

## Edukasi Dampak Penggunaan *Gadget* pada Generasi Alpha di Sekolah Dasar

Nuril Wildah<sup>1</sup>, Bisma Ardika<sup>2</sup>, Naysilla Meirani<sup>3</sup>, Jasmine Suci Maharani<sup>4</sup>, Zahra Deby Anatasya<sup>5</sup>, Mochammad Raffi Krisna Putra<sup>6\*</sup>, Setyono<sup>7</sup>, Oria Alit Farisi<sup>8</sup>, Agung Nugroho Puspito<sup>9</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6\*,7,8</sup> Program Studi Ilmu Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Jember, Kabupaten Bondowoso, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

<sup>9</sup> Program Studi Bioteknologi, Program Pascasarjana, Universitas Jember, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

*Corresponding Email:* raffikrisna.p@gmail.com<sup>6\*</sup>

### Histori Artikel:

*Dikirim* 26 November 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 7 Januari 2026; *Diterima* 10 Maret 2026; *Diterbitkan* 10 Mei 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMKI Indonesia Banda Aceh.

### Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar terus bertambah dan berpotensi memengaruhi konsentrasi belajar siswa, khususnya pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak positif maupun dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar, terutama kelas VI, terhadap konsentrasi belajar anak. Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek pengabdian adalah siswa-siswi kelas VI di SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif berupa kemudahan dalam mengakses informasi pembelajaran, namun juga menimbulkan dampak negatif berupa menurunnya fokus belajar, ketergantungan terhadap gadget, serta berkurangnya waktu belajar yang efektif. Berdasarkan temuan pengabdian ini, penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar memerlukan pengawasan yang baik dari orang tua dan guru agar konsentrasi belajar siswa tetap terjaga dan dampak negatifnya dapat diminimalkan.

**Kata Kunci:** Penggunaan Gadget; Dampak Gadget; Konsentrasi Belajar; Sekolah Dasar; Generasi Alpha.

### Abstract

The use of gadgets among elementary school-aged children has been increasing and has the potential to affect students' learning concentration, particularly during classroom learning activities. Uncontrolled gadget use can lead to various problems in the teaching and learning process. This study aims to describe both the positive and negative impacts of gadget use on elementary school children, especially sixth-grade students, in relation to their learning concentration. This study employs a qualitative approach, in which data were collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects were sixth-grade students at SDN Trebungan, Bondowoso Regency. The results indicate that gadget use can have positive impacts, such as facilitating access to learning information; however, it can also cause negative impacts, including decreased learning focus, dependency on gadgets, and reduced effective study time. Based on these findings, it can be concluded that gadget use among elementary school students requires adequate supervision from parents and teachers to maintain students' learning concentration and minimize negative effects.

**Keyword:** Use of Gadgets; Impact of Gadgets; Learning Concentration; Elementary School; Generation Alpha.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilaksanakan secara terencana dan telah menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap manusia. Dalam perkembangannya, teknologi turut berperan dalam menyusun, melaksanakan, menilai, dan memfasilitasi siswa untuk dapat mengakses perangkat pembelajaran serta memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran (Susanto, Sofyan, *et al.*, 2020, dalam Aini, 2022). Siswa yang mampu berkonsentrasi selama mengikuti pembelajaran cenderung memperoleh hasil belajar dan prestasi yang lebih baik (Yusuf, 2019, dalam Aini, 2022). Pendidikan dapat merujuk pada konsep yang tertuang dalam Undang-Undang No. 3 Tahun 2002, yang mendefinisikan pendidikan sebagai proses pembelajaran aktif dan terpola untuk mengembangkan potensi pada diri siswa. Namun demikian, kondisi pembelajaran yang tidak kondusif dapat menimbulkan kebingungan dan ketidakpahaman bagi siswa, sehingga siswa tidak dapat berkonsentrasi pada mata pelajaran apapun (Rizky *et al.*, 2018). Konsentrasi belajar sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kecakapan siswa, minat, perhatian, dan motivasi dalam proses pembelajaran (Mayasari, 2017).

Pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan, salah satunya akibat wabah pandemi COVID-19 yang mendorong percepatan adopsi teknologi dalam pembelajaran. *Gadget*, sebagaimana didefinisikan oleh Sutarman (2012), merupakan alat yang digunakan dalam komunikasi dua arah atau lebih tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Pada generasi yang tumbuh dalam era digital saat ini, khususnya generasi *alpha*, penggunaan teknologi berupa *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Rata-rata waktu penggunaan perangkat *mobile* dapat mencapai sekitar 8 jam per hari. Kemajuan teknologi ini membawa kemudahan dalam berkomunikasi, mengakses informasi, dan mendapatkan hiburan. Akan tetapi, di balik manfaat tersebut, muncul berbagai dampak serius akibat penggunaan berlebihan yang kerap tidak disadari oleh pengguna, terutama anak-anak dari generasi *alpha*.

Penerapan pendidikan karakter sejak usia dini menjadi hal yang sangat penting agar karakter anak tetap terbentuk secara positif. Dengan terjaganya karakter anak, proses tumbuh kembang mereka dapat berlangsung secara terarah dan sesuai dengan nilai-nilai yang baik. Dalam konteks ini, pemahaman mengenai pendidikan karakter, tujuannya, prinsip-prinsipnya, serta pengaruh teknologi terhadap pendidikan karakter perlu diperhatikan secara serius (Asrul, 2022). Penggunaan *gadget* secara berlebihan tanpa jeda dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap kesehatan fisik, mental, dan sosial anak. Beberapa dampak yang sering muncul antara lain gangguan tidur akibat kecanduan, nyeri leher akibat posisi tubuh yang tidak tepat saat menggunakan *gadget*, serta berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Anak yang terlalu asyik dengan *gadget* cenderung tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya, bahkan dapat mengabaikan tanggung jawab belajar dan kegiatan sosial lainnya.

Pengawasan dan kontrol terhadap penggunaan *gadget* pada anak, khususnya di lingkungan keluarga, menjadi tanggung jawab utama orang tua sebagai pihak pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak. Pemberian dan penggunaan *gadget* pada anak seharusnya disertai dengan batasan dan aturan yang jelas. Pada dasarnya, pemberian *gadget* pribadi seperti telepon seluler kepada anak usia sekolah dasar belum sepenuhnya tepat, karena dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebihan. Anak-anak usia sekolah dasar masih memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* pada aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karena itu, orang tua perlu lebih bijak dalam memberikan alat penunjang bagi kebutuhan anaknya serta selalu memantau konten yang tersedia pada *gadget* anak. Sayangnya, tidak jarang orang tua menjadikan *gadget* sebagai salah satu cara praktis untuk menenangkan atau mendampingi anak, tanpa menyadari dampak jangka panjang yang dapat ditimbulkan. Melalui kegiatan sosialisasi ini, diharapkan peserta didik sekolah dasar dapat mengenali manfaat serta bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan, sehingga mereka mampu menggunakan teknologi secara positif, bertanggung jawab, dan seimbang dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ini bertujuan agar siswa sekolah dasar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang manfaat dan bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan, serta mengetahui dampak positif dan

negatif yang dapat ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa-siswi SDN Trebungan tentang dampak dan manfaat penggunaan *gadget* secara berlebihan. Siswa diharapkan dapat mengetahui batas waktu yang wajar dalam menggunakan *gadget*, sehingga dapat terhindar dari kecanduan dan ketergantungan terhadap *gadget*. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan interaksi sosial di lingkungan sekolah maupun rumah.

