batasan penggunaan *gadget*, sementara guru berencana mengintegrasikan literasi digital ke dalam kegiatan ekstrakurikuler. Simpulan dari kegiatan ini adalah sosialisasi efektif dalam meningkatkan literasi digital anak dan orang tua, namun keberlanjutan program sangat bergantung pada konsistensi pendampingan dari sekolah dan keluarga. Saran yang diberikan meliputi pembuatan kebijakan sekolah bebas ponsel, penerapan kontrak digital di rumah, pelatihan tek lanjutan oleh dosen TRPL, serta program Posyandu Digital oleh pemerintah desa.

Kata Kunci: *gadget, literasi digital, anak sekolah dasar, sosialisasi, pengawasan orang tua, dampak psikologis, SDN 1 Lelede.*

Abstract: The use of gadgets among elementary school-aged children has become a widespread phenomenon, yet digital literacy among parents and teachers, particularly in rural areas, remains very limited. This community service activity aimed to enhance the understanding of students, teachers, and parents regarding the benefits and dangers of gadgets, as well as to provide wise supervision strategies. The socialization was conducted on April 6, 2026, at SDN 1 Lelede, with 52 participants consisting of 45 students from grades 1 and 2, 2 teachers, and 5 parents or guardians. The methods employed included interactive lectures, discussions and question-and-answer sessions, case studies and simulations, distribution of leaflets, as well as a quiz with prizes. The results showed a significant improvement in participants' understanding, with the average pretest score of 55% increasing to 85% on the posttest. Knowledge about the negative impacts of gadgets increased from 40% to 90%. Participant enthusiasm was very high, with 90% of students actively participating. All parents and teachers expressed their commitment to establishing family agreements regarding gadget usage limits, while teachers planned to integrate digital literacy into extracurricular activities. This activity concludes that the socialization was effective in improving digital literacy among children and parents, yet the sustainability of the program heavily depends on consistent supervision from schools and families. Recommendations include establishing a phone-free school policy,

implementing digital contracts at home, advanced technical training by DIV TRPL lecturers, as well as a Digital Posyandu program by the village government.

Keywords: *gadgets, digital literacy, elementary school children, socialization, parental supervision, psychological impacts, SDN 1 Lelede.*



Article History:

Received: DD-MM-20XX

Accepted: DD-MM-20XX



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Dua dekade terakhir menyaksikan revolusi digital yang mengubah fundamental kehidupan manusia. Perangkat *gadget*—yang mencakup telepon pintar (smartphone), tablet, dan komputer portabel—telah menjadi kebutuhan primer dan bukan lagi barang mewah. Data menunjukkan bahwa integrasi *gadget* ke dalam pendidikan meningkat sangat pesat, yang menimbulkan pertanyaan tentang dampaknya terhadap pembelajaran generasi muda (Putra, 2017). Perangkat-perangkat ini dirancang untuk memudahkan manusia dalam mengakses informasi dari internet dan media sosial. Namun, penetrasi teknologi yang begitu cepat, terutama pasca-pandemi, telah melampaui kesiapan literasi digital masyarakat, terutama di wilayah pedesaan seperti Desa Lelede. Fenomena ini oleh para akademisi disebut sebagai *The Great Rewiring* (penyambungan ulang besar-besaran), di mana otak manusia muda mengalami perubahan fundamental dalam waktu singkat yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam sejarah evolusi manusia. Akibatnya, anak-anak saat ini tumbuh sebagai "*digital native*"—generasi yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet—namun tanpa perlindungan dan panduan yang memadai dari lingkungan dewasa di sekitarnya (Haidt, 2025).

Dampak psikologis dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol merupakan ancaman serius bagi kesehatan mental generasi muda. Jonathan Haidt, dalam bukunya *The Anxious Generation* (terbitan Gramedia, 2025), memetakan secara komprehensif empat "luka besar" yang diakibatkan oleh masa kecil yang diretas teknologi, yaitu deprivasi sosial (hilangnya interaksi tatap muka), gangguan tidur, penurunan konsentrasi, dan kecanduan. Penelitian empiris mendukung tesis ini. Sebuah studi korelasional kuantitatif terhadap anak usia dini (3-6 tahun) yang dipublikasikan di *Journal of Neonatal Surgery* (2025) menemukan bahwa lebih dari 71,2% anak dengan penggunaan *gadget* berlebihan mengalami tekanan psikososial sedang, yang bermanifestasi sebagai masalah emosi ekspresif, perilaku agresif, dan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial. Anak-anak yang terlalu fokus pada *gadget* cenderung lebih suka menyendiri, pemalu, dan sulit mengendalikan emosi (Utomo dkk, 2024). Secara sosiologis, penggunaan *gadget* yang masif menggeser pola sosialisasi

