

PENYULUHAN PENGGUNAAN GADGET SECARA BIJAK BAGI SISWA KELAS 5 DI SDIT NURUL ILMI

Tazkia Aisha Laelly¹, Utari Febriyanti², Noviyanti³

^(1,2,3) Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

e-mail: tazkia.aisha17@gmail.com

Diterima: 25-06-2025 Direvisi : 26-06-2025 Disetujui : 26-07-2025 Diterbitkan : 26-07-2025

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Gadget sebagai bagian dari teknologi memiliki manfaat dalam mendukung pembelajaran, namun juga dapat menimbulkan ketergantungan jika tidak digunakan secara bijak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta membentuk sikap bijak siswa kelas 5 SDIT Nurul Ilmi dalam menggunakan gadget. Metode yang digunakan adalah penyuluhan interaktif dengan materi "Ayo Bijak Pakai Teknologi", yang mencakup pengenalan manfaat dan risiko gadget serta tips penggunaan yang sehat. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest menggunakan instrumen angket skala Likert yang menilai aspek pengetahuan dan ketergantungan siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah kegiatan penyuluhan. Dari pandangan sikap terhadap penggunaan pada gadget, hasil analisis menunjukkan adanya penurunan ketergantungan sekitar 2–3% setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Temuan ini menunjukkan bahwa penyuluhan mampu memberikan dampak positif pada peningkatan pemahaman siswa dan menumbuhkan kesadaran awal untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Meskipun perubahan sikap masih terbatas, kegiatan ini menjadi langkah awal dalam membangun kebiasaan digital yang sehat. Dukungan berkelanjutan dari guru dan orang tua sangat diperlukan untuk memperkuat perubahan perilaku siswa secara konsisten.

Kata kunci: Gadget, Literasi Digital, Sekolah Dasar, Ketergantungan, Penyuluhan

Abstract

The development of information technology has had a significant impact on the world of education, including at the elementary school level. Gadgets, as part of technology, have benefits in supporting learning, but they can also lead to dependency if not used wisely. This community service activity aims to enhance digital literacy and foster wise attitudes among fifth-grade students at SDIT Nurul Ilmi in using gadgets. The method employed is an interactive workshop with the theme "Let's Use Technology Wisely," which covers the benefits and risks of gadgets as well as tips for healthy usage. Evaluation was conducted through pre- and post-tests using a Likert scale questionnaire assessing students' knowledge and dependency aspects. The results showed an increase in students' understanding after the educational activity. From the perspective of attitudes toward gadget use, the analysis revealed a decrease in dependency of approximately 2–3% following the implementation of the educational activity. These findings indicate that the awareness campaign can have a positive impact on improving students' understanding and fostering initial awareness of responsible technology use. Although attitude changes are still limited, this activity serves as an initial step in building healthy digital habits. Continuous support from teachers and parents is essential to reinforce consistent behavioral changes among students.

Keywords: Gadgets, Digital Literacy, Elementary School, Dependency, Counseling

PENDAHULUAN

Teknologi informasi berperan dalam mengolah dan menghasilkan informasi berkualitas untuk berbagai keperluan, termasuk pembelajaran (Cholik, 2021). Perkembangannya berdampak besar pada dunia pendidikan, menjadikan teknologi sebagai penopang utama proses belajar. Di era digital, Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga melibatkan keterampilan dalam mencari, mengevaluasi, menciptakan, dan memanfaatkan informasi secara bijak dan bertanggung jawab melalui media digital dan alat komunikasi seperti komputer maupun perangkat teknologi lainnya (Febriani et al., 2025). Hal ini penting bagi siswa sekolah dasar yang berada pada fase perkembangan pesat dan rentan terhadap pengaruh media digital.

Meskipun teknologi mendukung proses pembelajaran, penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat berdampak negatif pada perkembangan anak. Karena itu, orang tua perlu mengontrol penggunaannya agar tidak mengganggu aspek kognitif, sosial, dan emosional (Widiyanti, Wulandari, & Wiarta, 2023). Ketergantungan pada gadget dapat memicu kecanduan, menurunnya konsentrasi, terbatasnya interaksi sosial, serta paparan konten yang tidak sesuai usia (Anugrah et al., 2023). Jika tidak dikendalikan, kebiasaan ini dapat membentuk perilaku dan kepribadian anak (Fadli et al., 2025).

