

## SOSIALISASI PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA-SISWI SEKOLAH DASAR

Elvina Dwi Kristanti<sup>1</sup>, Dewi Astuti<sup>1</sup>, Alifiaa Putri Nur Anggraini<sup>1</sup>, Niha Putri Rullyana<sup>1</sup>,  
Dea Feby Rahmadani<sup>1</sup> dan Seftiana Dwi Indriani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>STKIP Modern Ngawi, Indonesia

\*Correspondence E-mail: [elvinadwik@gmail.com](mailto:elvinadwik@gmail.com)

### Kata Kunci:

Penggunaan  
Gadget, Edukasi  
Digital,  
Bullying, Siswa  
Sekolah Dasar.

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah pola interaksi anak usia sekolah dasar dengan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget yang tidak diimbangi dengan pemahaman yang tepat berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, menurunnya konsentrasi belajar, gangguan interaksi sosial, hingga risiko perundungan (bullying) melalui media digital. Kondisi ini juga ditemukan pada siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2, Dusun Rejomulyo, Desa Rejomulyo, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Karangjati, yang sebagian besar telah terbiasa menggunakan gadget tanpa pendampingan dan pemahaman yang memadai. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan edukasi dan pemahaman kepada siswa-siswi mengenai penggunaan gadget secara bijak, aman, sehat, dan bertanggung jawab. Kegiatan dilaksanakan pada Rabu, 17 Juni 2026 dan diikuti oleh 35 peserta. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, tanya jawab, dan permainan edukatif, dengan rangkaian kegiatan berupa pembukaan, senam/ice breaking, dan kegiatan inti sosialisasi. Materi yang disampaikan mencakup pengaruh gadget terhadap kehidupan sehari-hari, manfaat penggunaan gadget secara positif, serta bahaya bullying melalui gadget. Hasil kegiatan menunjukkan peserta mengikuti kegiatan dengan antusias dan aktif berpartisipasi dalam sesi tanya jawab maupun permainan edukatif, serta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai cara menggunakan gadget secara bijak dan cara menghindari maupun menghadapi perundungan siber. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam menumbuhkan kebiasaan digital yang sehat sejak usia dini.

### Keywords:

Use of Gadgets,  
Digital  
Education,  
Bullying,  
Elementary  
School Students.

### Abstract

The rapid development of information and communication technology has changed the way elementary school-aged children interact with gadgets in daily life. The use of gadgets without adequate understanding potentially causes negative impacts, such as addiction, decreased learning concentration, disrupted social interaction, and the risk of bullying through digital media. This condition was also found among students of SD Negeri Rejomulyo 2, Rejomulyo Hamlet, Rejomulyo Village, Karangjati Sub-district, Karangjati Regency, most of whom were accustomed to using gadgets without adequate guidance and understanding. This community service activity aimed to provide education and understanding to students regarding the wise, safe, healthy, and

---

*responsible use of gadgets. The activity was carried out on Wednesday, 17 June 2026, and was attended by 35 participants. The implementation method included lectures, question-and-answer sessions, and educational games, with a sequence of activities consisting of an opening, exercise/ice breaking, and the core socialization session. The material delivered covered the influence of gadgets on daily life, the benefits of positive gadget use, and the dangers of bullying through gadgets. The results showed that participants enthusiastically followed the activity and actively participated in the question-and-answer session as well as the educational games and showed an improved understanding of how to use gadgets wisely and how to avoid and deal with cyberbullying. This activity is expected to be an initial step in fostering healthy digital habits from an early age.*

---

*Article submitted: 2026-05-14. Revision uploaded: 2026-06-22. Final acceptance: 2026-07-27.*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Gadget seperti telepon pintar dan tablet kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian anak, baik untuk kebutuhan belajar, hiburan, maupun komunikasi. Berbagai kajian terkini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak diimbangi dengan pengawasan dan pemahaman yang tepat dapat memengaruhi pembentukan karakter anak [2], menurunkan kemampuan interaksi sosial [3], serta berdampak pada perkembangan psikologis anak sekolah dasar [4], sehingga fenomena ini menuntut perhatian serius dari berbagai pihak, baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kondisi tersebut turut ditemukan pada siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 yang berlokasi di Dusun Rejomulyo, Desa Rejomulyo, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Karangjati. Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian besar siswa-siswi telah menggunakan gadget dalam kesehariannya, baik untuk bermain gim, menonton video, maupun berkomunikasi melalui media sosial, tanpa pendampingan dan pemahaman yang memadai mengenai dampak positif maupun negatifnya.

Berdasarkan hasil observasi awal tim pelaksana, siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai dampak penggunaan gadget secara berlebihan, seperti menurunnya konsentrasi belajar, kecanduan gadget, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta risiko perundungan (bullying) melalui media digital atau cyberbullying. Kasus cyberbullying pada anak di Indonesia tercatat masih tinggi, dengan proporsi pelajar yang terlibat sebagai pelaku maupun korban mencapai hampir separuh responden pada penelitian berbasis sekolah [6]. Siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 sendiri belum pernah memperoleh edukasi maupun sosialisasi mengenai penggunaan gadget yang bijak dan cara menghadapi cyberbullying, sehingga permasalahan ini bersifat spesifik dan mendesak untuk segera ditangani.