anak. Sosialisasi yang idealnya dimulai di keluarga dan dilanjutkan di sekolah melalui interaksi langsung, kini tergantikan oleh interaksi virtual, sehingga menghambat perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal dan empati (Puspita dkk, 2024). Media sosial memperparah kondisi ini, terutama bagi anak perempuan melalui budaya perbandingan visual yang memicu kecemasan, sementara anak laki-laki lebih rentan terhadap kecanduan game daring dan paparan konten dewasa yang melumpuhkan dorongan sosial dan ambisi belajar (Badrudin, 2025).

Dari aspek fisik, dampak negatif penggunaan *gadget* berlebihan tidak kalah mengkhawatirkan. Anak-anak dengan intensitas penggunaan *gadget* tinggi menunjukkan hasil pemeriksaan perkembangan yang tidak sesuai, terutama gangguan bicara-bahasa, gangguan emosi, dan gangguan kognitif (Sumaila, 2024). Paparan layar dalam durasi panjang menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan berupa kelelahan mata digital (*digital eye strain*) akibat paparan cahaya biru, serta gangguan tidur karena paparan layar sebelum tidur mengganggu produksi melatonin, yang berujung pada insomnia dan kualitas tidur buruk yang berdampak pada konsentrasi dan daya ingat (Saputra dkk, 2025). Selain itu, waktu yang dihabiskan di depan layar menggantikan waktu untuk aktivitas fisik, sehingga anak menjadi malas bergerak dan berisiko mengalami obesitas serta masalah metabolik (Hairunnisak dan Sukowati, 2023). Penggunaan *gadget* dalam posisi yang salah dalam waktu lama juga dapat menyebabkan nyeri leher, punggung, dan masalah muskuloskeletal lainnya (Dampati dkk, 2020). Sebaliknya, anak-anak dengan intensitas penggunaan *gadget* rendah menunjukkan hasil pemeriksaan perkembangan yang sesuai, di mana aktivitas olahraga dan bermain di luar ruangan terbukti bermanfaat bagi kesehatan fisik dan emosional, serta prestasi akademik mereka (Anggita dkk, 2025).

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan sosialisasi ini menjadi sangat urgen karena beberapa alasan. Pertama, terdapat kesenjangan literasi digital di masyarakat, terutama di daerah pedesaan seperti Lelede, di mana mereka memiliki akses terhadap *gadget* namun belum dibekali pengetahuan tentang cara menggunakannya secara bijak, sehingga orang tua seringkali kewalahan karena anak-anak lebih mahir menggunakan perangkat daripada mereka. Kedua, orang tua memegang peran krusial sebagai garda terdepan dalam membatasi waktu penggunaan, memilih konten edukatif, dan mengarahkan anak pada kegiatan sosial yang sehat (Ulfah, 2020), namun sayangnya banyak orang tua yang tidak sadar akan peran ini atau tidak tahu cara melakukannya. Ketiga, diperlukan pendekatan preventif karena seperti ungkapan Haidt, "Kita melindungi anak secara berlebihan di dunia nyata, tetapi membiarkan mereka tanpa perlindungan di dunia maya." Intervensi dini di tingkat sekolah dasar jauh lebih efektif daripada mengatasi kecanduan dan gangguan psikologis yang sudah parah di kemudian hari (Bunga Alamiah, 2020). Keempat, anak-anak usia sekolah dasar belum

memiliki kapasitas kognitif untuk menyaring konten yang baik dan buruk, sehingga tanpa pendampingan mereka berisiko tinggi terpapar informasi kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, dan berbagai perilaku tidak pantas lainnya (Ulfah, 2020).