Melihat kondisi tersebut, diperlukan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa terkait penggunaan gadget secara sehat dan seimbang. Kegiatan pengabdian ini meliputi penyuluhan tentang dampak positif dan negatif teknologi serta pengukuran tingkat pengetahuan dan ketergantungan siswa melalui angket pretest dan posttest. Diharapkan siswa mampu memahami manfaat dan risiko teknologi serta menggunakannya secara bijak.

Kegiatan ini juga memberi dampak positif bagi sekolah dengan menambah wawasan tentang pentingnya literasi digital dan penguatan karakter siswa. Selain itu, hasil kegiatan dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru dan orang tua dalam membimbing penggunaan teknologi di rumah maupun di sekolah.

METODE

1. Metode Lokasi dan Subjek Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDIT Nurul Ilmi, sekolah yang mendukung pengembangan karakter dan literasi digital siswa. Lingkungan sekolah yang kondusif menjadikannya tempat yang tepat untuk edukasi tentang penggunaan teknologi dan pencegahan ketergantungan gadget. Pesatnya perkembangan teknologi telah memengaruhi pola belajar siswa, yang kini terbiasa menggunakan perangkat digital baik untuk belajar maupun hiburan (Mukarromah & Agustina, 2021).

Dalam kegiatan ini, subjek yang dilibatkan adalah 25 siswa kelas 5C di SDIT Nurul Ilmi. Sebelum proses pengumpulan data dilakukan, perlu ditentukan apakah data akan dikumpulkan dari seluruh populasi atau hanya dari sebagian individu yang mewakili, yang disebut sebagai sampel (Susanti, 2005). Seluruh siswa mengikuti kegiatan mulai dari pengisian angket pretest, penyampaian materi edukatif, hingga angket posttest, guna mengukur perubahan pengetahuan dan tingkat ketergantungan gadget setelah intervensi diberikan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini menggunakan instrumen angket skala Likert jenis pilihan ganda yang dirancang untuk menilai sikap, persepsi, dan tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan gadget. Skala Likert merupakan salah satu alat ukur yang umum digunakan dalam penyusunan angket karena mampu menggambarkan pandangan responden terhadap suatu isu secara sistematis (Taluke et al., 2019). Angket ini menyajikan pernyataan dengan opsi pilihan seperti frekuensi (selalu, sering, jarang, tidak pernah) atau tingkat persetujuan (sangat setuju hingga sangat tidak setuju), yang kemudian diberi skor bertingkat secara ordinal (Retnawati, 2015). Dalam kegiatan ini, angket terdiri dari 20 butir pertanyaan yang terbagi atas dua aspek utama. Aspek pertama adalah pengetahuan tentang gadget yang mencakup pemahaman siswa terhadap fungsi, manfaat, dan risiko penggunaan teknologi, serta pentingnya penggunaan internet secara bijak dan menjaga kesehatan. Aspek

kedua adalah ketergantungan terhadap gadget yang menilai kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat secara berlebihan, seperti lebih memilih bermain HP daripada berinteraksi langsung, merasa terganggu saat dihentikan, serta kecenderungan mengabaikan aktivitas penting lainnya. Instrumen ini diberikan kepada siswa kelas 5 SD untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketergantungan mereka sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan.



Gambar 1. (Pengisian Angket)



Gambar 2. (Penyuluhan Materi)

3. Alur Kegiatan

Alur kegiatan pengabdian diawali sesi perkenalan untuk menciptakan suasana nyaman, kemudian siswa mengisi angket pretest yang telah dibagikan untuk mengukur pengetahuan awal dan sikap terhadap penggunaan gadget. Selanjutnya, dilakukan penyuluhan interaktif kepada siswa kelas 5 SD dengan media presentasi bertajuk "Ayo Bijak Pakai Teknologi." Materi dibagi dalam tiga bagian: (1) pengenalan teknologi dan gadget disampaikan dengan bahasa sederhana dan visual menarik disertai diskusi ringan untuk menggali pemahaman awal siswa, serta menekankan peran teknologi dalam kehidupan dan pendidikan (Suaidah et al., 2022 dalam Pradipa et al., 2024); (2) dampak positif dan negatif gadget dijelaskan secara komunikatif, dilengkapi sesi berbagi pengalaman, dan penekanan pentingnya penggunaan yang bijak; serta (3) pengenalan Tips 3B, yaitu membatasi waktu bermain HP maksimal 1–2 jam, membedakan waktu belajar dan hiburan, dan meningkatkan interaksi nyata dengan lingkungan sosial. Setelah penyuluhan, siswa kembali mengisi angket yang sama dalam posttest. Hasil pretest dan posttest dianalisis untuk menilai efektivitas penyuluhan dalam meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap bijak dalam penggunaan teknologi.