## 2. Metode

### 2.1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan proyek sosial ini melalui empat tahapan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan kegiatan. Tahap pertama adalah tahap perencanaan, yang dilakukan untuk menentukan tema, menetapkan tujuan, sasaran, dan strategi pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim pelaksana mempersiapkan materi dan menyusun rencana kegiatan proyek sosial secara menyeluruh. Proses perencanaan melibatkan identifikasi masalah yang ada di lapangan, analisis kebutuhan siswa, penentuan langkah-langkah pelaksanaan, serta penetapan lokasi yang akan dituju untuk kegiatan pengabdian masyarakat. Tahap kedua adalah tahap survei, yang dilakukan melalui kunjungan langsung ke lokasi untuk memahami kondisi yang ada di lapangan. Tim pelaksana menemui kepala sekolah SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso, untuk meminta izin terkait pelaksanaan kegiatan proyek sosial. Setelah mendapatkan izin, mahasiswa Universitas Jember diberikan kesempatan untuk melakukan edukasi terhadap siswa di SDN Trebungan. Kelas VI dipilih sebagai sasaran kegiatan karena kelas tersebut berjumlah 14 siswa dan dinilai membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang *gadget* agar tidak mengurangi waktu belajar serta dapat berdampak positif pada jenjang pendidikan selanjutnya.

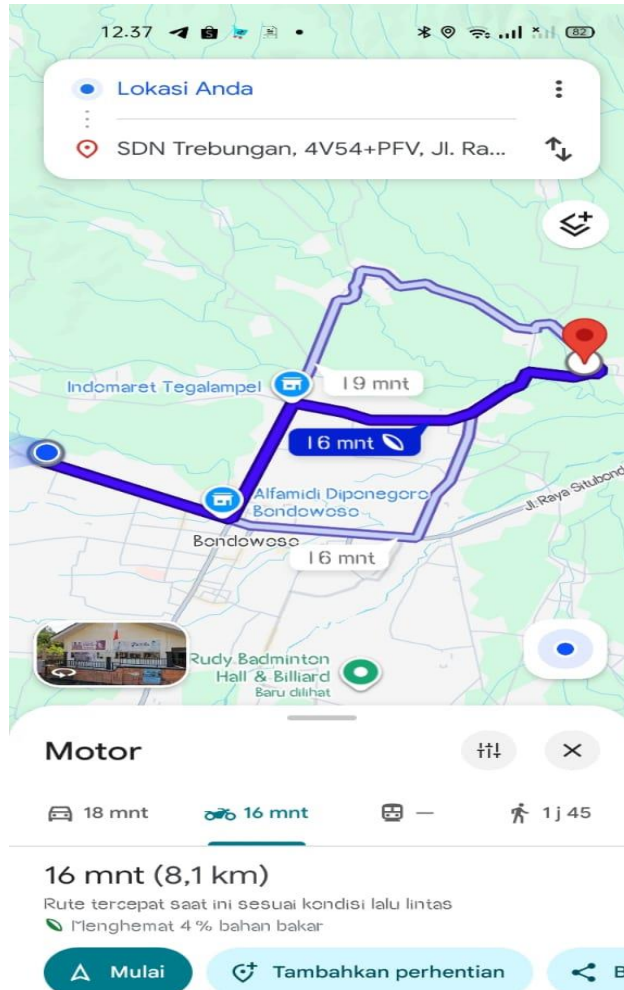
Tahap ketiga adalah tahap pelaksanaan, di mana rencana yang telah disusun diterapkan kepada siswa SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso. Pendekatan yang digunakan bersifat eksperimental dengan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Penyampaian materi dilaksanakan selama 3 minggu. Sebelum menyampaikan materi, tim pelaksana melakukan *ice breaking* untuk membangun keakraban dengan siswa sekaligus melatih konsentrasi siswa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu, tim pelaksana memberikan pertanyaan awal mengenai kegunaan *gadget*, manfaat *gadget*, serta dampak positif dan negatifnya. Dari hasil pertanyaan tersebut, diketahui bahwa hanya sekitar 4 siswa yang mengetahui dampak positif maupun dampak negatif dari penggunaan *gadget*, dan pertanyaan ini berfungsi sebagai *pre-test*. Selanjutnya, materi disampaikan melalui dua cara, yaitu secara lisan langsung dan menggunakan media presentasi *PowerPoint*, agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan *gadget*, manfaat *gadget*, kegunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, serta dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*. Setelah penyampaian materi, tim pelaksana memberikan *post-test* yang terdiri dari 15 soal mengenai pengertian *gadget*, dampak positif dan negatifnya, serta fungsi *gadget* bagi anak usia sekolah dasar. Dari hasil *post-test*, terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan, di mana sekitar 11 siswa mampu menjawab soal dengan benar. Tahap keempat adalah tahap penutupan, yang merupakan tahap akhir dari proyek sosial. Pada tahap ini, kegiatan dievaluasi dengan memberikan pertanyaan ulang tentang *gadget* untuk mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan oleh tim pelaksana. Siswa juga diminta untuk menuliskan pesan dan kesan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, sebagai bentuk umpan balik bagi tim pelaksana.