Permasalahan tersebut perlu segera ditangani mengingat usia sekolah dasar merupakan periode penting dalam pembentukan karakter dan kebiasaan digital anak. Apabila dibiarkan tanpa intervensi, penggunaan gadget yang tidak bijak berpotensi menimbulkan dampak jangka panjang, baik terhadap prestasi akademik, kesehatan psikologis, maupun keselamatan anak di ruang digital, termasuk risiko menjadi pelaku maupun korban cyberbullying [7], [8]. Urgensi ini semakin besar karena SD Negeri Rejomulyo 2 berada di wilayah pedesaan dengan akses yang masih terbatas terhadap sumber edukasi literasi digital yang bervariasi, sehingga peran perguruan tinggi melalui kegiatan pengabdian menjadi salah satu upaya strategis untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, tim pelaksana menawarkan kegiatan sosialisasi dan edukasi langsung kepada siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 mengenai pengaruh, manfaat, serta risiko penggunaan gadget, termasuk bahaya bullying melalui gadget. Metode sosialisasi tatap muka dipilih karena dinilai lebih mampu membangun interaksi dua arah antara tim pelaksana dan siswa-siswi dibandingkan metode edukasi pasif seperti penyebaran poster atau selebaran, sehingga pemahaman yang dibangun dapat lebih mendalam dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi setempat [1], [5].

Dibandingkan dengan kegiatan edukasi gadget maupun pencegahan cyberbullying sejenis yang umumnya hanya berfokus pada satu topik, kegiatan ini mengintegrasikan tiga muatan sekaligus, yaitu pengaruh gadget, manfaat penggunaan gadget secara positif, dan bahaya bullying melalui gadget, dalam satu rangkaian sosialisasi yang dikemas melalui kombinasi ceramah interaktif, tanya jawab, dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar. Keunggulan lain dari program ini adalah sasarannya yang menjangkau siswa-siswi sekolah dasar di wilayah pedesaan, yang selama ini relatif belum banyak tersentuh oleh program literasi digital maupun pencegahan cyberbullying berbasis sosialisasi langsung [10], [11], [12]. Secara khusus, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk: (1) memberikan edukasi mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget kepada siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2; (2) meningkatkan pemahaman siswa-siswi mengenai manfaat gadget yang dapat dioptimalkan untuk menunjang aktivitas belajar; dan (3) menumbuhkan kesadaran siswa-siswi mengenai bahaya bullying melalui gadget serta cara menghindari dan menghadapinya.

Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi siswa-siswi berupa peningkatan literasi digital dan kesadaran akan penggunaan gadget yang bertanggung jawab; bagi pihak sekolah berupa kontribusi dalam pembinaan karakter siswa terkait etika digital; serta bagi tim pelaksana berupa pengalaman nyata dalam menerapkan ilmu pengetahuan untuk kepentingan masyarakat sebagai bagian dari pelaksanaan tridarma perguruan tinggi, khususnya pada aspek pengabdian kepada masyarakat.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini mengacu pada prinsip pendidikan orang dewasa yang diadaptasi untuk konteks anak (andragogi yang dimodifikasi untuk pedagogi), di mana proses pembelajaran dirancang agar peserta tidak hanya menjadi objek penerima informasi, melainkan turut dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini dipilih dengan pertimbangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung memiliki rentang perhatian yang terbatas apabila hanya diberikan penjelasan secara verbal dalam durasi yang panjang, sehingga diperlukan variasi metode yang mampu menjaga keterlibatan dan minat belajar siswa sepanjang kegiatan berlangsung. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri Rejomulyo 2, yang beralamat di Dusun Rejomulyo, Desa Rejomulyo, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Karangjati, pada hari Rabu, 17 Juni 2026. Sasaran kegiatan adalah siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 dengan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 35 peserta.

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi metode ceramah, tanya jawab, dan permainan edukatif. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi utama, metode tanya jawab digunakan untuk menggali pemahaman serta memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk bertanya, sedangkan permainan edukatif digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Rangkaian kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) pembukaan, berupa pengenalan tim pelaksana dan penyampaian tujuan kegiatan kepada siswa-siswi; (2) senam/ice breaking, yang bertujuan untuk mencairkan

suasana dan membangun antusiasme peserta sebelum memasuki kegiatan inti; dan (3) kegiatan inti (sosialisasi), yaitu penyampaian materi mengenai pengaruh gadget, manfaat penggunaan gadget, serta bullying melalui penggunaan gadget, yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan permainan edukatif. Materi sosialisasi yang disampaikan mencakup pengaruh gadget terhadap kehidupan sehari-hari, baik dampak positif maupun negatif; manfaat penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab; serta pemahaman mengenai bullying yang dapat terjadi melalui penggunaan gadget beserta cara menghindari dan menghadapinya.