4. Teknik Penilaian dan Analisis

Teknik penilaian dalam kegiatan ini menggunakan instrumen angket skala Likert dengan bobot nilai STS = 1, TS = 2, S = 4, dan SS = 5. Instrumen terdiri atas 20 butir pernyataan, terdiri dari 10 item untuk aspek pengetahuan dan 10 item untuk aspek ketergantungan terhadap gadget. Skor tinggi pada aspek pengetahuan menunjukkan pemahaman yang baik mengenai manfaat dan penggunaan teknologi secara bijak, sementara skor tinggi pada aspek ketergantungan mengindikasikan frekuensi penggunaan gadget yang tinggi dan perlu diwaspadai. Bobot yang tidak linier digunakan untuk menegaskan kecenderungan atau preferensi siswa secara lebih jelas. Penilaian dilakukan secara deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest.

Aspek pengetahuan mencerminkan pemahaman siswa terhadap fungsi, manfaat, risiko, dan penggunaan gadget secara bijak. Peningkatan skor pada aspek ini menunjukkan bahwa penyuluhan mampu meningkatkan literasi digital dan mengubah cara pandang siswa terhadap teknologi dari sekadar hiburan menjadi sarana pembelajaran. Di sisi lain, aspek ketergantungan mengukur kebiasaan penggunaan gadget secara berlebihan. Penurunan skor setelah edukasi menunjukkan perubahan sikap ke arah yang lebih positif, yakni mulai munculnya kesadaran untuk menggunakan teknologi secara lebih terkendali. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif komparatif, yaitu membandingkan dan mengkarakterisasi sifat atau kejadian pada dua kelompok atau lebih (Ulandari et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan yang melibatkan 25 siswa kelas 5 SDIT Nurul Ilmi ini dilaksanakan dengan menggunakan instrumen berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penyuluhan mengenai penggunaan gadget secara bijak.

1. Respons Siswa Terhadap Penyuluhan

Program-program kegiatan penyuluhan disambut dengan antusias dari para siswa. Mereka tampak antusias mengikuti materi pelajaran sejak awal sesi. Antusiasme mereka terhadap materi pelajaran ditunjukkan oleh ekspresi wajah mereka yang antusias dan postur tubuh yang condong ke depan. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diperluas berhasil menarik perhatian siswa. Siswa tampak bersemangat mengikuti edukasi tentang dampak gadget, terbukti dari sikap aktif dan perhatian mereka selama sesi penyuluhan dan diskusi (termasuk bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang mengekspresikan minat), menurut studi pengabdian masyarakat yang dilakukan di SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri. Hal ini mendukung gagasan bahwa lingkungan belajar yang relevan dan dinamis sangat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, (Prodyanatasari, (2025)).

Selama periode tanya jawab, partisipasi aktif siswa terlihat jelas. Mereka memiliki nyali untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari presenter selain sekadar mendengarkan. Penyelidikan tersebut juga menunjukkan tingkat minat yang tinggi, terutama dalam hal dampak penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa bahkan membuka tentang pengalaman mereka sendiri, yang meningkatkan percakapan dan meningkatkan hubungan antara presenter dan penonton. Menurut Nugroho (2024) dan Megawati dkk. (2025), partisipasi aktif siswa dalam sesi Tanya Jawab selama kegiatan pendidikan tersebut menunjukkan rasa ingin tahu yang meningkat dan keterlibatan kognitif, terutama jika topiknya terkait dengan pengalaman sehari-hari seperti penggunaan gadget (misalnya implikasi kesehatan atau sosial).

Diskusi dalam kelompok kecil juga berjalan dengan lancar dan antusias. Siswa berbagi perspektif mereka dan menawarkan pendapat berdasarkan pengalaman mereka dalam kelompok. Percakapan ini merupakan latar yang sangat baik untuk pengembangan pemahaman kelompok serta komunikasi dan praktik berpikir kritis. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Motivasi, pemahaman, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa semuanya telah dibuktikan meningkat dengan small group talks (Dewi, 2020).