#### 2.1.2 Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan proyek sosial ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2025 sampai dengan 25 September 2025, dengan total durasi pelaksanaan selama 3 minggu yang terbagi dalam beberapa pertemuan dengan siswa kelas VI SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso.

2.1.3 Tempat Kegiatan

Lokasi pengabdian masyarakat adalah SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso, yang berjarak 8,1 km dari Universitas Jember Kampus Bondowoso. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil survei awal yang menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut memerlukan edukasi terkait penggunaan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab.



Gambar 1. Peta lokasi kegiatan pengabdian masyarakat dan jarak tempuh dari Universitas Jember Kampus Bondowoso.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Proyek sosial yang melibatkan mahasiswa Universitas Jember merupakan bentuk upaya untuk menanamkan jiwa sosial sebagai edukator publik terhadap siswa dari generasi *alpha*, sekaligus bertujuan untuk mensosialisasikan dampak dan manfaat penggunaan *gadget*. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat dan hasil dari kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada tahap perencanaan, mahasiswa berdiskusi dan merancang konsep pengabdian masyarakat yang memiliki manfaat bagi siswa SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso. Berdasarkan hasil diskusi awal, mahasiswa menemukan fakta bahwa banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kecanduan *gadget*. Dari temuan di lapangan tersebut, mahasiswa memutuskan untuk melaksanakan proyek sosial di

SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso, dengan mengusung tema manfaat dan dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan. Pada tahap survei, mahasiswa melakukan survei lokasi untuk mengetahui kondisi di SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso, secara lebih mendalam.



Gambar 2. Foto SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso, tempat pelaksanaan kegiatan proyek sosial mahasiswa Universitas Jember Kampus Bondowoso.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian atau proyek sosial, berdasarkan hasil kesepakatan dan temuan lapangan, kegiatan ini mengambil tema manfaat dan dampak penggunaan *gadget*. Topik ini dirancang agar mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar dan disosialisasikan kepada siswa SDN Trebungan. Tema manfaat dan bahaya penggunaan *gadget* dijabarkan melalui kegiatan di dalam kelas. Selama kegiatan pengabdian masyarakat, mahasiswa melaksanakan 3 minggu pertemuan, dimulai pada tanggal 12 September 2025 sampai dengan 25 September 2025. Setiap pertemuan dimanfaatkan sebaik mungkin agar tujuan mahasiswa, yaitu memberikan pengetahuan kepada anak-anak sekolah dasar, dapat tersampaikan dengan baik dan mencapai tujuan dari proyek sosial ini. Kegiatan proyek sosial ini ditujukan untuk siswa kelas 6 SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso.

Kegiatan di minggu pertama diawali dengan pembukaan dan perkenalan kepada siswa-siswa SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso. Dilanjutkan dengan pemberian materi melalui media *PowerPoint* yang memuat dampak-dampak penggunaan *gadget*, bahaya yang terjadi jika penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua, dan bahaya *cyberbullying* yang marak terjadi, dengan tujuan agar siswa dapat lebih bijak saat menggunakan *gadget*. Setelah itu, dilaksanakan permainan mencari pasangan dari soal yang telah dibuat oleh mahasiswa Universitas Jember sesuai dengan materi yang disampaikan sebelumnya. Pada kegiatan ini, semua siswa terlihat bersemangat untuk mencari pasangan dari pertanyaan yang sudah mereka pilih. Kegiatan terakhir di minggu pertama adalah sesi tanya jawab dan pembagian hadiah bagi siswa yang berhasil menjawab pertanyaan. Anak-anak berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Kegiatan di minggu kedua dibuka dengan mengulang materi minggu sebelumnya melalui pertanyaan lisan untuk mengasah ingatan siswa. Dilanjutkan dengan pemberian soal yang dibacakan oleh salah satu mahasiswa Universitas Jember, dan siswa hanya menuliskan jawabannya. Soal terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Kegiatan selanjutnya adalah pemutaran video animasi bertema bahaya bermain *gadget* yang disaksikan oleh semua siswa kelas 6 SDN Trebungan dengan penuh perhatian. Kegiatan minggu kedua ditutup dengan senam dan menari bersama-sama.