Kegiatan sosialisasi ini dirancang tidak hanya untuk memberikan informasi, tetapi juga untuk menghasilkan perubahan perilaku yang nyata. Solusi yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi peningkatan pengetahuan kognitif peserta, baik siswa, guru, maupun orang tua, agar mereka memahami secara seimbang manfaat *gadget* untuk belajar, akses informasi, dan kreativitas, di samping bahayanya seperti kecanduan, gangguan kesehatan, dan isolasi sosial (Megawati, 2024). Diharapkan pula tercipta kesepakatan aturan penggunaan atau "kontrak digital" di rumah antara orang tua dan anak, yang mencakup durasi maksimal penggunaan misalnya satu jam per hari untuk hiburan, zona bebas *gadget* seperti ruang makan dan kamar tidur, serta waktu penggunaan yang diperbolehkan (Amalia, 2026). Guru dan orang tua juga akan diperkenalkan pada pemanfaatan teknologi pengawasan seperti *Google Family Link* untuk memantau aktivitas online anak, mengatur aplikasi yang dapat diakses, dan membatasi waktu penggunaan secara real-time (Maruddani dkk, 2024). Selain itu, sekolah dan keluarga didorong untuk menyediakan alternatif aktivitas yang menarik, seperti bermain di luar ruangan, olahraga, berkebun, membaca buku, dan kegiatan seni (Fitriya dkk, 2025). SDN 1 Lelede juga diharapkan dapat mengadopsi kebijakan "sekolah bebas ponsel" selama jam pelajaran, serta mengintegrasikan materi literasi digital ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler (Al-Saysar dan Anirah, 2025). Dengan pendekatan holistik yang melibatkan anak, guru, dan orang tua, sosialisasi ini diharapkan menjadi fondasi bagi terbentuknya ekosistem digital yang sehat di lingkungan SDN 1 Lelede dan sekitarnya.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin, 06 April 2026, mulai pukul 08.00 hingga 12.00 WITA. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini dirancang secara variatif agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada seluruh peserta yang memiliki latar belakang berbeda, yaitu siswa, guru, dan orang tua.

Metode pertama yang digunakan adalah ceramah interaktif, di mana dosen dan mahasiswa asisten memaparkan materi secara bergantian. Materi yang disampaikan mencakup definisi *gadget*, manfaat *gadget* untuk belajar, risiko kecanduan *gadget*, serta dampak fisik seperti gangguan mata dan postur tubuh, dan dampak psikologis seperti kecemasan dan kurang tidur. Metode ceramah ini tidak bersifat satu arah, melainkan interaktif dengan menyisipkan pertanyaan-pertanyaan ringan kepada peserta untuk menjaga keterlibatan dan perhatian mereka.



Gambar 1. Ceramah Interaktif Sosialisasi Manfaat dan Bahaya Gadget Untuk Anak-Anak

Setelah sesi ceramah, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab antara narasumber dengan peserta. Peserta yang terlibat dalam sesi ini adalah siswa kelas 1 dan 2, para guru, serta perwakilan orang tua/wali siswa. Sesi ini memberikan ruang bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan pengalaman, serta mengungkapkan kekhawatiran mereka terkait penggunaan *gadget* pada anak sehari-hari.



Gambar 2. Peserta Sosialisasi Manfaat dan Bahaya Gadget Untuk Anak-Anak

Metode ketiga adalah studi kasus dan simulasi. Narasumber menampilkan contoh kasus nyata yang bersifat anonim tentang seorang anak yang mengalami kecanduan game online. Kasus ini dipresentasikan secara kronologis mulai dari gejala awal, dampak yang ditimbulkan, hingga upaya penyembuhan. Selanjutnya, peserta bersama-sama diajak untuk mencari solusi atas kasus tersebut melalui diskusi kelompok kecil yang dipandu oleh mahasiswa asisten. Simulasi ini bertujuan untuk melatih kemampuan analisis dan pemecahan masalah peserta secara langsung.

Selanjutnya, tim pengabdian membagikan *leaflet* kepada seluruh peserta. *Leaflet* tersebut berisi ringkasan tips aman menggunakan *gadget*, antara lain aturan durasi penggunaan (misalnya maksimal 1 jam per hari untuk hiburan), pentingnya pengawasan orang tua, serta rekomendasi aplikasi edukasi yang dapat mendukung proses belajar anak. *Leaflet* ini dirancang secara ringkas dan menarik dengan ilustrasi berwarna agar mudah dipahami oleh siswa maupun orang tua.