Selama penyuluhan, lingkungan kelas menjadi hidup dan partisipatif. Selain bersifat teoretis, informasi tersebut terkait erat dengan keadaan aktual yang dihadapi orang setiap hari, seperti penggunaan media sosial, permainan digital, dan rutinitas waktu layar. Siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi ekstensi berkat pendekatan kontekstual ini, yang juga mengajak mereka untuk mempertimbangkan perilaku digital mereka sendiri. Alhasil, pembinaan ini mendorong siswa untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan kritis selain memberikan pengetahuan. Menurut Widyandini dan Jatilestariningsih, (2023). siswa merasa lebih mudah untuk memahami dan berpikir kritis terhadap mata pelajaran tersebut jika terhubung dengan situasi dunia nyata, seperti penggunaan media sosial, game digital, dan kebiasaan screen time. Pedagogi kontekstual ini efektif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sikap yang sehat terhadap penggunaan teknologi, sehingga hasilnya tidak hanya informatif tetapi juga transformatif dalam menumbuhkan kebiasaan digital yang sehat.

2. **Pemahaman Siswa Tentang Dampak Positif Dan Negatif Gadget**

Diketahui dari temuan pre-tes bahwa lebih dari 70% siswa memiliki kesadaran dasar tentang keuntungan menggunakan teknologi. Mereka dapat membuat daftar beberapa keuntungan dari gadget digital ini, termasuk kemampuan untuk belajar secara online, mengambil informasi, dan memberikan hiburan edukatif. Menurut hasil, siswa cukup akrab dengan teknologi dan menyadari sebagian besar potensi keuntungannya. Terlepas dari pemahaman ini, mereka masih kurang memiliki kesadaran tentang bahaya penggunaan teknologi yang berlebihan. Menurut Heryani (2025), mayoritas siswa belum mampu mengenali dampak merugikan dari penggunaan yang tidak terkendali. Mereka sering memandang teknologi hanya sebagai alat untuk hiburan dan pendidikan, gagal mempertimbangkan dampak negatif penggunaan berlebihan terhadap kesejahteraan fisik, mental, dan sosial seseorang. Pemahaman siswa tentang efek positif - seperti kemudahan komunikasi dan akses informasi dan efek negatifnya—seperti kebutuhan untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan bijaksana—meningkat secara signifikan ketika program sosialisasi menggabungkan diskusi dan penilaian interaktif.

Tingkat pemahaman siswa meningkat setelah menyelesaikan latihan yang diperpanjang. Temuan post-test mengungkapkan peningkatan rata-rata 3-5% dalam pengetahuan, yang menunjukkan perubahan kesadaran yang baik meskipun tidak signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi penyuluhan telah berhasil memperluas perspektif siswa dan mengubah sudut pandang mereka tentang penggunaan teknologi, terutama dalam hal penggunaan yang lebih bijaksana dan bertanggung jawab. Anak-anak di sekolah dasar mendapat banyak manfaat dari penggunaan gadget karena berbagai alasan, antara lain pembelajaran online, akses informasi yang instan, dan hiburan edukatif yang menumbuhkan kreativitas dan kecakapan teknologi anak. Namun, Jember menemukan di MI Al-Maghfiroh Curahlele bahwa perkembangan psikologis anak dipengaruhi secara negatif oleh penggunaan gadget yang berlebihan, terutama jika melebihi dua jam setiap hari. Ini termasuk penurunan kontak sosial dan gangguan fokus. Akibatnya, orang tua memainkan peran penting dalam mengatur dan memantau penggunaan teknologi untuk mengurangi dampak yang merugikan (Muzakki, 2024).

Murid-murid mulai menyadari beberapa kelemahan menggunakan teknologi secara berlebihan. Beberapa dari mereka menunjukkan kurangnya waktu bermain di luar, kesulitan fokus saat belajar, dan kurangnya keterlibatan sosial dengan keluarga dan teman. Pergeseran ini menunjukkan bahwa kegiatan penyuluhan membantu siswa mengembangkan pola pikir yang bijaksana dan mengevaluasi kembali praktik digital sehari-hari mereka selain memberikan pengetahuan baru. Melalui ceramah, diskusi, dan simulasi, program pendidikan secara efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang kelebihan (seperti kemudahan komunikasi dan akses informasi) dan kekurangan gadget. Mereka juga memotivasi untuk berkomitmen membatasi penggunaan gadget dan meningkatkan aktivitas sosial mereka. Siswa masih memerlukan pendidikan tambahan mengenai bahaya kesehatan fisik, psikologis, dan sosial dari penggunaan gadget yang berlebihan agar dapat menggunakan teknologi secara bijaksana dan seimbang, meskipun pada umumnya mereka menyadari keunggulan gadget dalam komunikasi, pendidikan, dan hiburan, (Irfansyah dkk., 2025).

