



Dedikasi: Jurnal Pengabdian Lentera
Vol 02 No 06 Juni 2025
E ISSN : 3032-582X
<https://lenteranusa.id/>



Peningkatan Kesadaran Dampak Gadget Terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar

Annisa Syifa Fauziah^{1*} Devia Haslihatul Latifah² Rima Rif'atul Fauziah³

^{1,2,3}Universitas Pelita Bangsa

E-mail: Annisasyifa302@gmail.com

Received: 14-06-2025 Revised : 27-06-2025 Accepted : 13-07-2025 Published : 15-07-2025

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengintegrasikan penggunaan gadget ke dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar (SD), membawa dampak positif dan negatif yang signifikan. Kegiatan ini bertujuan menganalisis dampak tersebut dan efektivitas intervensi coaching dalam meningkatkan pemahaman dan perilaku siswa terkait penggunaan gadget. Kegiatan dilakukan melalui pendekatan edukatif yang melibatkan penyuluhan, diskusi interaktif, serta evaluasi pemahaman siswa. Kegiatan di SDN Sukadami 01 menunjukkan hasil yang jelas: peningkatan pemahaman siswa tentang dampak gadget dari 40 % (pre-test) menjadi 80 % (post-test). Siswa juga mampu menyampaikan langkah praktis seperti membatasi waktu, memilih aplikasi edukatif, istirahat mata, dan mengutamakan aktivitas fisik serta interaksi sosial.

Kata kunci: Dampak Gadget, Pembelajaran, Sekolah Dasar

Abstract

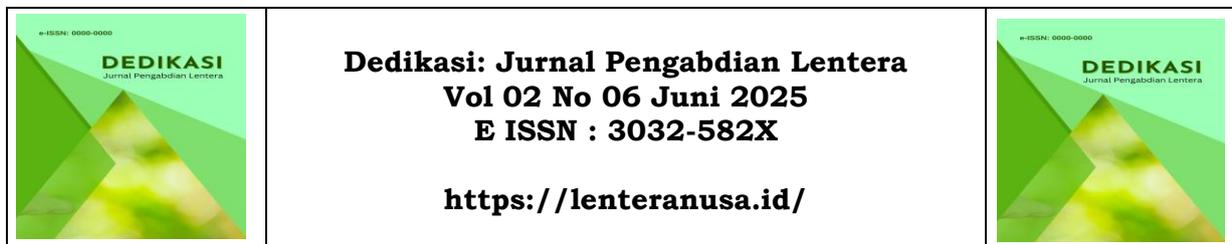
The development of digital technology has integrated the use of gadgets into the learning process of elementary school students, bringing significant positive and negative impacts. This activity aims to analyze these impacts and the effectiveness of coaching interventions in improving students' understanding and behavior related to gadget use. The activity was carried out through an educational approach involving counseling, interactive discussions, and evaluation of student understanding. The activity at SDN Sukadami 01 showed clear results: an increase in students' understanding of the impact of gadgets from 40% (pre-test) to 80% (post-test). Students were also able to convey practical steps such as limiting time, choosing educational applications, resting their eyes, and prioritizing physical activity and social interaction

Keywords: *The Impact of Gadgets, Learning, Elementary School*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu wujud nyata dari kemajuan teknologi adalah penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop, yang kini semakin umum digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, bahkan sejak jenjang Sekolah Dasar (SD). Gadget menawarkan berbagai kemudahan, seperti akses terhadap sumber belajar yang luas, aplikasi edukatif yang interaktif, serta kemudahan dalam komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua.

Di satu sisi, penggunaan gadget dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya metode pengajaran, serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi yang lebih menarik



dan menyenangkan. Anak-anak dapat belajar dengan lebih visual dan interaktif, serta mengakses informasi secara cepat dan efisien (Hudaya, 2018).

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga membawa dampak negatif. Siswa SD yang masih dalam tahap perkembangan mental dan emosional rentan terhadap kecanduan layar, konten yang tidak sesuai usia, serta penurunan kemampuan sosialisasi dan fokus belajar. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan dan postur tubuh.