Sebagai metode penutup sekaligus evaluasi, dilakukan kuis sederhana untuk menguji pemahaman siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian sosialisasi. Kuis berisi pertanyaan-pertanyaan lisan seputar materi yang telah disampaikan, dan bagi siswa yang dapat menjawab dengan benar diberikan hadiah berupa alat tulis sebagai bentuk motivasi dan penghargaan atas partisipasi aktif mereka. Seluruh rangkaian metode ini diikuti oleh 45 siswa kelas 1 dan 2, 2 orang guru, serta beberapa orang tua atau wali siswa, sehingga total peserta yang hadir adalah 52 orang.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan pada tanggal 6 April 2026 di SDN 1 Lelede diikuti oleh 52 orang peserta, yang terdiri atas 45 siswa kelas 1 dan 2, 2 orang guru, serta 5 orang perwakilan orang tua atau wali siswa. Secara keseluruhan, kegiatan berlangsung dengan lancar dan menunjukkan hasil yang menggembirakan. Dari segi antusiasme peserta, tercatat bahwa 90% dari siswa yang hadir aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan dalam sesi kuis yang diselenggarakan di akhir kegiatan. Para guru dan orang tua juga menunjukkan minat yang tinggi, terutama pada sesi yang membahas tentang cara membatasi akses anak terhadap konten yang tidak pantas. Hal ini mengindikasikan adanya kesadaran dari pihak sekolah dan keluarga akan pentingnya pengawasan penggunaan *gadget* pada anak, meskipun selama ini mereka mungkin belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk melakukannya.

Untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta, tim pelaksana melakukan pretest dan posttest sederhana menggunakan lima pertanyaan lisan yang diajukan secara bergantian kepada siswa sebelum dan setelah sosialisasi. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman dari 55% pada pretest menjadi 85% pada posttest. Indikator yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah pengetahuan tentang dampak negatif

gadget, yang semula hanya diketahui oleh 40% peserta, meningkat drastis menjadi 90% setelah sosialisasi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang interaktif dan disertai contoh-contoh kasus nyata mampu meningkatkan literasi digital anak-anak secara efektif.

Dari aspek komitmen tindak lanjut, seluruh orang tua dan guru-guru yang hadir menyatakan akan membuat kesepakatan keluarga mengenai batasan jam penggunaan *gadget* untuk anak-anak mereka. Sementara itu, para guru di SDN 1 Lelede berencana untuk mengintegrasikan materi literasi digital ini ke dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti pramuka atau klub komputer, agar edukasi tentang penggunaan *gadget* yang bijak dapat berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Pembahasan

Temuan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa anak-anak di SDN 1 Lelede, seperti halnya anak-anak di berbagai wilayah Indonesia lainnya, telah memiliki akses dan familiar dengan *gadget*, namun belum memiliki batasan dan pengawasan yang jelas dari orang tua. Berdasarkan hasil diskusi dan tanya jawab, banyak siswa mengaku menggunakan *gadget* lebih dari tiga jam per hari, terutama untuk bermain *game* dan menonton YouTube. Pola penggunaan yang intensif tanpa pendampingan ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Arfah, Safitri, dan Erlinawati (2025) dalam jurnal Ners yang menemukan bahwa sebanyak 55% anak sekolah dasar termasuk dalam kategori pengguna *gadget* dengan durasi buruk, dan 56,6% di antaranya mengalami perkembangan kognitif yang kurang baik. Lebih lanjut, penelitian oleh Sukita dkk. (2026) di SDN 03 Koto Besar juga mengungkapkan bahwa 72,3% anak menggunakan *gadget* selama dua jam atau lebih per hari, dan 59% dari mereka mengalami gangguan perkembangan sosial yang ditandai dengan menurunnya kemampuan berkomunikasi, berempati, dan beradaptasi dengan norma sosial.

Penelitian oleh Fauziah (2025) yang dipublikasikan dalam Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah turut menegaskan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berpotensi menghambat interaksi sosial langsung dan memicu masalah emosional yang kurang baik pada anak. Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar cenderung lebih sulit mengendalikan emosi, lebih pemalu, dan lebih suka menyendiri daripada berinteraksi dengan teman sebayanya. Temuan ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Jonathan Haidt dalam bukunya yang viral, *The Anxious Generation* (2025), di mana ia mempopulerkan istilah "*The Great Rewiring*" untuk menjelaskan fenomena perubahan fundamental pada otak anak-anak muda akibat penggantian masa kecil berbasis permainan bebas dan interaksi sosial langsung dengan masa kecil berbasis layar. Haidt mencatat bahwa antara tahun 2010 hingga 2020, depresi pada remaja meningkat sebesar 60%, dan kunjungan ke unit gawat darurat akibat perilaku menyakiti diri sendiri pada anak perempuan usia 10-14 tahun hampir tiga kali lipat meningkatnya. Di tingkat nasional, survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bekerja sama dengan BAKTI Kominfo pada tahun 2024 mengungkapkan bahwa partisipasi masyarakat di daerah tertinggal terhadap program literasi digital masih rendah, dengan 54,5% responden melaporkan jarang mengikuti pelatihan serupa. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi seperti

