Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume 5 ; Nomor 1 ; Januari 2027 ; Page 25-29
Doi : https://doi.org/10.59435/gjpm.v5i1.2362
Website : https://gudangjurnal.com/index.php/gjpm
E-ISSN : 3024-8019

Meningkatkan Kesadaran Siswa Terhadap Penggunaan Gadget Yang Sehat Melalui Program "Gadget Sehat, Anak Hebat" Di SD Negeri Kumapo

Tauwi[1], Muh. Ajrin Rahmana[2], Eriksan[3], Aisyah[4], Vera Wati[5], Siti Nur Fadila[6], Muh. Trisatria Ramadhan[7], Anita Susanti[8], Muh Alfachri. T[9], Habib Rezky. L[10]

Universitas Lakidende Unaaha
Email : tauwi.ikamaja@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menjadikan gadget sebagai salah satu perangkat yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk oleh anak usia sekolah dasar. Penggunaan gadget memberikan manfaat dalam mendukung pembelajaran dan memperoleh informasi, tetapi penggunaan yang berlebihan dan tidak terarah dapat mengganggu waktu belajar, istirahat, aktivitas fisik, serta interaksi sosial anak. Oleh karena itu, diperlukan edukasi untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget yang sehat, aman, dan bijak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui program "Gadget Sehat, Anak Hebat" di SD Negeri Kumapo, Desa Kumapo, Kecamatan Abuki, Kabupaten Konawe, pada 21 September 2026 sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok I Universitas Lakidende. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif melalui sosialisasi, penyampaian materi, dan interaksi dengan siswa. Materi meliputi manfaat dan dampak penggunaan gadget, pembatasan waktu penggunaan, pemanfaatan gadget untuk kegiatan positif, serta pentingnya menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kegiatan sehari-hari. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa untuk menggunakan gadget secara lebih bertanggung jawab. Pendampingan dari guru dan orang tua juga diperlukan agar kebiasaan penggunaan gadget yang sehat dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *gadget sehat, kesadaran siswa, edukasi digital, sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk bidang pendidikan. Gadget seperti telepon pintar dan tablet dapat digunakan untuk mencari informasi, mengakses materi pembelajaran, menonton video edukatif, serta berkomunikasi dengan orang lain. Penggunaan teknologi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam apabila dimanfaatkan secara tepat. Namun, penggunaan gadget juga perlu mendapat perhatian, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Pada usia tersebut, siswa masih membutuhkan bimbingan dalam mengatur waktu, memilih konten yang sesuai, dan membedakan penggunaan teknologi untuk keperluan belajar dengan penggunaan untuk hiburan. Kebiasaan menggunakan gadget secara berlebihan berpotensi mengurangi waktu belajar, aktivitas fisik, istirahat, serta interaksi langsung dengan keluarga dan teman sebaya.

Permasalahan penggunaan gadget pada anak tidak hanya berkaitan dengan lamanya waktu penggunaan, tetapi juga dengan jenis konten yang diakses, tujuan penggunaan, dan pendampingan dari orang dewasa. Oleh karena itu, upaya edukasi perlu dilakukan untuk membantu siswa memahami bahwa gadget bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat pembelajaran apabila digunakan secara sehat dan bertanggung jawab.

Sekolah dasar merupakan salah satu lingkungan yang tepat untuk menanamkan kebiasaan positif dalam menggunakan teknologi digital. Melalui kegiatan sosialisasi, siswa dapat diberikan pemahaman dengan bahasa sederhana mengenai manfaat gadget, dampak penggunaan yang tidak

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

terkontrol, serta cara mengatur penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterlibatan guru dan orang tua menjadi faktor penting dalam membimbing anak agar dapat menerapkan kebiasaan tersebut di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, mahasiswa KKN Kelompok I Universitas Lakidende melaksanakan program "Gadget Sehat, Anak Hebat" di SD Negeri Kumapo. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk edukasi kepada siswa mengenai pentingnya menggunakan gadget secara sehat, aman, dan bijak.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kesadaran siswa mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget, memberikan pemahaman tentang kebiasaan penggunaan gadget yang sehat, serta mendorong siswa untuk menyeimbangkan aktivitas digital dengan kegiatan belajar, bermain, beristirahat, dan berinteraksi secara langsung.

METODE

1. Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri Kumapo, Desa Kumapo, Kecamatan Abuki, Kabupaten Konawe, Provinsi Sulawesi Tenggara, pada 21 September 2026. Kegiatan ini merupakan bagian dari program kerja kelompok Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan XIII Universitas Lakidende Tahun Akademik 2026/2027.

Sasaran kegiatan adalah siswa SD Negeri Kumapo. Program dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia sekolah dasar yang membutuhkan penyampaian materi secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami.

2. Metode Kegiatan

Pelaksanaan program menggunakan metode edukasi melalui sosialisasi. Metode ini dipilih untuk memberikan informasi dan menumbuhkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget secara sehat melalui penyampaian materi dan interaksi langsung.

