

## **Sosialisasi Penggunaan Gadget Yang Baik: Langkah Awal Meminimalisir Aktivitas Bermain Gadget Di Kalangan Anak-Anak SDN 010 dan 013 Singkep Barat**

**Yoga Syaputra<sup>1</sup>, Ari Rahman Aditya<sup>2</sup>, Khairrun Nisa<sup>3</sup>, Risky Helfyttria Kirana<sup>4</sup>,  
Raissagitta<sup>5</sup>, Ilham Andika Putra<sup>\*6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Lingga

\*Corresponding Author e-mail: landikap97@gmail.com

### *Abstrak*

*Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mendorong meningkatnya penggunaan gadget di berbagai lapisan masyarakat, termasuk pada anak-anak usia sekolah dasar. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif, terutama terhadap interaksi sosial, konsentrasi belajar, dan pola hidup anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa sekolah dasar mengenai penggunaan gadget yang baik, bijak, dan bertanggung jawab. Program ini dilaksanakan melalui kegiatan sosialisasi di SDN 010 dan SDN 013 Singkep Barat, Kecamatan Singkep Barat, Kabupaten Lingga, dengan melibatkan seluruh siswa kelas I hingga VI. Metode yang digunakan adalah pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) yang menekankan pada pemanfaatan potensi dan aset lingkungan sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan adanya antusiasme yang tinggi dari peserta didik serta peningkatan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget, batasan waktu penggunaan, serta pentingnya menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas sosial secara langsung. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini memberikan kontribusi positif dalam membentuk perilaku digital yang sehat pada anak-anak sekolah dasar sebagai langkah awal dalam meminimalisir aktivitas bermain gadget yang berlebihan.*

**Kata kunci:** Sosialisasi, Penggunaan Gadget, Bermain Gadget di Kalangan Anak SD

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi pada masa kini berlangsung sangat pesat dan dirancang untuk mempermudah aktivitas serta pekerjaan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Beragam bentuk teknologi terus bermunculan di era modern, seperti telepon pintar, laptop, dan perangkat digital lainnya, yang semakin canggih dan mudah diakses. Kondisi ini mendorong meningkatnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana pencarian informasi sekaligus alat bantu dalam menunjang aktivitas sehari-hari (Reflina et al., 2024).

Salah satu wujud teknologi yang mengalami perkembangan signifikan adalah gadget, yang saat ini tidak hanya dimiliki oleh kalangan tertentu, tetapi telah menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat dikutip dari Munisa dalam Kurniawan & Nakhma'ussolikhah, (2025). Penggunaannya tidak terbatas pada remaja (12–21 tahun), orang dewasa, maupun lansia (60 tahun ke atas), melainkan juga meluas hingga anak-anak usia sekolah dasar (7–11 tahun). Bahkan, fenomena yang memprihatinkan menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian dari kehidupan anak usia dini yang sejatinya belum memiliki kebutuhan maupun kesiapan untuk menggunakannya secara mandiri.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2024), sekitar 40% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler. Temuan ini sejalan dengan laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang menyatakan bahwa lebih dari 70% siswa sekolah dasar telah memiliki dan aktif menggunakan gadget, baik untuk kepentingan pembelajaran maupun hiburan. Selain itu, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024) melaporkan bahwa Generasi Z mendominasi pengguna internet nasional dengan persentase mencapai 34,4% dari total pengguna. Fakta tersebut menegaskan bahwa anak-anak merupakan kelompok usia yang paling rentan terhadap pengaruh negatif dunia digital apabila tidak dibekali dengan literasi dan pengawasan yang memadai (Rahmayani & Suriani, 2025).

Peningkatan kepemilikan gadget juga terlihat dari data yang menunjukkan bahwa pada tahun 2022 sebanyak 67,88% penduduk Indonesia berusia 5 tahun ke atas telah memiliki telepon seluler, meningkat dari 65,87% pada tahun 2021. Angka ini merupakan peningkatan tertinggi dalam satu dekade terakhir menurut Ahdiat, dalam Kurniawan & Nakhma'ussolikhah, (2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis berupa sosialisasi penggunaan gadget secara bijak, khususnya bagi anak-anak, agar mereka mampu memanfaatkan teknologi secara positif, produktif, dan bertanggung jawab. Sosialisasi dipandang sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui proses edukatif, termasuk pemberian pengetahuan mengenai penggunaan gadget yang tepat (Mahdi et al., 2024).

Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan memberikan edukasi kepada siswa sekolah dasar

mengenai dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget secara berlebihan serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi yang sehat. Edukasi ini mencakup pengelolaan waktu, pemberian contoh penggunaan gadget yang bermanfaat, serta penanaman nilai-nilai positif dalam berteknologi (Sawitri et al., 2019). Sebagai bentuk solusi, program sosialisasi dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada siswa mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget, serta strategi pengaturan waktu penggunaan yang seimbang. Dengan demikian, diharapkan peserta didik mampu memanfaatkan gadget secara optimal untuk menunjang prestasi akademik sekaligus meminimalkan dampak negatif akibat penggunaan yang tidak bijak (Isnayanti & Purnamasari, 2025).