Keberhasilan kegiatan ini diukur melalui beberapa indikator, di antaranya tingkat partisipasi dan antusiasme siswa-siswi selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, keaktifan siswa dalam sesi tanya jawab, keterlibatan siswa dalam permainan edukatif, serta pengamatan langsung oleh tim pelaksana terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan berdasarkan respons dan jawaban yang diberikan siswa selama kegiatan berlangsung. Secara garis besar, alokasi waktu pelaksanaan kegiatan disusun sebagai berikut: sesi pembukaan dan pengenalan berlangsung kurang lebih 15 menit, dilanjutkan dengan sesi senam/ice breaking selama kurang lebih 15 menit untuk membangun suasana yang menyenangkan, kemudian sesi inti berupa penyampaian materi sosialisasi selama kurang lebih 45 menit, dan diakhiri dengan sesi tanya jawab serta permainan edukatif selama kurang lebih 30 menit. Susunan alokasi waktu ini disesuaikan dengan rentang konsentrasi siswa sekolah dasar agar seluruh materi dapat tersampaikan secara efektif tanpa membuat siswa merasa jenuh.

#### **A. Tahapan Persiapan Kegiatan**

Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pelaksana melakukan beberapa tahapan persiapan, meliputi survei awal dan komunikasi dengan pihak SD Negeri Rejomulyo 2 untuk memastikan kesediaan sekolah serta menentukan waktu pelaksanaan yang tidak mengganggu jadwal pembelajaran reguler. Tim pelaksana juga menyusun materi sosialisasi dalam bentuk bahan tayang dan lembar permainan edukatif, serta melakukan koordinasi internal terkait pembagian tugas dan simulasi singkat sebelum kegiatan dilaksanakan agar penyampaian materi dapat berjalan lancar dan sesuai dengan susunan acara yang telah direncanakan. Setelah tahap persiapan selesai, tim pelaksana melakukan koordinasi akhir dengan pihak sekolah terkait teknis pelaksanaan, seperti penentuan ruangan atau lokasi kegiatan, jumlah peserta yang akan mengikuti kegiatan, serta kebutuhan sarana pendukung seperti proyektor dan pengeras suara. Koordinasi ini penting dilakukan untuk memastikan seluruh kebutuhan teknis kegiatan telah terpenuhi sebelum hari pelaksanaan, sehingga kegiatan dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun.

#### **B. Karakteristik Peserta Kegiatan**

Peserta kegiatan sosialisasi ini merupakan siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 dengan rentang usia sekolah dasar yang bervariasi dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Keberagaman usia peserta ini menjadi salah satu pertimbangan penting bagi tim pelaksana dalam menyusun materi dan metode penyampaian, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta dengan berbagai tingkat kematangan kognitif. Untuk mengakomodasi keberagaman tersebut, tim pelaksana menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, disertai dengan ilustrasi visual dan contoh-contoh konkret yang dekat dengan pengalaman keseharian siswa-siswi sekolah dasar.

#### **C. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendukung proses evaluasi kegiatan, tim pelaksana menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi langsung terhadap partisipasi dan respons siswa selama kegiatan berlangsung, dokumentasi berupa foto kegiatan sebagai bukti fisik pelaksanaan, serta catatan lapangan (field notes) yang disusun oleh tim pelaksana setelah

kegiatan selesai untuk merekam hal-hal penting yang terjadi selama proses sosialisasi. Data yang terkumpul melalui teknik-teknik tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan capaian dan dinamika pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Data hasil observasi dan dokumentasi yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan secara naratif kondisi dan dinamika yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan, mulai dari tahap pembukaan, penyampaian materi, sesi tanya jawab, hingga permainan edukatif. Analisis dilakukan dengan membandingkan kondisi awal siswa-siswi berdasarkan hasil pengamatan awal (analisis situasi) dengan kondisi setelah mengikuti kegiatan, sehingga dapat diketahui gambaran mengenai perubahan pemahaman maupun sikap siswa terhadap penggunaan gadget setelah mendapatkan materi sosialisasi.

#### **E. Kerangka Pemecahan Masalah**

Kerangka pemecahan masalah dalam kegiatan ini disusun berdasarkan hasil analisis situasi yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 mengenai dampak penggunaan gadget serta risiko cyberbullying. Untuk menjawab permasalahan tersebut, tim pelaksana merancang solusi berupa kegiatan sosialisasi yang komprehensif, mencakup aspek kognitif (pemahaman mengenai dampak dan manfaat gadget), aspek afektif (kesadaran dan sikap terhadap penggunaan gadget yang bijak), serta aspek psikomotorik (keterampilan menghindari dan menghadapi cyberbullying). Ketiga aspek tersebut diintegrasikan ke dalam satu rangkaian kegiatan yang disusun secara sistematis, mulai dari tahap pembukaan yang bertujuan membangun suasana yang nyaman, tahap penyampaian materi yang bertujuan membangun pemahaman kognitif, hingga tahap tanya jawab dan permainan edukatif yang bertujuan memperkuat aspek afektif dan psikomotorik siswa. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini juga mempertimbangkan prinsip pembelajaran aktif (active learning), di mana siswa tidak hanya diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan dilibatkan secara aktif melalui sesi tanya jawab dan permainan edukatif. Prinsip ini dipilih karena sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih mudah menyerap informasi melalui pengalaman langsung dan interaksi, dibandingkan dengan metode penyampaian informasi secara satu arah. Dengan demikian, kerangka pemecahan masalah yang disusun oleh tim pelaksana diharapkan dapat memberikan dampak yang optimal terhadap peningkatan pemahaman dan kesadaran siswa-siswi mengenai penggunaan gadget yang bijak, aman, sehat, dan bertanggung jawab.