Tahapan kegiatan meliputi:

1. Persiapan kegiatan. Mahasiswa menyiapkan materi edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat, manfaat gadget untuk pembelajaran, dampak penggunaan yang berlebihan, dan cara memanfaatkan teknologi secara bijak.
2. Penyampaian materi. Siswa diberikan penjelasan mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget, pentingnya mengatur waktu, memilih konten yang sesuai usia, serta menjaga keseimbangan antara kegiatan digital dan aktivitas sehari-hari.
3. Interaksi dengan siswa. Penyampaian materi diarahkan agar siswa dapat memahami pesan yang diberikan dan mengenali contoh kebiasaan penggunaan gadget yang baik maupun yang perlu dihindari.
4. Penguatan pesan edukasi. Siswa diajak untuk membiasakan penggunaan gadget sesuai kebutuhan, meminta pendampingan orang tua ketika diperlukan, dan tetap mengutamakan kegiatan belajar, istirahat, bermain aktif, serta interaksi sosial.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan secara deskriptif berdasarkan pelaksanaan sosialisasi dan respons siswa selama kegiatan. Aspek yang menjadi perhatian meliputi keterlibatan siswa, pemahaman terhadap materi yang disampaikan, dan kesadaran mengenai pentingnya penggunaan gadget secara sehat.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Evaluasi ini bersifat deskriptif. Tanpa instrumen pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan, peningkatan pengetahuan siswa belum dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Program "Gadget Sehat, Anak Hebat"

Program "Gadget Sehat, Anak Hebat" dilaksanakan sebagai bentuk kepedulian mahasiswa KKN terhadap pentingnya edukasi penggunaan teknologi digital pada anak usia sekolah dasar. Kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk memperoleh pemahaman mengenai penggunaan gadget yang tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga dapat menunjang kegiatan belajar.

Dalam pelaksanaannya, materi disampaikan menggunakan pendekatan edukatif yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Pembahasan mencakup pengertian penggunaan gadget secara sehat, manfaat gadget dalam mencari informasi dan mendukung pembelajaran, serta risiko yang dapat muncul apabila penggunaannya tidak terkontrol.

Melalui kegiatan ini, siswa diarahkan untuk memahami bahwa penggunaan gadget perlu disertai tanggung jawab. Gadget dapat memberikan manfaat apabila digunakan untuk tujuan yang tepat, tetapi penggunaannya juga perlu dibatasi agar tidak mengganggu kewajiban belajar, waktu istirahat, kegiatan bermain, dan hubungan sosial dengan orang lain.

2. Pentingnya Kesadaran Penggunaan Gadget yang Sehat

Kesadaran penggunaan gadget yang sehat merupakan kemampuan anak untuk memahami tujuan penggunaan perangkat digital dan menerapkan kebiasaan yang sesuai dengan kebutuhan serta usianya. Kesadaran tersebut penting ditanamkan sejak sekolah dasar karena kebiasaan yang dibentuk pada masa anak-anak dapat menjadi dasar dalam menggunakan teknologi pada tahap perkembangan berikutnya.

Salah satu hal yang ditekankan dalam program ini adalah pengaturan waktu penggunaan gadget. Siswa perlu memahami bahwa waktu untuk menggunakan perangkat digital harus disesuaikan dengan kegiatan utama, seperti belajar, beristirahat, membantu orang tua, dan bermain secara aktif. Penggunaan gadget sebaiknya tidak menggeser kebutuhan dasar anak maupun mengurangi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung.

Selain pengaturan waktu, pemilihan konten juga menjadi bagian penting dari penggunaan gadget yang sehat. Siswa perlu diarahkan untuk memilih tontonan, permainan, dan informasi yang sesuai dengan usia. Apabila menemukan konten yang tidak pantas, menakutkan, atau membuat tidak nyaman, siswa perlu mengetahui bahwa mereka dapat menghentikan akses dan meminta bantuan guru atau orang tua.

Dengan demikian, edukasi penggunaan gadget tidak cukup hanya mengingatkan anak agar mengurangi waktu bermain. Edukasi juga perlu membangun kemampuan memilih konten, memahami tujuan penggunaan, menjaga keamanan diri di ruang digital, dan menggunakan teknologi untuk kegiatan yang bermanfaat.

3. Peran Sekolah dan Orang Tua

Keberhasilan pembiasaan penggunaan gadget yang sehat tidak hanya bergantung pada siswa, tetapi juga membutuhkan dukungan lingkungan sekitarnya. Sekolah berperan dalam memberikan edukasi digital, membimbing siswa menggunakan teknologi untuk pembelajaran, dan menanamkan kebiasaan bertanggung jawab.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Sementara itu, orang tua memiliki peran penting dalam mendampingi anak ketika menggunakan gadget di rumah. Pendampingan dapat dilakukan melalui kesepakatan waktu penggunaan, pemilihan konten yang sesuai, pemberian contoh perilaku digital yang baik, serta penyediaan kegiatan alternatif seperti membaca, berolahraga, bermain di luar ruangan, dan berinteraksi dengan keluarga.