yang kami lakukan di SDN 1 Lelede sangat urgen dan relevan dengan kebutuhan riil di lapangan.

Di sisi lain, dari perspektif positif, para siswa juga menyebutkan bahwa mereka menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah dan berkomunikasi dengan teman. Ini menunjukkan potensi besar pemanfaatan *gadget* sebagai alat belajar jika penggunaannya dikelola dengan baik. Penelitian Fauziah (2025) juga mengakui bahwa penggunaan *gadget* yang terarah dan dibatasi dapat mendukung pengembangan kreativitas dan pengetahuan. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sebagai filter dan pembimbing menjadi sangat krusial. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak orang tua di wilayah pedesaan seperti Lelede yang kewalahan karena anak-anak mereka justru lebih mahir menggunakan perangkat digital daripada orang tua sendiri. Inilah yang oleh Haidt (2025) disebut sebagai "*overprotection in the real world and underprotection in the virtual world*" — kita melindungi anak secara berlebihan di dunia nyata, tetapi membiarkan mereka tanpa perlindungan di dunia maya. Haidt merekomendasikan empat aturan utama untuk menyelamatkan masa kecil: tidak memberikan *smartphone* sebelum sekolah menengah atas, tidak membuka akun media sosial sebelum usia 16 tahun, menerapkan kebijakan sekolah bebas ponsel, serta memberikan lebih banyak ruang untuk bermain bebas di luar ruangan.

Keterbatasan utama dari kegiatan ini adalah waktu yang sangat singkat (hanya setengah hari), sehingga belum memungkinkan untuk memberikan pelatihan teknis yang mendalam tentang cara mengaktifkan dan menggunakan aplikasi pengawasan orang tua (*parental control*). Namun, tim pengabdian telah mengantisipasi hal ini dengan menyediakan *leaflet* yang berisi panduan singkat untuk mengaktifkan fitur seperti *Google Family Link* pada perangkat *Android*. Aplikasi ini, sebagaimana diulas dalam berbagai sumber, memungkinkan orang tua untuk menetapkan batas waktu penggunaan harian, menjadwalkan waktu istirahat, membatasi aplikasi tertentu, serta menyaring konten dewasa di *Google Search* dan *Chrome*. *Google Family Link* juga menawarkan fitur pelacakan lokasi, persetujuan pembelian aplikasi, dan manajemen beberapa perangkat anak sekaligus dari ponsel orang tua (Rahman, 2025). Meskipun demikian, kesadaran orang tua untuk secara konsisten menggunakan alat bantu ini tetap menjadi tantangan tersendiri di masa mendatang.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini berhasil meningkatkan pemahaman dasar tentang manfaat dan bahaya *gadget* bagi anak-anak, serta mendorong komitmen awal dari pihak sekolah dan sebagian orang tua untuk melakukan tindak lanjut. Namun, keberlanjutan efek positif dari sosialisasi ini sangat bergantung pada konsistensi pengawasan dan pendampingan yang dilakukan oleh guru dan orang tua dalam keseharian, serta dukungan dari pihak desa dan dinas pendidikan untuk menyelenggarakan program-program literasi digital secara berkala.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kegiatan sosialisasi manfaat dan bahaya *gadget* bagi anak-anak yang dilaksanakan di SDN 1 Lelede secara keseluruhan berhasil mencapai