Melihat dua sisi yang kontras ini, perlu dilakukan analisis mendalam mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget dalam proses pembelajaran siswa SD. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang seimbang kepada orang tua, guru, dan pembuat kebijakan pendidikan agar penggunaan teknologi dapat dimaksimalkan manfaatnya dan diminimalisir risikonya. Dengan pemahaman yang tepat, gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif dan bukan menjadi sumber gangguan dalam pendidikan anak usia dini.

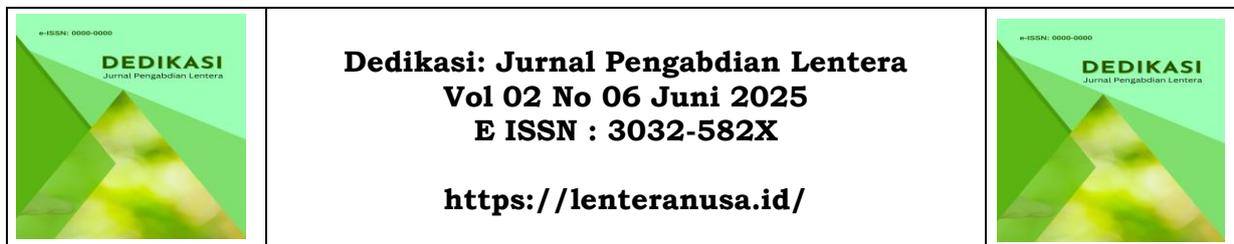
METODE

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Kegiatan dilakukan melalui pendekatan edukatif yang melibatkan penyuluhan, diskusi interaktif, serta evaluasi pemahaman siswa. Adapun tahapan kegiatan yang direncanakan meliputi:

1. Tahap Perencanaan:
 - a. Melakukan pendataan jumlah siswa yang akan mengikuti kegiatan.
 - b. Menyusun materi edukasi tentang manfaat dan bahaya gadget bagi anak usia sekolah dasar.
 - c. Menyiapkan media penyampaian seperti video pendek, poster, dan kuis interaktif.
 - d. Menentukan metode pendekatan yang sesuai, seperti diskusi kelompok, bermain peran, dan refleksi siswa.
 - e. Menyusun instrumen evaluasi berupa lembar observasi, angket, serta soal pre-test dan post-test.
2. Tahap Pelaksanaan:
 - a. Pelaksanaan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang dampak penggunaan gadget.
 - b. Penyampaian materi melalui pendekatan yang menarik dan mudah dipahami anak, seperti cerita bergambar dan permainan edukatif.
 - c. Diskusi interaktif dan sesi tanya jawab untuk menggali pandangan siswa.
 - d. Pemberian tugas sederhana seperti membuat poster atau pesan moral tentang penggunaan gadget yang bijak.
 - e. Pelaksanaan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah kegiatan.
3. Tahap Evaluasi:

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kesadaran siswa meningkat terhadap dampak penggunaan gadget. Evaluasi mencakup:

 - a. Analisis hasil pre-test dan post-test siswa.
 - b. Penilaian terhadap hasil tugas siswa (poster/pesan moral).
 - c. Observasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung.



- d. Refleksi guru mengenai perubahan sikap siswa terhadap penggunaan gadget setelah kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada alat elektronik kecil dengan berbagai fungsi tertentu. Istilah ini digunakan untuk menyebut peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan kegunaan praktis yang biasanya diterapkan pada inovasi baru. Secara umum, gadget dianggap sebagai perangkat elektronik yang menawarkan fungsi khusus untuk setiap jenisnya. Contohnya termasuk komputer, ponsel, permainan, dan lainnya. Menurut pandangan Widiawati dan Sugiman, gadget adalah barang modern yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyediakan berbagai informasi, media sosial, hobi, serta hiburan. Sementara itu, menurut Hudaya, gadget adalah alat atau perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus, yang telah mengubah cara manusia berkomunikasi dengan menghapus batasan ruang dan waktu (Chusna, 2017). Dengan demikian, gadget merupakan salah satu aspek dari kemajuan teknologi yang selalu menghadirkan inovasi terbaru yang memudahkan aktivitas manusia. Penggunaan gadget membawa efek positif dan juga efek negatif. Efek positifnya dapat membantu anak dalam mengatur waktu bermain, mengembangkan strategi dan analisis dalam permainan, serta mendukung peningkatan kemampuan otak kanan dengan pengawasan yang baik dari orang tua. Di sisi lain, efek negatifnya adalah jika siswa menggunakan gadget secara berlebihan, maka akan muncul masalah dalam proses belajar mereka akibat ketergantungan pada gadget.