Desa Tanjung Irat, Kecamatan Singkep Barat, Kabupaten Lingga, memiliki potensi besar dalam membentuk generasi anak yang cerdas serta tangguh secara fisik dan emosional. Namun, tanpa pembinaan literasi digital yang tepat, peserta didik berisiko mengalami ketergantungan terhadap gadget yang dapat mengganggu konsentrasi belajar dan kualitas interaksi sosial. Oleh sebab itu, pelaksanaan program pengabdian masyarakat melalui sosialisasi penggunaan gadget secara bijak, dengan penekanan pada pengurangan waktu bermain berlebihan, menjadi langkah yang sangat mendesak. Kegiatan ini diharapkan mampu membekali anak-anak dengan pemahaman teknologi yang tepat, menumbuhkan pola hidup seimbang, serta memperkuat komitmen mereka untuk mengutamakan pendidikan dan aktivitas fisik dibandingkan paparan layar yang tidak terkontrol.

#### **METODE**

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah pengabdian kepada masyarakat, yang memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam proses observasi, analisis, wawancara, serta interaksi intensif dengan mitra yang bekerja sama dalam pelaksanaan program. Melalui pendekatan ini, mahasiswa dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat, sehingga metode pengabdian ini dinilai efektif sebagai upaya menemukan solusi yang tepat dan kontekstual terhadap persoalan sosial yang terjadi di lingkungan sasaran (Gusman et al., 2022).

Kegiatan KKN ini dilaksanakan Desa Tanjung Irat, Kecamatan Singkep Barat,

Kabupaten Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilaksanakan di Desa Pulau Bakong, Kecamatan Singkep Barat, Kabupaten Lingga, dengan sasaran seluruh siswa kelas 1 hingga 6 di SDN 010 dan SDN 013 Singkep Barat. Program sosialisasi ini merupakan bagian dari kegiatan pemberdayaan di bidang sosial, budaya, dan keagamaan yang bertujuan sebagai langkah awal untuk meminimalkan aktivitas bermain gadget yang berlebihan di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Pelaksanaan sosialisasi menggunakan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) yaitu metode pemberdayaan berkelanjutan yang berfokus pada pemanfaatan aset, kekuatan, dan potensi yang dimiliki oleh masyarakat setempat (Setyawan et al., 2022).

Dalam penerapan metode ABCD, tahap awal yang dilakukan Adalah Discovery, yaitu penggalian informasi melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru yang ada di SD Setawar dan Cukas. Selanjutnya, pada tahap Dream, pihak sekolah menyampaikan bahwa dalam beberapa waktu terakhir terjadi peningkatan penggunaan gadget secara berlebihan di kalangan siswa sekolah dasar di Desa Tanjung Irat, yang berdampak pada menurunnya waktu belajar di rumah serta berkurangnya waktu istirahat, sehingga tidak sedikit siswa yang tampak mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil dari kedua tahapan tersebut, mahasiswa KKN kemudian menyusun rancangan kegiatan pada tahap perencanaan, yaitu merancang program Sosialisasi Penggunaan Gadget yang Baik sebagai bentuk intervensi edukatif untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan sosialisasi dengan tema “Sosialisasi Penggunaan Gadget yang Baik: Langkah Awal Meminimalisir Aktivitas Bermain Gadget di Kalangan Siswa SDN 010 dan SDN 013 Singkep Barat” dilaksanakan pada tanggal 10 November 2025 di Desa Tanjung Irat, Kecamatan Singkep Barat. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan tingkat antusiasme peserta didik yang tinggi, tercermin dari keaktifan dan semangat siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Selain itu, hasil evaluasi selama pelaksanaan sosialisasi mengindikasikan bahwa penyampaian materi dapat diterima

dengan baik oleh siswa, sehingga proses pemahaman berlangsung secara optimal dan efektif.



Gambar 1. Sosialisasi di SD Negeri 010 Singbar (Setawar)

Selama sosialisasi berlangsung, berbagai kegiatan dilakukan, seperti menjelaskan dampak negatif bermain *Gadget* terlalu lama, batas waktu yang aman untuk penggunaannya, konten apa saja yang boleh dilihat, serta pentingnya tidak membagikan informasi pribadi saat menggunakan *Gadget*, yang diakhiri dengan mini *project* berupa janji bersama untuk tidak berlebihan dalam penggunaan handphone.



Gambar 2. Sosialisasi di SD Negeri 013 Singbar(Cukas)

Penggunaan *gadget* memerlukan perhatian khusus karena pemanfaatannya secara berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif bagi penggunanya,

terutama dalam aspek interaksi sosial (Hidayat et al., 2024). Oleh karena itu, sosialisasi mengenai penggunaan *gadget* yang baik memiliki peranan strategis dalam membentuk perilaku digital yang sehat. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, diketahui bahwa sebagian peserta sebelumnya belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai batasan penggunaan *gadget* yang tepat, sehingga menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi semacam ini sangat dibutuhkan.

Peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang komunikatif, disertai dengan contoh-contoh konkret, mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, pelaksanaan diskusi dan sesi tanya jawab memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merefleksikan kebiasaan mereka sendiri dalam menggunakan *gadget*, sehingga mendorong munculnya kesadaran kritis terhadap perilaku digital yang dijalani sehari-hari.

Meningkatnya kesadaran siswa terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadi langkah awal dalam upaya pencegahan perilaku adiktif. Dengan pemahaman yang lebih baik, siswa diharapkan mampu mengendalikan diri dalam penggunaan *gadget* serta lebih memprioritaskan aktivitas sosial secara langsung. Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kesadaran peserta didik mengenai penggunaan *gadget* yang baik, bijak, dan bertanggung jawab.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi penggunaan *gadget* yang baik di SDN 010 dan SDN 013 Singkep Barat, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan kesadaran siswa mengenai penggunaan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab. Sosialisasi yang disampaikan secara komunikatif dan disertai dengan contoh nyata mampu membantu peserta didik memahami batasan penggunaan *gadget* serta dampak negatif yang dapat timbul apabila digunakan secara berlebihan. Meningkatnya kesadaran siswa terhadap pentingnya pengelolaan waktu dan pengendalian diri dalam penggunaan *gadget* menjadi langkah awal dalam mencegah

perilaku adiktif serta mendorong siswa untuk lebih memprioritaskan aktivitas belajar dan interaksi sosial secara langsung. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya berperan sebagai sarana edukatif, tetapi juga sebagai upaya preventif dalam membentuk perilaku digital yang sehat di kalangan anak-anak sekolah dasar. Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan peran aktif guru dan orang tua guna memperkuat pengawasan serta pendampingan penggunaan gadget pada anak.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Pemerintah Desa Tanjung Irat, Kepala Sekolah SDN 10 Singkep Barat dan SDN 13 Singkep Barat, yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerjasama selama pelaksanaan Sosialisasi penggunaan gadget yang baik: langkah awal meminimalisir aktivitas bermain gadget di kalangan Anak-anak SDN 010 dan 013 Singkep Barat. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Lingga dan Dosen Pembimbing KKN atas arahan dan bimbinganya, serta kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Reflina, E. Nandita, I. Khairiyah, D. P. A. Mahela, and M. H. Tanjung, "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Anak di Desa Timbang Lawan," *J. Pengabd. Masy. Sains dan Teknol.*, vol. 3, no. 2, pp. 84-91, 2024, doi: <https://doi.org/10.58169/jpmsaintek.v3i4.637>.
- F. A. Kurniawan and Nakhma'ussolikhah, "Studi Literatur Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *J. Manag. Soc. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 177-183, 2025, doi: 10.55606/jimas.v4i1.1753.
- Badan Pusat Statistik Republik Indonesia, "Profil Anak Usia Dini 2024," *Badan Pusat Statistik*, 2024.  
<https://www.bps.go.id/id/publication/2024/12/13/744350b0873dcb98dfeab38c/profil-anak-usia-dini-2024.html> (accessed Jan. 17, 2026).
- A. T. Haryanto, "APJII: Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang," *detikinet*, 2024. [https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang/amp?utm\\_source](https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang/amp?utm_source) (accessed Jan. 17, 2026).

- S. D. Rahmayani and A. Suriani, "Belajar dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak Gadget terhadap Siswa Sekolah Dasar di Era Digital," *J. Nakula Pus. Ilmu Pendidikan, Bhs. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 4, pp. 186–194, 2025, doi: 10.61132/nakula.v3i4.1941.
- A. Al Mahd, N. Utami, N. Syahrani, and S. S. B. Ginting, "Sosialisasi Gadget Sehat Untuk Membimbing Anak-Anak dalam Penggunaan Teknologi Dengan Bijak," *MENGABDI J. Has. Kegiat. Bersama Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 105–115, 2024.
- E. Sawitri, M. S. Astiti, and Y. Fitriani, "HAMBATAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI PALEMBANG*, 2019.
- A. N. Isnayanti and D. I. Purnamasari, "Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget Terhadap Peserta Didik Kelas IV Sd 1 Talise," *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 9, no. 2, pp. 2303–2313, 2025, doi: 10.31764/jmm.v9i2.30057.
- D. T. Gusman, W. Wati, and I. B. Lageni, "Sosialisasi Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Siswa," *Semin. Nas. Pengabdi. Masy. LPPM UMJ*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2022.
- W. H. Setyawan *et al.*, *Asset Based Community Development (ABCD)*, 1st ed. Samarinda: PT Gaptex Media Pustaka, 2022.
- N. Hidayat, Alvina, R. Sahbana, P. A. Devananda, and P. R. Dianti, "Edukasi Penggunaan Teknologi yang Bijak di SDN 020 Tarakan," *ARDHI J. Pengabdi. Dalam Negri*, vol. 2, no. 6, pp. 138–145, 2024, doi: 10.61132/ardhi.v2i6.925.