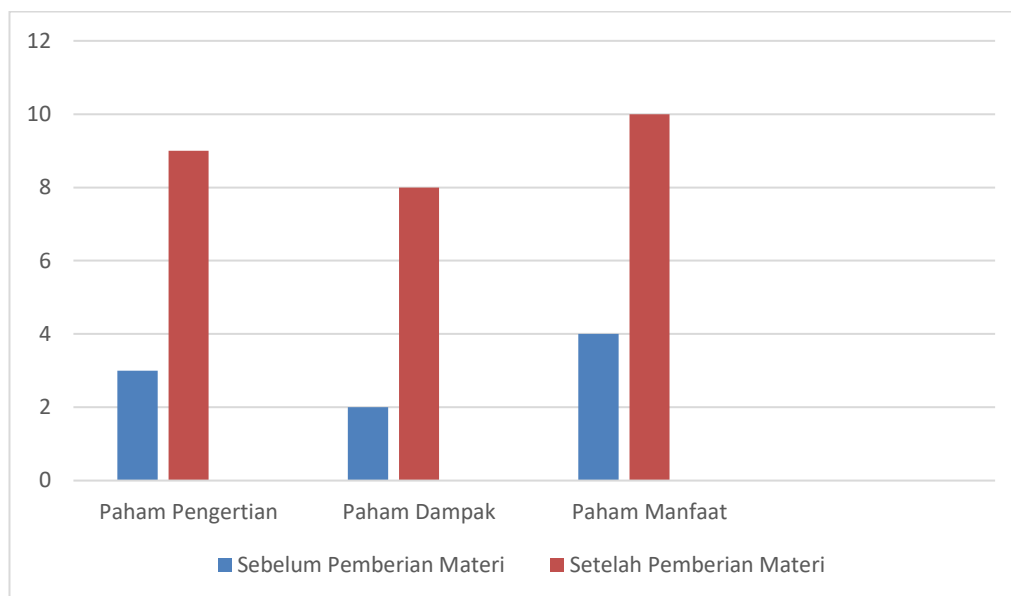


Gambar 3. Foto mahasiswa memberikan pertanyaan kepada siswa SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso, untuk melatih keberanian dan semangat belajar di dalam kelas.

Kegiatan di minggu ketiga diawali dengan senam pagi bersama-sama. Semua siswa terlihat bersemangat dan antusias untuk melakukan senam pagi bersama. Dilanjutkan dengan kegiatan berbincang dan bersenang-senang bersama siswa SDN Trebungan, serta penulisan pesan dan kesan untuk mahasiswa Universitas Jember. Kegiatan selanjutnya adalah pemberian hadiah untuk siswa SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso, dan ditutup dengan sesi foto bersama siswa kelas 6 SDN Trebungan, Kabupaten Bondowoso. Hasil dari proyek sosial yang dilaksanakan selama 3 (tiga) minggu oleh mahasiswa Universitas Jember dapat dirangkum sebagai berikut. Pertama, pengetahuan siswa meningkat. Setelah kegiatan dilaksanakan, siswa mampu menjawab soal yang diberikan oleh mahasiswa Universitas Jember tentang dampak negatif bermain *gadget*, manfaat penggunaan *gadget*, dan cara mengatasi *cyberbullying*. Kedua, terjadi perubahan sikap pada siswa. Siswa menjadi lebih sadar tentang pentingnya mengatur waktu dalam menggunakan *gadget* dan lebih berhati-hati ketika menggunakan media sosial. Ketiga, partisipasi siswa meningkat. Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa Universitas Jember di dalam kelas. Keempat, terdapat dampak sosial yang positif. Terjalin komunikasi yang lebih baik antara guru, orang tua, dan siswa mengenai pengaturan waktu penggunaan *gadget* di lingkungan rumah.