3. **Perubahan Sikap Atau Persepsi Siswa Setelah Penyuluhan**

Dari pandangan sikap terhadap penggunaan pada gadget, hasil analisis menunjukkan adanya penurunan ketergantungan sekitar 2–3% setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Walaupun angka tersebut belum cukup signifikan, ini dapat diartikan sebagai indikator awal bahwa sosialisasi mulai berpengaruh pada cara siswa melihat pemanfaatan alat digital dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Beberapa siswa mengungkapkan bahwa setelah berpartisipasi dalam sosialisasi, mereka menjadi lebih peka terhadap pentingnya mengatur durasi penggunaan gadget. Ada yang mengaku telah berusaha membuat rencana harian supaya penggunaan alat elektronik tidak mengganggu waktu belajar, beribadah, atau kegiatan sosial lainnya. Ini sejalan dengan temuan bahwa pendidikan digital yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa dapat memperluas pemahaman dan membantu mereka membuat pilihan yang lebih bijaksana dalam hal penggunaan teknologi (Sari et al., 2020). Munculnya inisiatif-inisiatif kecil ini menunjukkan

adanya perubahan dalam cara berpikir siswa, yang sebelumnya cenderung menggunakan gadget secara berlebihan.

Perubahan ini menunjukkan bahwa ada kemajuan dalam aspek kognitif, khususnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang keuntungan serta risiko penggunaan gadget. Penyuluhan yang dilakukan berhasil membuka pikiran siswa dan memberikan pengetahuan penting bagi mereka untuk membuat pilihan yang lebih bijak saat berinteraksi dengan teknologi. Materi yang disajikan berkaitan langsung dengan pengalaman mereka sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami dan memiliki relevansi kontekstual.

Walaupun demikian, transformasi dalam sikap dan perilaku memerlukan waktu dan proses yang lebih lama. Kuntarto dan Prakash (2020) mengemukakan bahwa perubahan dalam sikap serta perilaku tidak berlangsung seketika, melainkan lewat pembiasaan dan dukungan dari lingkungan, termasuk peran aktif guru dan orang tua dalam memantau dan membimbing pemakaian gadget. Pengawasan serta keterlibatan orang tua sangat krusial untuk memastikan bahwa perilaku digital anak tetap sehat dan seimbang (Amelia et al., 2023). Keberlanjutan dalam edukasi digital serta partisipasi sekolah dan keluarga menjadi elemen penting dalam membantu siswa menerapkan penggunaan teknologi yang sehat. Kerja sama antara sekolah dan orang tua diperlukan untuk mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget sehingga dapat memberi dampak positif bagi perkembangan kognitif, sosial, dan karakter siswa (Kuntarto dan Prakash, 2020).

4. Kendala Dan Solusi Saat Pelaksanaan Kegiatan

Selama berlangsungnya kegiatan penyuluhan, ada beberapa masalah yang harus diperhatikan. Salah satu hambatan utama adalah variasi dalam tingkat perhatian dan konsentrasi para siswa, terutama pada sesi-sesi awal. Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan, bahkan cenderung pasif ketika merespons materi. Situasi ini menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga agar suasana kelas tetap baik dan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Sering kali, penurunan fokus dan konsentrasi siswa berkaitan dengan penggunaan gadget yang berlebihan, yang bisa mengakibatkan kelelahan mata dan mengganggu fokus selama proses belajar (Suwarsi et al., 2020). Konsentrasi yang rendah dapat berujung pada hasil belajar yang buruk, sedangkan tingkat konsentrasi yang tinggi mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif (Hastari et al., 2020).

Kondisi ini bisa dimengerti karena banyak siswa terbiasa menghabiskan waktu lama dengan gadget untuk bersenang-senang. Akibatnya, saat disuguhkan dengan edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak, beberapa siswa merasa bahwa kegiatan itu mengurangi kesempatan mereka untuk bersenang-senang. Pandangan awal ini menjadi penghalang mental yang memengaruhi keterlibatan mereka dalam kegiatan tersebut. Penggunaan gadget yang tidak terpantau dapat membawa efek negatif seperti penurunan motivasi belajar, hilangnya fokus, dan kecenderungan untuk bersikap pasif saat belajar (Ahmad et al., 2021).

Untuk mengatasi isu ini, kami menerapkan metode yang lebih melibatkan dalam penyampaian informasi yang interaktif. Penyuluhan dibuat agar menjadi dialog terbuka, bukan hanya bersifat satu arah, dengan cara melibatkan siswa secara aktif melalui sesi tanya jawab, diskusi ringan, serta penayangan video singkat yang berkaitan dengan realitas mereka. Pemanfaatan visual seperti gambar menarik dan cerita yang sesuai juga diterapkan untuk merangsang partisipasi serta pemahaman siswa. Penggunaan media digital yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan emosional, perilaku, dan aspek kognitif siswa, serta memberikan kesempatan untuk umpan balik langsung dari pengajar (Harunasari & Halim, 2019). Metode pembelajaran yang interaktif dan memanfaatkan media visual terbukti efektif dalam menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi siswa, sekaligus membantu mereka mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi (Ariboowo et al., 2019).