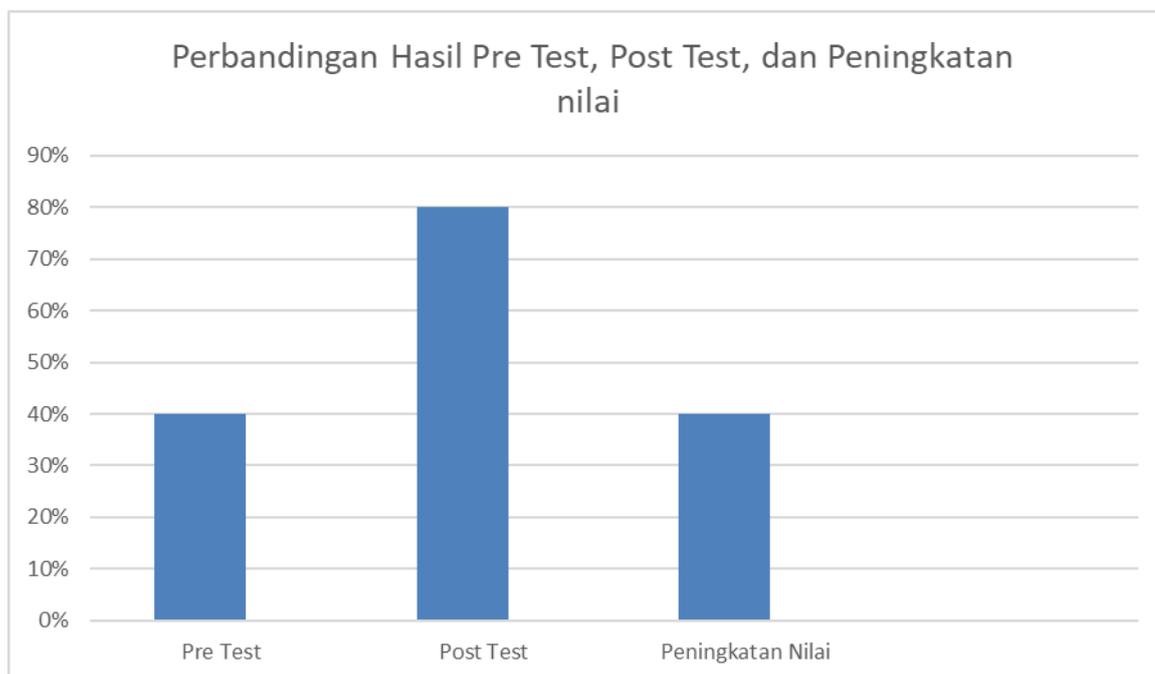
Akademi Pediatri Amerika (AAP) mengungkapkan bahwa orang tua perlu menetapkan batas waktu bagi anak-anak yang menggunakan layar atau gadget, yaitu satu hingga dua jam setiap harinya, dan menghindari paparan media layar bagi anak-anak di bawah usia dua tahun. Untuk anak-anak yang berusia 3 hingga 5 tahun, penggunaan gadget dianggap berlebihan apabila melebihi satu jam. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Mitsalia terhadap anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun menunjukkan bahwa frekuensi pemakaian gadget berkisar antara satu hingga tiga hari dalam seminggu, hingga empat hingga enam hari dalam seminggu, serta penggunaan gadget setiap hari (Kurniawati, 2020).

Pada masa sekarang ini, proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan gadget. Gadget ini dapat digunakan untuk membagikan materi pelajaran dan penugasan pada siswa. Namun, sebagian peserta didik menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tua, mereka menggunakan gadget untuk memainkan game online dan menonton video dalam waktu yang lama dan tidak mau lagi belajar. Hal ini tentu akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut. Menurut Hamalik, hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan Pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai adanya kemajuan dan perkembangan yang lebih baik dari yang lalu.