Kerja sama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat diperlukan agar pesan yang diberikan melalui sosialisasi tidak berhenti pada kegiatan satu hari. Konsistensi dalam memberikan arahan dan contoh dapat membantu anak menerapkan kebiasaan penggunaan gadget yang lebih sehat dalam kehidupan sehari-hari.

4. Hasil dan Dampak yang Diharapkan

Pelaksanaan sosialisasi menjadi salah satu upaya untuk memperkenalkan prinsip penggunaan gadget yang sehat kepada siswa SD Negeri Kumapo. Melalui materi yang diberikan, siswa diharapkan lebih memahami manfaat gadget untuk pembelajaran serta risiko penggunaan yang berlebihan atau tidak sesuai usia.

Dampak yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi meningkatnya kesadaran untuk mengatur waktu penggunaan gadget, memilih konten yang bermanfaat, menghindari penggunaan yang mengganggu kegiatan belajar dan istirahat, serta meminta pendampingan orang dewasa ketika menghadapi situasi yang tidak aman di ruang digital.

Meskipun demikian, dampak jangka panjang kegiatan belum dapat dipastikan hanya berdasarkan pelaksanaan sosialisasi. Perubahan kebiasaan siswa memerlukan pembiasaan berulang, pendampingan dari guru dan orang tua, serta evaluasi lanjutan. Oleh sebab itu, program ini dapat menjadi langkah awal dalam membangun kesadaran penggunaan teknologi digital secara sehat di lingkungan sekolah.

5. Faktor Pendukung dan Tantangan

Program edukasi seperti “Gadget Sehat, Anak Hebat” memiliki peluang untuk dilaksanakan di lingkungan sekolah karena materi yang dibahas dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penyampaian yang sederhana dan sesuai usia dapat membantu siswa memahami pesan mengenai penggunaan gadget yang bertanggung jawab.

Tantangan yang perlu diperhatikan adalah perbedaan kebiasaan penggunaan gadget pada setiap anak serta kemungkinan perbedaan tingkat pendampingan dari orang tua. Selain itu, penyampaian materi dalam satu kali pertemuan memiliki keterbatasan dalam memastikan perubahan perilaku secara berkelanjutan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, edukasi perlu dilanjutkan melalui pengingat sederhana di sekolah, pembiasaan penggunaan teknologi untuk kegiatan positif, dan komunikasi antara guru dengan orang tua. Evaluasi lanjutan juga dapat dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi dan menerapkannya dalam keseharian.

KESIMPULAN

Program “Gadget Sehat, Anak Hebat” di SD Negeri Kumapo merupakan kegiatan edukasi yang bertujuan meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget secara sehat, aman, dan bijak. Kegiatan ini memberikan pemahaman mengenai manfaat gadget untuk pembelajaran, risiko penggunaan yang berlebihan, pentingnya mengatur waktu, serta perlunya memilih konten yang sesuai dengan usia.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Edukasi sejak sekolah dasar diharapkan dapat membantu siswa membangun kebiasaan digital yang lebih bertanggung jawab. Namun, keberlanjutan hasil kegiatan memerlukan dukungan guru dan orang tua melalui pendampingan, pemberian contoh, dan pembiasaan yang konsisten. Evaluasi lanjutan dengan pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan disarankan agar perubahan pengetahuan dan perilaku siswa dapat diketahui secara lebih terukur.

DAFTAR PUSTAKA

Prodyanatasari, A., Susilowati, P., Purnadianti, M., Putri, M. P., Swandono, H. U., & Jayanti, K. D. (2025). Edukasi dampak menggunakan gadget pada siswa sekolah dasar. Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas), 6(1). https://doi.org/10.36465/jupemas.v6i1.1498

Hidayatullah, M. I., Wahyudin, D., & Hamdiana. (2024). Dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Indonesian Journal on Education (IJoEd), 1(2), 130–135. https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i2.60

Manan, M., & Nur Aidah, W. O. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton, 10(1), 214–224. https://doi.org/10.35326/pencerah.v10i1.4907

Landu, M. F., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan perilaku pada anak sekolah dasar. GeoScienceEd Journal, 5(1), 107–133. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.561

Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar di era globalisasi. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 6(2). https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4677

Barokah, A., Afrilia, Y., & Zahrah, D. I. (2025). Studi literature: Pengaruh penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(1), 4814–4820. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25150

Syamsalwa, A. K., Andini, P., Najiah, S., Ningrum, S. P., Maimunah, & Suriansyah, A. (2025). Analisis konseptual penggunaan gadget dan implikasinya dalam kesehatan mental anak sekolah dasar: Analisis konseptual. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4). https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36994

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.