Selain metode yang digunakan, keterlibatan aktif dari guru juga sangat penting sebagai penghubung antara materi yang disampaikan dengan kebiasaan siswa di sekolah. Guru menjalankan fungsi penghubung yang penting antara apa yang diajarkan dengan kebiasaan siswa, sehingga dapat menciptakan kolaborasi dalam membentuk perilaku yang konstruktif (Novyarni et al., 2021). Di samping itu, kontinuitas peran guru dalam memantau dan memberikan umpan balik tentang penggunaan gadget oleh siswa di sekolah menjadi faktor kunci agar hasil positif dapat terus berlanjut dengan stabil. Penting untuk ditekankan bahwa

kerjasama yang berkesinambungan antara guru, lembaga pendidikan, dan orang tua sangat krusial untuk mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget sehingga memengaruhi perkembangan dan pencapaian belajar siswa secara positif (Ahmad et al., 2021).

5. Perbandingan Dan Analisis

Setelah pengenalan penyuluhan, pemahaman siswa tentang bagaimana menggunakan teknologi secara bertanggung jawab meningkat. Menurut data evaluasi, setelah latihan, tercatat peningkatan pengetahuan lebih dari 3%. Peningkatan ini menunjukkan bagaimana konten yang diajarkan telah meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam mengidentifikasi keuntungan, bahaya, dan cara yang bertanggung jawab untuk memanfaatkan teknologi. Di era digital saat ini, penyuluhan yang dibuat dengan pendekatan interaktif dan kontekstual relevan dengan kebutuhan siswa. Juga telah dibuktikan bahwa mengajarkan literasi digital melalui percakapan dan sosialisasi meningkatkan kesadaran siswa akan penggunaan gadget yang aman dan cerdas, yang membantu mereka memahami keuntungan, bahaya, dan penggunaan teknologi yang bijaksana, (Kania dkk, 2024).

Sebaliknya, skor menurun hampir 2% di bidang sikap terhadap penggunaan perangkat, menunjukkan perubahan awal dalam kesadaran siswa. Meskipun ada sedikit penurunan, sangat menggembirakan bahwa anak-anak mulai memahami betapa pentingnya mengurangi ketergantungan mereka pada gadget elektronik. Selain itu, beberapa siswa mulai berpikir untuk menetapkan batas waktu penggunaan perangkat mereka dan memilih konten digital apa yang mereka konsumsi dengan lebih cermat. Menurut Nayazik dkk, (2024), meskipun komponen kognitif (pengetahuan) telah meningkat secara signifikan, sikap siswa terhadap penggunaan gadget cenderung berubah lebih lambat, dan mereka bahkan mungkin menerima penilaian yang lebih buruk pada penilaian awal. Ini dilihat sebagai komponen dari proses internalisasi yang lebih lama. Tetapi penurunan peringkat sikap ini mungkin merupakan tanda pertama bahwa siswa mulai memahami betapa pentingnya mengurangi ketergantungan dan mencoba membatasi penggunaan gadget mereka.

Semua hal dipertimbangkan, latihan instruksional ini dianggap berhasil dalam meningkatkan pemahaman anak-anak dan menumbuhkan kesadaran awal akan penggunaan teknologi yang lebih seimbang. Dibandingkan dengan komponen sikap, yang memang membutuhkan waktu dan proses internalisasi yang lebih lama, perubahan komponen kognitif tampak terjadi lebih cepat. Meskipun belum patut diperhatikan, perubahan ini menggembirakan dan menjadi langkah awal untuk membantu siswa sekolah dasar mengembangkan kebiasaan digital yang sehat. Menurut Rahmayani & Suriani, (2025); Nayazik dkk, (2024), teknik penyuluhan kontekstual dan interaktif yang mendorong literasi digital sangat relevan dengan tuntutan generasi digital saat ini. Metode ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan konten dengan situasi dunia nyata, yang mendorong pemahaman dan pemikiran kritis tentang penggunaan teknologi.