Gambar 4. Pemberian materi menggunakan *PowerPoint*, agar siswa-siswi SDN Trebungan lebih memahami materi yang disampaikan.



Gambar 5. Hasil *post-test* dalam bentuk nilai rata-rata seluruh siswa kelas 6 SDN Trebungan.

Kegiatan yang dilaksanakan selama 3 minggu pertemuan ini dapat dikatakan cukup berhasil, karena nilai rata-rata kelas sudah berada di atas 80. Penyampaian materi dengan ilustrasi dan media pembelajaran terbukti sangat membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, tanggapan dari siswa dan pihak sekolah juga sangat positif. Berdasarkan hasil yang diperoleh, mahasiswa dapat menyimpulkan bahwa kegiatan proyek sosial seperti ini memang sangat dibutuhkan oleh siswa maupun pihak pengelola sekolah.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas 6 SDN Trebungan

Variabel	Jumlah Siswa (n)	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
<i>Pre-test</i>	14	40	70	55,0	8,2
<i>Post-test</i>	14	80	100	88,5	6,4

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 14 siswa, diperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test* sebagaimana disajikan pada tabel di atas. Pada tahap *pre-test*, nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 40 dan nilai maksimum sebesar 70. Nilai rata-rata *pre-test* mencapai 55,0 dengan standar deviasi sebesar 8,2. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih relatif rendah dan belum merata. Setelah diberikan perlakuan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Nilai minimum meningkat menjadi 80, sedangkan nilai maksimum mencapai 100. Nilai rata-rata *post-test* sebesar 88,5 dengan standar deviasi 6,4. Penurunan nilai standar deviasi pada *post-test* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi peningkatan nilai rata-rata maupun pemerataan hasil belajar.

### 3.2 Pembahasan

*Gadget* merupakan salah satu wujud nyata dari pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini. Banyak manfaat dan kemudahan yang tercipta dari kemajuan teknologi ini. Hampir seluruh lapisan masyarakat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, yang menunjukkan bahwa kehidupan manusia saat ini sudah tidak dapat terlepas dari kemajuan teknologi informasi, khususnya *gadget* (Antony, 2021). Penelitian ini mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa SDN Trebungan, Desa Trebungan, masih sedikit yang memiliki *gadget* pribadi, sehingga

ketergantungan penggunaan *gadget* masih dipengaruhi oleh kepemilikan orang tua. Selain itu, latar belakang orang tua juga menunjukkan bahwa faktor sosial ekonomi turut memengaruhi kepemilikan dan penggunaan *gadget*. Ada beberapa perilaku anak terkait dengan *gadget* yang harus diwaspadai oleh guru maupun orang tua. Pertama, ketika terlalu asyik dengan *gadget*, anak kehilangan minat dalam kegiatan lain. Kedua, anak tidak lagi suka bergaul atau bermain di luar rumah dengan teman sebaya. Ketiga, anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *games*. Keempat, anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*. Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa anak sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan kebiasaan kecanduan bermain *gadget*. Meskipun demikian, bermain *gadget* sebenarnya memiliki beberapa manfaat, seperti membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa Inggris.

Terdapat beberapa dampak negatif akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan pada perkembangan anak, yang dapat membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Pertama, waktu terbuang sia-sia. Anak-anak sering lupa waktu ketika bermain *gadget*, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi tidak produktif. Kedua, gangguan perkembangan otak. Penggunaan *gadget* dalam jangka waktu yang terlalu lama dapat mengganggu perkembangan otak anak, yang berdampak pada hambatan kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikiran. Ketiga, paparan konten yang tidak sesuai usia. Banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak dan minim nilai norma, edukasi, serta agama. Keempat, gangguan kesehatan. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat mengganggu kesehatan mata. Selain itu, kebiasaan ini dapat mengurangi minat baca anak karena terbiasa dengan objek bergambar dan bergerak. Di samping dampak negatif tersebut, *gadget* juga memiliki sejumlah kelebihan, yaitu kemampuannya untuk memperluas pengetahuan, mendukung proses pembelajaran, memudahkan akses informasi, dan berfungsi sebagai alat komunikasi yang relevan dengan perkembangan zaman.