tujuannya, yaitu meningkatkan pemahaman siswa, guru, dan orang tua tentang penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab. Antusiasme peserta terlihat sangat tinggi sepanjang pelaksanaan kegiatan, yang tercermin dari partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab, diskusi kasus, serta kuis yang diselenggarakan. Lebih lanjut, terjadi peningkatan yang signifikan pada pengetahuan peserta mengenai dampak negatif *gadget*, seperti gangguan kesehatan fisik dan psikologis, serta pemahaman tentang strategi pengawasan yang dapat diterapkan baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya membangun kesadaran kolektif akan pentingnya literasi digital sejak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian masyarakat ini, terdapat beberapa saran yang dapat ditindaklanjuti oleh berbagai pihak terkait. Bagi pihak SDN 1 Lelede, disarankan untuk segera membuat kebijakan sekolah yang mengatur tentang penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, misalnya dengan menetapkan aturan bahwa *gadget* hanya boleh digunakan pada saat pembelajaran dengan izin dan pengawasan langsung dari guru, sementara di luar jam pelajaran *gadget* disimpan di tempat yang telah ditentukan. Kebijakan semacam ini penting untuk mencegah gangguan konsentrasi belajar serta mengurangi potensi konflik sosial antar siswa akibat penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol.

Bagi para orang tua, disarankan untuk menerapkan apa yang disebut sebagai "kontrak digital" di rumah, yaitu sebuah kesepakatan tertulis atau lisan antara orang tua dan anak mengenai aturan penggunaan *gadget*. Aturan ini dapat mencakup durasi maksimal penggunaan, waktu-waktu tertentu yang diperbolehkan, serta zona bebas *gadget* seperti ruang makan dan kamar tidur. Selain itu, orang tua juga hendaknya menjadi teladan yang baik dalam menggunakan *gadget*, karena anak-anak cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya. Orang tua yang mampu membatasi penggunaan *gadget*nya sendiri akan lebih mudah meminta anaknya untuk melakukan hal yang sama.

Bagi dosen Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL), kegiatan serupa dapat dilanjutkan dengan bentuk-bentuk pengabdian yang lebih teknis dan aplikatif. Misalnya, mengadakan pelatihan pembuatan aplikasi sederhana untuk memantau durasi penggunaan *gadget* pada anak, atau menyelenggarakan workshop coding untuk anak-anak agar *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai sarana berkarya dan mengembangkan kreativitas, bukan hanya untuk konsumsi konten hiburan pasif. Pendekatan ini akan lebih memberdayakan anak secara positif sekaligus menyalurkan energi dan rasa ingin tahu mereka ke arah yang produktif.

Terakhir, bagi Pemerintah Desa Lelede, disarankan untuk mengadakan program "Posyandu Digital" sebagai perpanjangan tangan dari kegiatan

sosialisasi ini. Posyandu Digital dapat berupa forum pertemuan rutin bulanan atau triwulanan yang melibatkan kader desa, tenaga kesehatan, guru, dan orang tua untuk membahas isu-isu aktual terkait literasi digital keluarga. Melalui program ini, edukasi tentang dampak *gadget*, konten aman, serta kesehatan digital dapat diberikan secara berkelanjutan dan menjangkau lebih banyak keluarga yang belum sempat hadir dalam kegiatan sosialisasi ini. Dengan kolaborasi yang baik antara sekolah, keluarga, perguruan tinggi, dan pemerintah desa, diharapkan ekosistem digital yang sehat dapat terwujud di lingkungan SDN 1 Lelede dan sekitarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah mendukung kelancaran dan keberhasilan kegiatan ini. Pertama, kami sampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN 1 Lelede beserta seluruh guru dan staf yang telah memberikan izin pelaksanaan kegiatan serta memfasilitasi sarana dan prasarana yang diperlukan, sehingga sosialisasi ini dapat berlangsung dengan lancar. Kedua, tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada orang tua dan wali siswa yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk hadir dan berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, karena dukungan dari keluarga merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pendampingan penggunaan *gadget* pada anak. Ketiga, kami sampaikan apresiasi yang tulus kepada mahasiswa Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL) yang telah membantu sejak tahap persiapan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan, tanpa dedikasi dan kerja keras mereka kegiatan ini tidak akan berjalan dengan baik. Keempat, kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas BIMA Internasional MFH atas dukungan dana dan moral yang diberikan, sehingga tim pengabdian dapat merealisasikan kegiatan ini sesuai dengan rencana. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang literasi digital dan pendidikan anak, serta menjadi inspirasi bagi praktik pengabdian masyarakat selanjutnya yang lebih luas dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Saysar, R., & Anirah, A. (2025). Dampak Pembatasan Penggunaan Smartphone Terhadap Siswa dalam Bidang Pendidikan di SMP IT Al Fahmi Palu. *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society (KIHIES) 5.0*, 4(1), 383-389.
- Amalia, A. (2026). *Alli360 by Kids360: Panduan Lengkap Menjaga Keseimbangan Digital Anak di Era Gadget*. Afdan Rojabi Publisher.
- Anggita, G. M., Ali, M. A., Candra, A. R. D., & Agustiani, N. H. (2025). Adiksi Gadget dan Aktivitas Fisik Anak di Era Digital. *Bookchapter Olahraga Dan Kesehatan*, 1, 125-138.
- Arfah, N., Safitri, Y., & Erlinawati, E. (2025). Hubungan Penggunaan *Gadget*

- Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak di UPT SDN 006 Langgini. *Jurnal Ners*, 9(3), 5515–5520. <https://doi.org/10.31004/jn.v9i3.42721>
- Badruddin, M. M. (2025). *Pengaruh kecanduan media sosial terhadap kelelahan media sosial dimediasi rasa iri: Studi pada pengguna Instagram Di Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Bunga Alamiah, D. (2020). *Pengaruh Terapi Perilaku Kognitif (Cognitive Behavioral Therapy) terhadap Tingkat Kecanduan Gadget pada Anak Sekolah Dasar di Mekarsari Kalibeper Mojotengah Wonosobo* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Dampati, P. S., Chrismayanti, N. K. S. D., & Veronica, E. (2020). Pengaruh penggunaan smartphone dan laptop terhadap muskuloskeletal penduduk indonesia pada pandemi covid-19. *Gema Kesehatan*, 12(2), 57-67.
- Databoks. (2024). *Digital Literacy Programs in Indonesia's Remote Areas*. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/en/technology-telecommunications/statistics/66ed31ecd546e/digital-literacy-programs-in-indonesias-remote-areas>
- Fauziah, D. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 118–129. <https://doi.org/10.61815/jemi.v3i2.617>
- Fitriya, J. F., Arintonang, F. H. B., Hidayati, N., AR, F. F., & Amelia, L. (2025). Analisis Pengelolaan Lingkungan Belajar di Luar Ruangan untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 159-184.
- Haidt, J. (2025). *Generasi Cemas*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Hairunnisak, A., & Sukowati, U. (2023). *HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN OBESITAS DI SDN 01 SUCI PANTI JEMBER* (Doctoral dissertation, Universitas dr. SOEBANDI).
- Maruddani, B., Sukardjo, M., Maharani, A. R., Nazwa, N. A., & Prasetyo, G. (2024, November). Pelatihan pemanfaatan tools Family Link sebagai media pengendalian penggunaan telepon pintar pada anak bagi masyarakat Muara Gembong, Kabupaten Bekasi. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 5, No. 1, pp. SNPPM2024ST-7).
- Megawati, M. (2024). *Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Puspita, L. M., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Teknologi dan Komunikasi Terhadap Karakter dan Interaksi Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2050-2061.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran: Utilization of gadget technology as a learning media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Rahman, M. (2025, August 21). New Android parental controls make it easier to manage kids' devices your way. *Android Authority*. <https://www.androidauthority.com/android-built-in-parental-controls-3590162/>
- Sahib, A. M., Mahdi, A., Hasan, A. M. A., & Makki, A. (2025). Outcome of overuse smartphones on psychosocial status in early aged children (3–6 years). *Journal of Neonatal Surgery*, 14(17s).
- Saputra, A., Maidartati, M., & Khasanah, U. (2025). Lindungi Matamu dari Layar: Bijak Pakai Gadget, Sehatkan Penglihatan. *Masyarakat Mandiri dan Berdaya*, 4(3), 137-148.
- Sukita, W., Erfiana, E., & Putri, D. E. (2026). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial pada Anak Kelas 4-6 Sekolah Dasar di SDN 03

- Koto Besar Tahun 2025. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 7(1).
- Sumaila, A. F. (2024). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI DI DESA SALEO KECAMATAN BOLANGITANG TIMUR* (Doctoral dissertation, IAIN MANADO).
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?*. Edu Publisher.
- Utomo, P. S., Mulyati, S., & Siwi, D. A. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Keterampilan Komunikasi Dan Sosial Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar Negeri Dukuh 01 Mojolaban Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 397-403.
- Syofian Siregar. (2013). *Statistika Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Bumi Aksara.