#### **F. Etika Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan ini memperhatikan sejumlah aspek etika, terutama yang berkaitan dengan perlindungan anak sebagai peserta kegiatan. Tim pelaksana senantiasa berkoordinasi dengan pihak sekolah dalam setiap tahapan kegiatan, termasuk dalam hal pengambilan dokumentasi foto, untuk memastikan bahwa seluruh proses dokumentasi dilakukan dengan memperhatikan kenyamanan dan keamanan siswa-siswi sebagai peserta. Selain itu, seluruh materi yang disampaikan telah disesuaikan dengan norma kesopanan dan nilai-nilai pendidikan karakter, sehingga tidak menimbulkan kesan menakut-nakuti maupun menimbulkan kecemasan berlebihan pada anak, melainkan disampaikan dengan pendekatan yang positif dan membangun kesadaran secara bertahap. Tim pelaksana juga senantiasa menjaga sikap profesional selama berinteraksi dengan siswa-siswi, dengan tetap mengedepankan pendekatan yang ramah dan bersahabat namun tetap menjaga batasan-batasan yang sesuai dengan norma Pendidikan. Hal ini

penting untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil dari sisi capaian materi, tetapi juga terlaksana dengan memperhatikan aspek keamanan, kenyamanan, dan kesejahteraan psikologis seluruh peserta yang terlibat di dalamnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi pengaruh penggunaan gadget pada siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 terlaksana dengan baik dan diikuti oleh 35 peserta secara aktif. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang berisi pengenalan tim pelaksana dan penyampaian tujuan kegiatan, dilanjutkan dengan sesi senam/ice breaking yang bertujuan untuk mencairkan suasana serta membangkitkan semangat peserta sebelum memasuki kegiatan inti.



Gambar 1. Sesi pembukaan dan pengenalan tim pelaksana bersama siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2

Pada kegiatan inti, tim pelaksana menyampaikan materi mengenai pengaruh gadget, manfaat penggunaan gadget, serta bullying melalui penggunaan gadget menggunakan metode ceramah yang dikemas secara interaktif. Peserta terlihat antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, ditunjukkan dengan aktifnya siswa-siswi dalam sesi tanya jawab serta keterlibatan mereka dalam permainan edukatif yang diselenggarakan sebagai bagian dari penguatan pemahaman materi. Selama sesi penyampaian materi berlangsung, tim pelaksana juga menyelipkan sesi ice breaking singkat berupa tepuk tangan berirama dan yel-yel sederhana setiap kali perhatian siswa mulai teralih, sebagai strategi untuk menjaga konsentrasi dan energi peserta agar tetap fokus mengikuti jalannya kegiatan hingga selesai. Strategi ini terbukti cukup efektif dalam mengembalikan fokus siswa-siswi, terutama mengingat durasi kegiatan yang cukup panjang bagi anak usia sekolah dasar.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 memperoleh pemahaman baru mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Siswa-siswi juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai bentuk-bentuk bullying yang dapat terjadi melalui gadget, seperti perundungan di media sosial maupun aplikasi percakapan, serta cara-cara untuk menghindari dan menghadapinya, termasuk pentingnya melaporkan kepada guru atau orang tua apabila mengalami atau menyaksikan

kejadian tersebut. Tim pelaksana juga menekankan bahwa tindakan melaporkan bukanlah tindakan yang memalukan atau menunjukkan kelemahan, melainkan langkah berani dan bertanggung jawab yang perlu dibudayakan sejak dini agar siswa-siswi tidak ragu untuk mencari bantuan ketika menghadapi situasi yang tidak menyenangkan, baik di dunia nyata maupun di dunia digital. Selain itu, siswa-siswi juga memperoleh pemahaman mengenai manfaat gadget apabila digunakan secara tepat, misalnya untuk menunjang kegiatan belajar dan mencari informasi yang bermanfaat.