Di era digital yang serba cepat ini, perangkat gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita, bahkan di kalangan siswa sekolah dasar sekalipun. Fenomena ini terlihat jelas dalam sesi coaching yang baru saja dilaksanakan di kelas tinggi SDN Sukadami 01. Sebuah sesi yang membuka mata tentang sejauh mana pemahaman anak-anak terhadap teknologi yang mereka genggam.

Dalam kegiatan coaching yang dilaksanakan, kami menerapkan metode evaluasi berupa pre-test dan post-test kepada para siswa dengan tujuan untuk mengukur tingkat

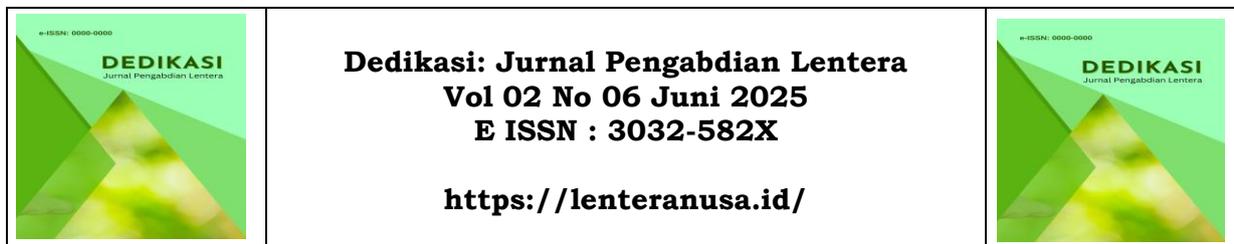
pengetahuan mereka mengenai dampak penggunaan gadget dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan coaching berlangsung. Kegiatan ini difokuskan pada siswa kelas tinggi di SDN Sukadami 01, dengan jumlah peserta sebanyak 18 orang siswa. Melalui pendekatan ini, dapat terlihat perubahan dan peningkatan pemahaman siswa terhadap manfaat maupun dampak negatif penggunaan gadget dalam kegiatan belajar sehari-hari. Berikut merupakan tabel perbandingan hasil :



Gambar 1 Evaluasi Pelaksanaan Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan data hasil evaluasi yang diperoleh dari pelaksanaan pre-test dan post-test, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan dalam pemahaman siswa terhadap dampak penggunaan gadget dalam pembelajaran. Pada saat pre-test, persentase pemahaman siswa berada pada angka 40%, yang menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan coaching, sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas terkait topik tersebut. Namun setelah kegiatan coaching dilaksanakan dan dilanjutkan dengan post-test, terjadi peningkatan hasil yang cukup mencengangkan, yaitu mencapai 80%. Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai sebesar 40% yang mencerminkan keberhasilan kegiatan pembinaan dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan ini efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

Namun, pemahaman mereka tidak berhenti pada fungsi positif semata. Hasil coaching juga menunjukkan bahwa para siswa memiliki kesadaran yang cukup baik tentang dampak penggunaan gadget, baik yang positif maupun negatif. Mereka memahami bahwa gadget bisa menjadi alat yang sangat membantu untuk mengakses pengetahuan dan memperluas wawasan. Namun, di sisi lain, mereka juga menyadari bahwa penggunaan yang berlebihan bisa menimbulkan masalah seperti penurunan konsentrasi, gangguan tidur, hingga potensi paparan konten yang tidak sesuai. Diskusi tentang dampak ini berjalan dengan lancar,



mengindikasikan bahwa informasi ini telah mereka terima, mungkin dari orang tua, guru, atau pengalaman pribadi.

Puncak dari sesi coaching ini adalah ketika para siswa memaparkan berbagai tips agar tidak kecanduan gadget. Ini adalah bagian yang paling menggembirakan, karena menunjukkan adanya inisiatif dan keinginan untuk mengelola penggunaan teknologi secara bijak. Mereka menyebutkan strategi seperti menetapkan waktu bermain gadget, mencari kegiatan alternatif di luar layar, hingga pentingnya mendengarkan nasihat orang tua. Beberapa siswa bahkan berbagi pengalaman pribadi tentang bagaimana mereka mencoba membatasi diri dan mengajak teman-teman mereka untuk melakukan hal yang sama.