Dengan demikian, dampak awal kegiatan penyuluhan ini terhadap perkembangan literasi digital siswa sangat menggembirakan. Namun, dukungan berkelanjutan dari lingkungan-terutama dari orang tua dan guru-diperlukan untuk menghasilkan modifikasi perilaku yang lebih kuat dan tahan lama. Bimbingan rutin akan sangat membantu siswa menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari ke dalam rutinitas yang menciptakan sikap positif terhadap teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nayazik et al, (2024); Kania et al, (2024), Sangat penting bahwa lingkungan sekolah dan keluarga memberikan dukungan terus-menerus untuk evolusi cepat keterampilan literasi digital. Siswa dapat menerapkan pengetahuannya untuk mengembangkan pola perilaku yang menggunakan teknologi pintar dengan dukungan guru, orang tua, dan pengajaran yang konsisten. Tanpa bantuan ini, ada kemungkinan ketergantungan gadget dan efek merugikan pada kesehatan sosial dan mental akan berkembang.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDIT Nurul Ilmi memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kesadaran penggunaan gadget secara bijak di kalangan siswa kelas 5. Melalui pendekatan penyuluhan interaktif, siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai manfaat dan risiko penggunaan teknologi dalam

kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kognitif siswa setelah penyuluhan, serta penurunan ketergantungan gadget sebesar 2–3%, yang mencerminkan adanya perubahan awal dalam pola pikir dan sikap siswa terhadap penggunaan teknologi.

Antusiasme, partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa dalam diskusi menunjukkan bahwa metode kontekstual dan pendekatan visual sangat efektif dalam menyampaikan materi. Selain meningkatkan pemahaman siswa, kegiatan ini juga mendorong refleksi terhadap kebiasaan digital mereka dan memunculkan inisiatif untuk mengatur waktu penggunaan gadget secara lebih seimbang.

Meskipun perubahan perilaku belum signifikan, hasil kegiatan ini menjadi langkah awal yang penting dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat. Keberhasilan jangka panjang sangat bergantung pada dukungan berkelanjutan dari guru dan orang tua untuk membimbing dan mengawasi penggunaan gadget di rumah maupun di sekolah. Kolaborasi lintas lingkungan ini diharapkan dapat memperkuat hasil penyuluhan dan mendorong terbentuknya karakter siswa yang bijak dalam menghadapi tantangan era digital

SARAN

Kegiatan pengabdian ini telah memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap penggunaan gadget secara bijak. Namun, agar dampak yang dihasilkan lebih maksimal, maka perlu dilakukan pengembangan kegiatan lanjutan yang bersifat berkelanjutan dan kolaboratif.

Disarankan agar penelitian dan pengabdian di masa mendatang melibatkan pendekatan berbasis keluarga dan sekolah secara simultan guna menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat. Selain itu, materi penyuluhan dapat diperluas dengan memasukkan aspek kesehatan mental dan fisik, agar siswa memahami dampak menyeluruh dari penggunaan gadget yang berlebihan.

Selanjutnya, instrumen evaluasi dapat dikembangkan lebih variatif, seperti dengan wawancara atau observasi langsung terhadap kebiasaan siswa di luar sekolah untuk memperoleh gambaran perilaku digital secara utuh. Evaluasi jangka panjang juga penting untuk mengamati keberlanjutan dampak dari kegiatan edukatif yang telah dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SDIT Nurul Ilmi, khususnya kepada kepala sekolah, guru wali kelas 5C, serta seluruh siswa yang telah menjadi bagian dari kegiatan ini.

Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Pelita Bangsa, melalui Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, atas dukungan akademik dan fasilitasi dalam perencanaan serta pelaksanaan program pengabdian.

Penulis juga menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses kegiatan ini, baik dalam bentuk tenaga, pikiran, maupun motivasi, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan lancar dan memberikan manfaat nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, L., Salham, M., & Nur, A. R. A. C. (2021). The Effect of Gadget use Elementary School-Aged Students at SDN 2 Momun, Buol Regency. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 3(2), 150-155.
- Amelia, R., Z., Mustadi, A., Ghufron, A., Suriasyah, A., & A. (2023). Parental Involvement in Digital Learning: Mother's Experiences of Elementary School Students. *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, 17, 118-135.
- Anugrah, R., & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1-8.
- Aribowo, L. A., Saptono, S., Subali, B., & Marwoto, P. (2019). The use of gadget for science students of Semarang State University in the millennial era. *Scientiae Educatia*, 8(1), 1-11.

- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, 2(2), 39-46.
- Dewi, D. M. R. (2020). Mengefektifkan model small group discussion (diskusi kelompok kecil) upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar agama hindu peserta didik kelas IV semester dua tahun pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 7 Mataram. *Jurnal dan pendidikan ilmu sosial*, 4(2), 30-39.
- Fadli, M., Qolbi, L., Mutiasya, K., Hayati, S., Tionita, E., & Azizah, H. (2025). Penggunaan Gadget di Kalangan Anak SD dan Tantangan dalam Lingkungan Sekolah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 159-167.
- Febriani, D. R., Indriyani, I., Fauziyah, A. S., Divania, A. S., & Maulidah, N. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pembentukan Etika Sosial di Dunia Maya Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 858-865.
- Harunasari, S., & Halim, N. (2019). Digital Backchannel: Promoting Students' Engagement in EFL Large Class. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, 14, 163-178.
- Hastari, T. B., Bakhtiar, Y., Wibisono, D. S., & Muttaqin, Z. (2020). The Effect of Circuit Training on Concentration of Medical Students in Diponegoro University. *Diponegoro International Medical Journal*, 1(1), 1-4.
- Heryani, H. (2025). SOSIALISASI DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF GADGET BAGI GENERASI DIGITAL DI SMPN 2 PARIGI. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 6(2), 587-599.
- Irfansyah, I., Arida, A., Sulastri, S., Sunaiyah, S., & Rosadi, E. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Mentalitas Siswa Di SMP Negeri 03 Cimarga Tahun 2024. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 1(6), 178-187.
- Kania, S. T., Sari, K. M., Muthia, K., Sakinah, V. O., & Alamsyah, A. (2024). Edukasi Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya di Desa Sukamulya, Kecamatan Semendawai Suku III, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Provinsi Sumatera Selatan. *Bangun Desa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 52-73.
- Kuntarto, H. B., & Prakash, A. (2020). Digital literacy among children in elementary schools. *Diakom*, 3(2), 157-170.
- Megawati, C., Rahmah, S., Astini, D., Jannah, W., Fadhillah, R., (2025). *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat (BAKTIMAS)*, 7 (2), 142-154.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi berbasis aplikasi dan pembelajaran anak usia dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18-27.
- Muzakki, K., Usriyah, L., & Mu'allimin, M. A. (2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Psikologi Siswa di MI Al-Maghfiroh Curahlele Balung Jember. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(2), 117-128.
- Nayazik, A., Purnamasari, D., Marini, M., & Khasanah, K. (2024). Literasi digital dampak penggunaan gadget bagi anak dan cara mensiasatinya. *Manggali*, 4(2), 313-320.
- Novyarni, N., Mais, R. G., Aprileny, I., Maserih, M., & Sumitro, S. (2021). The Bullying dan Mental Siswa: Peran Keluarga Dalam Pandangan Islam. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 17-24.
- Nugroho, F. A. (2024). Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata dan Cara Pencegahannya di Sekolah Alam MI Muhammadiyah Klopogodo. *Perawat Mengabdikan (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 49-57.
- Pradipa, N.A., Munidewi, I.A., & Sukarta, M.A. (2024). Analisis Komparatif Persepsi Mahasiswa dalam Penggunaan Aplikasi Akuntansi Digital. *Kompeten: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 3(1), 919-924.
- 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)*, 3(2), 3047-5813
- Rahmayani, S. D., & Suriani, A., (2025). Belajar dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak Gadget terhadap Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(4), 186-194.

- Retnawati, H. (2015). Perbandingan akurasi penggunaan skala likert dan pilihan ganda untuk mengukur self-regulated learning. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45(2), 118670.
- Sari, A., Suryani, N., Rochsantiningsih, D., & Suharno, S. (2020). Digital Learning, Smartphone Usage, and Digital Culture in Indonesia Education. *Integration of Education*, 24, 20-31.
- Susanti, R. (2005). Sampling dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 187-208.
- Suwarsi, S., Rizqi, J., & Wahyuningsih, M. (2020). The Frequency of Gadget Usage or Monitor Exposure and Eyestrain. *Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta*, 7(2), 121-125.
- Taluke, D., Lakat, R. S., & Sembel, A. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai kecamatan loloda kabupaten halmahera barat. *Spasial*, 6(2), 531-540.
- Ulandari, S., Pranata, O. D., & Kencanawati, I. (2024). Analisis Minat Siswa dalam Konteks Integratif: Studi Deskriptif dan Komparatif dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(1), 131-138.
- Widiyanti, D. A., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2023). Kedisiplinan Belajar Siswa Ditinjau Dari Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 109-117.
- Widyandini, W., & Jatilestariningsih, D. (2023). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN SOFTWARE DI KALANGAN MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK. *Jurnal Arsitektur*, 15(1), 40-47.