#### A. Hasil Sosialisasi Materi Pengaruh Gadget

Pada sesi penyampaian materi mengenai pengaruh gadget, tim pelaksana menjelaskan berbagai dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget, baik dampak positif maupun negatif, kepada siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2. Dampak positif yang dijelaskan meliputi kemudahan mengakses informasi dan sumber belajar, sarana komunikasi dengan keluarga, serta media hiburan yang mendidik apabila digunakan secara tepat. Sementara itu, dampak negatif yang ditekankan meliputi menurunnya konsentrasi belajar, gangguan kesehatan mata akibat penggunaan gadget yang berlebihan, berkurangnya waktu bermain dan berinteraksi langsung dengan teman sebaya, serta risiko kecanduan gadget, sejalan dengan temuan yang dikemukakan oleh beberapa penelitian terdahulu [2], [3], [4]. Siswa-siswi terlihat memperhatikan dengan seksama dan beberapa di antaranya secara spontan menceritakan pengalaman pribadi mereka terkait durasi penggunaan gadget di rumah, yang menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan keseharian mereka. Tim pelaksana turut memberikan contoh-contoh konkret dan kontekstual agar siswa-siswi lebih mudah memahami materi yang disampaikan, misalnya dengan menceritakan skenario sederhana mengenai anak yang menghabiskan waktu bermain gadget hingga larut malam sehingga mengantuk saat belajar di sekolah keesokan harinya. Pendekatan berbasis skenario dan cerita sederhana ini dipilih karena dinilai lebih efektif dalam menyampaikan pesan edukatif kepada anak usia sekolah dasar dibandingkan dengan penyampaian informasi secara teoretis, mengingat karakteristik anak pada usia tersebut yang lebih mudah memahami sesuatu melalui contoh konkret dan narasi yang dekat dengan pengalamannya.



Gambar 2. Sesi penyampaian materi sosialisasi pengaruh gadget di dalam kelas

#### B. Hasil Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget

Selain membahas dampak negatif, tim pelaksana juga menekankan bahwa gadget bukanlah sesuatu yang sepenuhnya buruk apabila digunakan secara tepat dan sesuai kebutuhan. Siswa-siswi diberikan pemahaman mengenai cara memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang bermanfaat, misalnya mencari materi pelajaran tambahan, menonton video edukatif, maupun berkomunikasi dengan orang tua saat berada jauh dari rumah.

Penekanan pada aspek manfaat ini bertujuan agar siswa-siswi tidak memandang gadget sebagai sesuatu yang harus dihindari sepenuhnya, melainkan sebagai alat yang perlu digunakan secara bijak dan proporsional sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan usianya.



Gambar 6. Siswa-siswi duduk lesehan mengikuti penyampaian materi di dalam kelas

#### C. Hasil Sosialisasi Bullying melalui Penggunaan Gadget

Sesi mengenai bullying melalui penggunaan gadget atau cyberbullying menjadi salah satu bagian yang mendapatkan perhatian besar dari siswa-siswi. Tim pelaksana menjelaskan berbagai bentuk cyberbullying yang dapat terjadi di kalangan anak sekolah dasar, seperti ejekan atau komentar kasar di media sosial maupun aplikasi percakapan, penyebaran foto atau video tanpa izin yang bertujuan mempermalukan orang lain, serta perilaku tidak sopan saat bermain gim daring bersama teman. Penjelasan ini sejalan dengan berbagai kajian yang menunjukkan bahwa perilaku cyberbullying pada anak dapat dipicu oleh rendahnya literasi digital serta kurangnya pemahaman mengenai etika berinternet [6], [7], [11]. Siswa-siswi diajarkan langkah-langkah sederhana yang dapat dilakukan apabila mengalami atau menyaksikan tindakan cyberbullying, yaitu tidak membalas dengan tindakan serupa, menyimpan bukti berupa tangkapan layar (screenshot), serta segera melaporkan kejadian tersebut kepada guru atau orang tua. Beberapa siswa terlihat antusias mengajukan pertanyaan terkait pengalaman mereka melihat perundungan di media sosial, yang menunjukkan bahwa topik ini merupakan isu yang relevan dan dekat dengan keseharian mereka.

#### D. Hasil Sesi Tanya Jawab dan Permainan Edukatif

Sesi tanya jawab yang dilaksanakan setelah penyampaian materi berjalan dengan interaktif. Sebagian besar siswa-siswi aktif mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tim pelaksana terkait materi yang telah disampaikan. Selanjutnya, permainan edukatif yang dirancang dalam bentuk kuis sederhana mengenai materi pengaruh gadget, manfaat gadget, dan bullying melalui gadget turut mendapatkan respons yang positif. Siswa-siswi terlihat antusias dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, yang menunjukkan bahwa metode permainan edukatif efektif digunakan sebagai sarana untuk mengukur sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya. Beberapa pertanyaan menarik yang diajukan oleh siswa-siswi selama sesi tanya jawab antara lain terkait batas waktu ideal penggunaan gadget dalam sehari, cara membedakan konten yang aman dan tidak aman untuk ditonton, serta langkah konkret yang dapat dilakukan

apabila menemukan teman yang menjadi korban perundungan di media sosial. Pertanyaan-pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa siswa-siswi memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mulai mampu berpikir kritis mengenai isu-isu yang berkaitan dengan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, yang menjadi indikator positif bahwa materi yang disampaikan berhasil menstimulasi kesadaran dan pemikiran reflektif siswa terhadap topik yang dibahas.