#### 4. Kesimpulan

Penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar memiliki dampak ganda yang kompleks dalam konteks pendidikan. Di satu sisi, *gadget* dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dengan menyediakan sumber informasi yang luas, aplikasi edukatif, dan media interaktif yang menarik. Namun, di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai risiko negatif terhadap perkembangan pendidikan dan pribadi anak.

Dampak positif penggunaan *gadget* antara lain: pertama, akses informasi yang lebih mudah dan cepat, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber secara langsung; kedua, tersedianya berbagai aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara lebih menarik dan efisien; dan ketiga, terbentuknya keterampilan teknologi sejak usia dini yang akan berguna bagi perkembangan siswa di masa depan. Sementara itu, dampak negatif penggunaan *gadget* meliputi: pertama, potensi menurunnya konsentrasi belajar akibat gangguan dari berbagai fitur hiburan yang tersedia; kedua, hambatan pada perkembangan sosial dan komunikasi langsung karena anak lebih banyak berinteraksi melalui layar dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya; ketiga, risiko ketergantungan dan kecanduan *gadget* yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari dan tanggung jawab belajar; dan keempat, potensi paparan konten yang tidak sesuai dengan usia dan nilai-nilai pendidikan yang seharusnya diterima oleh anak.

Berdasarkan temuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi dan membimbing penggunaan *gadget* oleh anak sekolah dasar. Pengawasan yang baik dan pemberian batasan waktu yang jelas dapat membantu siswa menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab, sehingga manfaat positif dari teknologi dapat dimaksimalkan, sementara dampak negatifnya dapat diminimalkan. Dengan demikian, pendidikan karakter dan literasi digital perlu ditanamkan sejak dini agar anak-anak mampu memanfaatkan teknologi secara sehat dan produktif dalam menunjang proses pembelajaran mereka.

## 5. Daftar Pustaka

- Ananda, R. A., Inas, M., & Setyawan, A. (2022). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Antony, A. (2021). Pengaruh teknologi informasi terhadap kehidupan masyarakat. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*.
- Asrul. (2022). Pendidikan karakter di era digital: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet. *New Media & Society*, 12(2), 309–329. <https://doi.org/10.1177/1461444809342697>
- OECD. (2021). *Students, computers and learning: Making the connection*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264239555-en>
- Prasetyawan, A. B., Sanjaya, H. A., & Arghani, A. A. (2025). Pengaruh *gadget* terhadap anak sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(2), 462–468. <https://jurnalisticomah.org/index.php/jppi/article/view/3690>
- Putri, A. R. (t.t.). Dampak *gadget* terhadap perilaku *alone together*. Institut Agama Islam Tribakti Kediri. <https://doi.org/10.33367/kpi.v4i2.2309>
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., Alucyana, & Ajriyah. (2021). Pengaruh penggunaan *handphone* pada siswa sekolah dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79–89. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531)
- Ratnawati, E., & Asniawati, A. (2020). Pemberian motivasi melalui cerita dan *games* untuk menumbuhkan minat belajar anak usia SD dan SMP. *DIMASEJATI*, 2(2), 204–213. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/dimasejati/article/view/7286/3433>
- Safitri, D. A., Jannah, N. A., Sukawati, & Mulyani, D. K. (2025). Dampak penggunaan *gadget* bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 3(1), 13–18. <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/pandu/article/view/1571>
- Saragih, Y. P., Azhar, Z., & Saragih, R. A. (2024). Sosialisasi penggunaan HP dan internet sehat bagi siswa siswi sekolah menengah pertama. *Jurnal Bangun Abdimas*, 3(1), 234–239. <https://doi.org/10.56854/ba.v3i1.333>
- Sutarman. (2012). *Pengantar teknologi informasi*. Bumi Aksara.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh *gadget* terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>

Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 467–475.  
<https://doi.org/10.29210/30032126000>.