Secara keseluruhan, sesi coaching di SDN Sukadami 01 ini memberikan gambaran yang optimis tentang literasi digital anak-anak di usia dini. Mereka adalah generasi yang tumbuh bersama teknologi, namun dengan bimbingan dan pemahaman yang tepat, mereka memiliki potensi untuk menjadi pengguna yang cerdas dan bertanggung jawab. Tugas kita bersama, sebagai pendidik dan orang tua, adalah terus membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan agar gadget dapat menjadi jembatan menuju masa depan yang lebih cerah, bukan justru menjadi penghalang.

Pembahasan

Sesi coaching kali ini berfokus pada pembahasan penggunaan gadget dan aplikasinya di kalangan siswa SD kelas tinggi. Topik ini sangat relevan mengingat semakin masifnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari siswa. Tujuan utama sesi ini adalah meningkatkan kesadaran siswa tentang manfaat dan dampak penggunaan gadget, serta membekali mereka dengan tips praktis untuk penggunaan yang lebih bijak dan bertanggung jawab.

Poin-Poin Utama Pembahasan :

1. Pengenalan Aplikasi yang sering digunakan

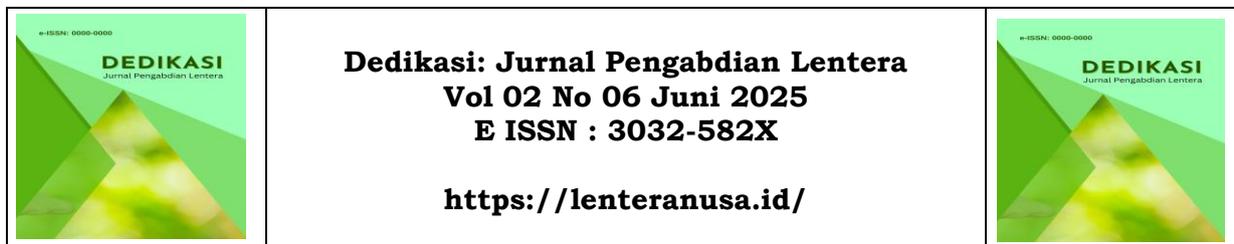
Kegiatan dimulai dengan memancing interaksi siswa mengenai aplikasi yang paling sering mereka gunakan di gadget. Sebagian besar siswa menyebutkan aplikasi hiburan seperti game (misalnya Roblox, Minecraft) dan platform video (YouTube Kids). Beberapa siswa juga mengakui penggunaan aplikasi untuk tujuan belajar atau mencari informasi. Diskusi ini membuka pemahaman awal bahwa gadget memiliki beragam fungsi yang sudah akrab dengan keseharian mereka.

2. Manfaat Penggunaan Gadget

Siswa diajak untuk mengidentifikasi manfaat positif dari penggunaan gadget. Beberapa poin yang muncul dan diperkuat adalah :

- a. Sumber Informasi Luas: Gadget sebagai jendela untuk mencari berbagai informasi yang mendukung proses belajar.
- b. Alat Belajar Inovatif: Banyaknya aplikasi edukasi yang membuat belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
- c. Sarana Hiburan Positif: Gadget dapat menjadi media hiburan yang mendidik dan mengembangkan kreativitas.
- d. Alat Komunikasi: Memudahkan siswa untuk terhubung dengan keluarga atau teman, terutama yang berada di lokasi berjauhan.

3. Dampak Penggunaan Gadget



Diskusi dilanjutkan dengan membahas dampak negatif yang mungkin timbul jika gadget digunakan secara tidak tepat. Siswa cukup antusias berbagi pengalaman atau pengamatan mereka, meliputi :

- a. Gangguan Kesehatan: Keluhan umum adalah mata perih atau lelah akibat terlalu lama menatap layar, serta badan pegal karena kurang bergerak.
 - b. Penurunan Produktivitas/Fokus: Siswa menyadari bahwa terlalu asyik bermain game bisa membuat mereka lupa belajar atau menyelesaikan tugas.
 - c. Kecenderungan Kurang Bersosialisasi: Penggunaan gadget yang berlebihan bisa mengurangi interaksi langsung dengan teman-teman di dunia nyata.
4. Tips Penggunaan Gadget agar Lebih Baik