**E. Implikasi dan Rencana Tindak Lanjut**

Kegiatan sosialisasi ini memberikan implikasi positif tidak hanya bagi siswa-siswi sebagai peserta langsung, tetapi juga bagi pihak sekolah dalam upaya memperkuat program literasi digital di lingkungan pendidikan dasar. Pihak sekolah dapat menjadikan hasil kegiatan ini sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan program pendampingan penggunaan gadget yang lebih terstruktur, misalnya melalui pembentukan kesepakatan bersama antara sekolah dan orang tua terkait aturan penggunaan gadget di rumah, maupun pengintegrasian materi etika digital ke dalam kurikulum muatan lokal. Sebagai rencana tindak lanjut, tim pelaksana berencana untuk melakukan kunjungan lanjutan guna memantau perkembangan pemahaman dan perilaku siswa terkait penggunaan gadget setelah beberapa waktu berselang, serta membuka komunikasi dengan pihak sekolah apabila diperlukan pendampingan lebih lanjut di masa mendatang.

**F. Diskusi Kegiatan**

Secara umum, hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini memperkuat argumen dalam berbagai literatur bahwa pendekatan edukasi langsung yang bersifat partisipatif merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi digital anak usia sekolah dasar. Temuan ini konsisten dengan pandangan bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami suatu konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan interaksi, dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, kombinasi metode ceramah interaktif, tanya jawab, dan permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan ini terbukti mampu menjembatani penyampaian materi yang cenderung kompleks, seperti dampak psikologis penggunaan gadget dan fenomena cyberbullying, menjadi materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa-siswi sekolah dasar. Selain itu, hasil kegiatan ini juga menegaskan pentingnya kolaborasi lintas pihak dalam upaya membangun kesadaran digital pada anak. Meskipun kegiatan sosialisasi seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam jangka pendek, keberlanjutan dampak positif tersebut sangat bergantung pada konsistensi pendampingan yang dilakukan oleh orang tua dan guru di lingkungan rumah maupun sekolah. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini sebaiknya dipandang sebagai titik awal (starting point) dalam sebuah proses edukasi yang berkelanjutan, bukan sebagai solusi tunggal yang dapat menyelesaikan seluruh permasalahan terkait penggunaan gadget pada anak secara instan. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesadaran siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijak, aman, sehat, dan bertanggung jawab, sekaligus menjadi upaya preventif dalam mencegah dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan, termasuk risiko keterlibatan dalam perundungan siber, sejalan dengan temuan kajian sebelumnya yang menunjukkan pentingnya edukasi dini terkait penggunaan gadget bagi anak sekolah dasar [1], [4].

**G. Evaluasi Umpan Balik Peserta**

Umpan balik yang diperoleh dari siswa-siswi selama kegiatan berlangsung menunjukkan respons yang positif terhadap keseluruhan rangkaian acara. Berdasarkan

pengamatan tim pelaksana, sebagian besar siswa-siswi mampu menjawab dengan tepat ketika diberikan pertanyaan ulang mengenai materi yang telah disampaikan, khususnya terkait dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan dan bentuk-bentuk cyberbullying yang perlu diwaspadai. Selain itu, ekspresi antusiasme siswa-siswi juga tampak dari keaktifan mereka mengikuti permainan edukatif hingga akhir sesi, meskipun kegiatan dilaksanakan pada pagi hari yang cukup terik. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan tim pelaksana, yaitu kombinasi antara ceramah interaktif dan permainan edukatif, cukup efektif dalam menjaga fokus dan minat belajar siswa sekolah dasar.

#### H. Perbandingan dengan Kegiatan Sejenis

Apabila dibandingkan dengan kegiatan sosialisasi serupa yang telah dilaksanakan di berbagai daerah lain, hasil kegiatan ini menunjukkan pola yang relatif sama, yaitu tingginya antusiasme siswa sekolah dasar terhadap topik gadget dan cyberbullying, mengingat kedekatan topik tersebut dengan pengalaman keseharian mereka. Sebagai contoh, kegiatan sosialisasi anti-bullying yang dilaksanakan di SMAN 4 Medan turut menunjukkan efektivitas edukasi langsung dalam mencegah kekerasan di lingkungan sekolah [10], kegiatan pendampingan psikososial berbasis media Kotak Cerita bagi korban cyberbullying di SDN 04 Banaran, Sragen, terbukti efektif menurunkan kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri siswa [12], sementara kegiatan pelatihan literasi teknologi berbasis nilai-nilai Ki Hajar Dewantara juga menunjukkan hasil yang positif dalam upaya pencegahan cyberbullying di kalangan siswa [8]. Kesamaan pola hasil ini memperkuat argumen bahwa pendekatan edukatif yang interaktif dan kontekstual merupakan strategi yang tepat digunakan dalam kegiatan sosialisasi penggunaan gadget maupun pencegahan cyberbullying pada anak usia sekolah dasar.

#### I. Dampak Kegiatan terhadap Mitra

Sebelum pelaksanaan kegiatan, kondisi awal mitra menunjukkan bahwa sebagian besar siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 menggunakan gadget dalam kesehariannya tanpa pemahaman yang memadai mengenai dampak positif dan negatif yang menyertainya, serta belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai bentuk-bentuk cyberbullying dan cara menghadapinya. Setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi, terjadi perubahan kondisi pada mitra yang tercermin dari meningkatnya pemahaman siswa-siswi mengenai dampak penggunaan gadget, kemampuan mengidentifikasi bentuk-bentuk cyberbullying, serta pengetahuan mengenai langkah-langkah yang dapat dilakukan apabila mengalami atau menyaksikan tindakan tersebut. Perubahan ini merupakan capaian penting dari kegiatan pengabdian ini, meskipun sebagaimana telah disampaikan pada bagian keterbatasan kegiatan, perubahan tersebut belum diukur secara kuantitatif melalui instrumen baku dan lebih bersifat kualitatif berdasarkan hasil observasi tim pelaksana selama kegiatan berlangsung.

Perbandingan kondisi mitra secara kualitatif sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan sosialisasi, berdasarkan hasil observasi tim pelaksana, disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Mitra Sebelum dan Sesudah Kegiatan Sosialisasi

| Aspek yang Diamati                                     | Sebelum Sosialisasi                                                                                                        | Sesudah Sosialisasi                                                                                     |
|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pemahaman dampak positif dan negatif penggunaan gadget | Sebagian besar siswa menggunakan gadget setiap hari tanpa pemahaman yang memadai mengenai dampak positif maupun negatifnya | Siswa menunjukkan pemahaman baru mengenai dampak positif dan negatif gadget dalam kehidupan sehari-hari |

|                                                    |                                                                                                    |                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengetahuan mengenai bentuk-bentuk cyberbullying   | Belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai bentuk-bentuk cyberbullying dan cara menghadapinya  | Mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk cyberbullying, seperti ejekan di media sosial dan penyebaran foto/video tanpa izin |
| Sikap dan kesadaran menghadapi/melaporkan bullying | Belum memahami langkah-langkah yang tepat apabila mengalami atau menyaksikan tindakan perundungan  | Memahami langkah menghadapi bullying, yaitu tidak membalas, menyimpan bukti, dan melapor kepada guru/orang tua          |
| Partisipasi dan keaktifan siswa                    | Belum teridentifikasi karena belum ada kegiatan edukasi serupa yang pernah dilaksanakan di sekolah | Aktif bertanya dan menjawab dalam sesi tanya jawab serta antusias mengikuti permainan edukatif hingga akhir sesi        |

*Catatan: data pada Tabel 1 bersifat kualitatif berdasarkan hasil observasi langsung tim pelaksana selama kegiatan berlangsung, bukan berdasarkan instrumen pretest-posttest baku, sebagaimana dijelaskan pada bagian Keterbatasan Kegiatan.*

Pihak sekolah, melalui dewan guru yang mendampingi jalannya kegiatan, turut menyampaikan apresiasi terhadap pelaksanaan sosialisasi ini dan berharap kegiatan-kegiatan edukatif serupa dapat terus dilaksanakan secara berkala, mengingat pentingnya pendampingan berkelanjutan bagi siswa-siswi dalam menghadapi tantangan era digital. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan pemahaman siswa, tetapi juga membuka peluang kolaborasi jangka panjang antara pihak kampus dan pihak sekolah dalam upaya bersama membangun lingkungan pendidikan yang mendukung tumbuh kembang anak di era digital. Apresiasi tersebut menjadi indikator kualitatif tambahan yang memperkuat keberhasilan kegiatan ini, sekaligus menjadi motivasi bagi tim pelaksana untuk terus berkontribusi dalam kegiatan-kegiatan pengabdian masyarakat yang berorientasi pada penguatan literasi digital anak usia sekolah dasar di masa mendatang.

## J. Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa tujuan pengabdian untuk memberikan edukasi mengenai dampak, manfaat, dan risiko bullying melalui penggunaan gadget berhasil dicapai, sebagaimana tercermin dari perubahan kondisi mitra pada Tabel 1: dari kondisi awal siswa-siswi yang menggunakan gadget tanpa pemahaman memadai, menjadi siswa-siswi yang mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk cyberbullying serta memahami langkah menghindari dan melaporkannya. Capaian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman terbentuk lebih efektif melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan interaksi dibandingkan penjelasan abstrak, sehingga kombinasi metode ceramah interaktif, tanya jawab, dan permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan ini turut berkontribusi terhadap keberhasilan tersebut. Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh sejumlah faktor, antara lain dukungan penuh pihak sekolah serta tingginya antusiasme siswa-siswi terhadap topik gadget dan cyberbullying, sebagaimana juga ditemukan pada kegiatan sosialisasi sejenis di sekolah dasar lain [7], [10]. Namun demikian, keterbatasan waktu pelaksanaan yang hanya berlangsung satu hari serta keragaman tingkat pemahaman siswa akibat rentang usia yang bervariasi menjadi kendala yang perlu diantisipasi melalui pendampingan berkelanjutan, sejalan dengan temuan bahwa program pencegahan cyberbullying yang efektif umumnya

memerlukan intervensi berulang dan pelibatan berbagai pihak, tidak hanya sekali sosialisasi [8], [12]. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berkontribusi nyata dalam menjawab permasalahan mitra, sekaligus menegaskan pentingnya keberlanjutan program serupa agar dampak positif yang telah tercapai dapat terinternalisasi dalam perilaku digital siswa-siswi sehari-hari.

## KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pengaruh penggunaan gadget pada siswa-siswi SD Negeri Rejomulyo 2 telah terlaksana dengan baik dan diikuti oleh 35 peserta, serta berhasil menjawab tujuan pengabdian dengan meningkatkan pemahaman siswa-siswi mengenai penggunaan gadget yang bijak, aman, sehat, dan bertanggung jawab, termasuk pengaruh, manfaat, serta risiko bullying melalui gadget, sebagaimana tercermin dari antusiasme dan keaktifan peserta selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini memberikan manfaat langsung bagi siswa-siswi berupa peningkatan literasi digital dan kesadaran akan penggunaan gadget yang bertanggung jawab, bagi pihak sekolah berupa kontribusi dalam pembinaan karakter siswa terkait etika digital, serta bagi tim pelaksana berupa pengalaman nyata dalam penerapan tridarma perguruan tinggi. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan literasi digital dan pencegahan cyberbullying dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan peran aktif guru dan orang tua, serta dilengkapi instrumen evaluasi seperti pretest dan posttest pada pelaksanaan berikutnya agar peningkatan pemahaman siswa dapat diukur secara lebih objektif.

## PERSANTUNAN

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri Rejomulyo 2 atas izin, dukungan, dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, serta kepada seluruh siswa-siswi yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan sosialisasi ini.

## REFERENSI

- [1] K. Astarani et al., “Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Archive: J. Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 116–126, 2023, <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>
- [2] P. A. Chusna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak,” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol. 17, no. 2, pp. 315–330, 2017, <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- [3] R. Witarso, R. S. M. Hadi, Nurhananik, and N. R. Haerani, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *Pedagogik: J. Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6, no. 1, pp. 9–20, 2018, <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>
- [4] L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar,” *J. Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 4, pp. 527–533, 2019, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- [5] A. Prodyantastari, P. Susilowati, M. Purnadianti, M. P. Putri, H. U. Swandono, and K. D. Jayanti, “Edukasi Dampak Menggunakan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, vol. 6, no. 1, pp. 19–29, 2025, <https://doi.org/10.36465/jupemas.v6i1.1498>
- [6] W. Welly and G. Rahma, “Cyberbullying Selama Pembelajaran Daring pada Anak Sekolah Dasar,” *JIK J. Ilmu Kesehatan*, vol. 6, no. 2, p. 380, 2022, <https://doi.org/10.33757/jik.v6i2.613>



- 
- [7] I. F. B. Santoso, Y. L. Tirtoaji, M. S. Pradana, I. Sabiq, and B. Basori, “Sosialisasi Cyberbullying pada Siswa Sekolah Dasar Sidodadi Kecamatan Lawang Kabupaten Malang,” *NYIUR-Dimas J. Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2023, <https://doi.org/10.30984/nyiur.v3i2.519>
- [8] A. Wijayanti, L. R. Listiyani, F. G. Putrianti, R. Nurhayati, and N. Achmad, “Pelatihan Literasi Teknologi Berbasis Ajaran Ki Hajar Dewantara untuk Mencegah Cyberbullying,” *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, vol. 5, no. 2, pp. 507–514, 2020, <https://doi.org/10.21067/jpm.v5i2.4681>
- [9] L. Fazry and N. C. Apsari, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying di Kalangan Remaja,” *J. Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, vol. 2, no. 2, p. 272, 2021, <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.34679>
- [10] W. Sarbaini, S. R. Lubis, and M. A. T. S. Saragih, “Sosialisasi Anti-Bullying sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan di Lingkungan Sekolah SMAN 4 Medan,” *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 2, no. 1, pp. 98–105, 2025, <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i1.361>
- [11] Suyato, P. W. Kuncorowati, J. D. Saputro, S. E. E. Sukarti, and A. Firmansyah, “Pendampingan dan Edukasi Literasi Digital bagi Anak yang Berhadapan dengan Hukum: Membangun Kesadaran Hukum dan Keamanan Digital,” *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 2, no. 2, pp. 193–197, 2025, <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i2.413>
- [12] N. Lestariningsih, M. Chaeroh, and F. Nugroho, “Pendampingan Psikososial Korban Cyberbullying melalui Media KOCETA (Kotak Cerita),” *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 39–47, 2026, <https://doi.org/10.58740/m-jp.v3i1.704>