Bagian terpenting dari sesi ini adalah pemberian tips praktis untuk penggunaan gadget yang lebih bijak. Tips-tips ini didesain agar mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa SD kelas tinggi, meliputi :

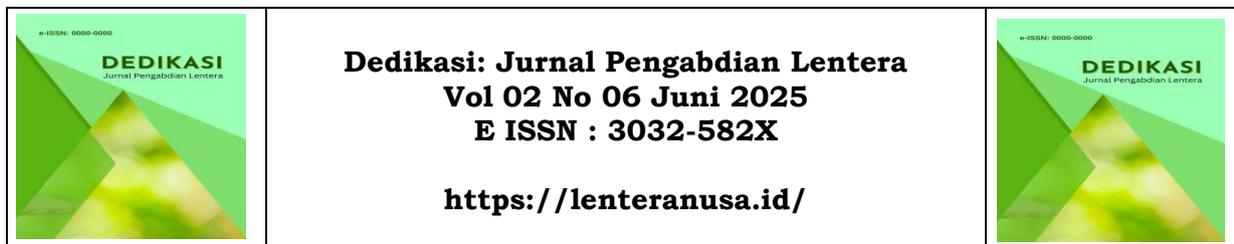
- a. Pengaturan Waktu: Pentingnya membuat jadwal penggunaan gadget bersama orang tua dan mematuhi (misal, 1-2 jam per hari).
- b. Pemilihan Aplikasi: Mendorong siswa untuk memprioritaskan aplikasi yang edukatif dan bermanfaat.
- c. Pemanfaatan untuk Belajar & Kreasi: Menggunakan gadget sebagai alat bantu tugas sekolah dan wadah berekspresi.
- d. Istirahat Mata: Mengingatkan untuk memalingkan pandangan dari layar setiap 20-30 menit.
- e. Aktivitas Fisik: Penekanan pada pentingnya bermain di luar dan berolahraga setelah menggunakan gadget.
- f. Interaksi Sosial di Dunia Nyata: Mendorong siswa untuk tetap meluangkan waktu berinteraksi langsung dengan keluarga dan teman.

Sesi coaching ini memberikan pemahaman komprehensif kepada siswa tentang potensi gadget sebagai alat yang berguna, sekaligus risiko jika tidak digunakan dengan bijak. Siswa terlihat antusias dan menunjukkan pemahaman yang baik terhadap pentingnya keseimbangan antara dunia digital dan aktivitas di dunia nyata.

Sebagai tindak lanjut, diharapkan siswa dapat mulai menerapkan tips-tips yang sudah diberikan dalam keseharian mereka. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam memantau dan membimbing siswa untuk membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang positif dan bertanggung jawab. Sesi ini diharapkan menjadi langkah awal bagi siswa untuk menjadi pengguna gadget yang cerdas dan berdaya.

KESIMPULAN

Hasil coaching menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki dan mengenal berbagai fungsi gadget, termasuk untuk belajar, mencari informasi, berkomunikasi, dan hiburan. Siswa juga menunjukkan kesadaran yang cukup baik terhadap dampak positif (akses informasi, alat belajar inovatif) dan negatif (gangguan kesehatan, penurunan fokus, kurang sosialisasi) penggunaan gadget. Sesi coaching berhasil membekali siswa dengan tips praktis untuk penggunaan gadget yang bijak, seperti pengaturan waktu, pemilihan aplikasi edukatif, istirahat mata, aktivitas fisik, dan interaksi sosial. Secara keseluruhan, intervensi coaching ini memberikan gambaran optimis tentang literasi digital anak usia dini dan potensi mereka



untuk menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan bertanggung jawab. Analisis data kuantitatif menggunakan uji Paired Sample T-test atau Wilcoxon Signed-Rank Test (jika data tidak normal) akan mengonfirmasi signifikansi perubahan pengetahuan dan perilaku siswa setelah intervensi. Peran aktif orang tua dan guru sangat krusial dalam membimbing siswa untuk membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang positif dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020, December). Pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak-anak. In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* (Vol. 1, No. 1, pp. 172-177).
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).