

## **Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget Sebagai Bentuk Pemberdayaan Siswa Dalam Membangun Generasi Digital Yang Sehat di SDN Karya Utama**

**Anne Pratama<sup>1</sup>, Maulidya Isnaini<sup>2</sup>, Ayu Dzakiyah<sup>3</sup>, Roni Nurkiman<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [aneppratama1401@gmail.com](mailto:aneppratama1401@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [maulidyaisnaini79@gmail.com](mailto:maulidyaisnaini79@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [ayuudzakiyah436@gmail.com](mailto:ayuudzakiyah436@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [eronimadnur@gmail.com](mailto:eronimadnur@gmail.com)

### **Abstrak**

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Namun, sementara teknologi dapat memberikan manfaat yang tak terhitung, perlu diakui bahwa penggunaan yang berlebihan dan tidak bijak dapat membawa dampak serius pada kesejahteraan anak-anak. Artikel ini menggali pentingnya sosialisasi bahaya kecanduan gadget bagi anak-anak dan upaya-upaya yang telah dilakukan untuk melindungi mereka dari ancaman digital. Sosialisasi yang efektif tentang bahaya kecanduan gadget memainkan peran kunci dalam memberikan pemahaman yang lebih baik kepada anak-anak tentang risiko yang mungkin mereka hadapi. Artikel ini menyajikan tinjauan tentang strategi dan metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi, termasuk presentasi edukatif, diskusi interaktif, dan kampanye kesadaran. Hasil-hasil dari kegiatan sosialisasi ini mengungkapkan peningkatan kesadaran anak-anak tentang risiko kecanduan gadget dan perubahan perilaku positif dalam penggunaan teknologi. Artikel ini juga menyoroti pentingnya peran orang tua, sekolah, dan komunitas dalam mendukung upaya untuk melindungi anak-anak dari bahaya kecanduan gadget. Kami mengeksplorasi bagaimana kolaborasi antara berbagai pihak dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kebiasaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab. Artikel ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bahaya kecanduan gadget bagi anak-anak dan bagaimana kita semua dapat berkontribusi dalam menjaga mereka dari risiko digital.

***Kata Kunci: sosialisasi, kecanduan, gadget***

### **Abstract**

*In an increasingly advanced digital era, the use of gadgets has become an integral part of children's daily lives. However, while technology can provide countless benefits, it needs to be recognized that excessive and unwise use can have a serious*

*impact on children's well-being. This article explores the importance of socializing the dangers of gadget addiction for children and the efforts that have been made to protect them from digital threats. Effective outreach about the dangers of gadget addiction plays a key role in giving children a better understanding of the risks they may face. This article provides an overview of the strategies and methods used in outreach activities, including educational presentations, interactive discussions, and awareness campaigns. The results of this outreach activity reveal an increase in children's awareness of the risks of gadget addiction and positive behavioral changes in the use of technology. This article also highlights the important role of parents, schools and communities in supporting efforts to protect children from the dangers of gadget addiction. We explore how collaboration between different parties can create an environment that supports healthy and responsible technology habits. This article aims to provide a better understanding of the dangers of gadget addiction for children and how we can all contribute in protecting them from digital risks.*

**Keywords:** socialization, addiction, gadgets

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pendidikan. Gadget, seperti smartphone dan tablet, telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak-anak dan remaja. Mereka digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk pembelajaran, hiburan, dan interaksi sosial. Namun, seiring dengan peningkatan penggunaan gadget, masalah kecanduan gadget di kalangan siswa menjadi semakin meresahkan.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media media informasi, media belajar dan sebagai hiburan (Warissyah, 2015). Sedangkan manfaat gadget lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Menurut Rachmawati (2017) gadget sendiri sudah banyak diminati semua kalangan, khususnya kalangan pelajar, gadget sudah banyak digunakan karena memudahkan mereka dalam proses pembelajaran. Gadget memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan baik dan semestinya.

Berkat perkembangan dan kemajuan dari IPTEK disatu sisi memberikan kegembiraan karena dapat mengakses informasi secara cepat, tepat dan akurat, tetapi disisi lain sangat memprihatinkan karena kemajuan IPTEK menimbulkan dampak yang negative bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh dengan adanya perkembangan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya gadget. Dampak gadget di era globalisasi membawah dampak positif dan negatif. Adanya kemudahan dalam mencari informasi, pengetahuan, bisa mendapatkan atau saling berkomunikasi jarak jauh merupakan salah satu dampak positif. Adanya perilaku

anak yang kurang bisa bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negatif yang banyak dikeluhkan. Pengaruh perkembangan sosial pada anak di pengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah proses perlakuan atau mbingan orangtua dalam memperkenalkan kehidupan sosial terhadap lingkungan (Nurmalitasari, 2015).

Kecanduan gadget adalah kondisi di mana siswa mengalami ketergantungan yang berlebihan pada perangkat elektronik mereka, hingga mengorbankan aktivitas-aktivitas penting lainnya seperti belajar, berinteraksi secara langsung dengan teman-teman, dan bahkan tidur yang cukup. Kecanduan gadget tidak hanya berdampak pada kesejahteraan fisik, tetapi juga memengaruhi kesejahteraan mental dan perkembangan sosial siswa.

Banyak siswa yang terjebak dalam lingkaran kecanduan gadget, sehingga mengalami penurunan prestasi akademik, isolasi sosial, dan masalah kesehatan seperti gangguan tidur. Kecanduan gadget juga dapat meningkatkan risiko paparan konten yang tidak sesuai usia, termasuk kekerasan dan konten pornografi.

Oleh karena itu, penting untuk mengatasi masalah kecanduan gadget ini secara serius. Sosialisasi tentang bahaya kecanduan gadget dapat menjadi salah satu langkah awal yang efektif dalam memberdayakan siswa untuk mengelola penggunaan gadget mereka dengan bijak. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang bahaya ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mengontrol penggunaan gadget mereka dan memprioritaskan kegiatan yang lebih bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Artikel ini akan menggali lebih dalam tentang pentingnya sosialisasi ini sebagai bentuk pemberdayaan siswa dalam membangun generasi digital yang sehat. Selain itu, artikel ini akan menjelaskan konsep pemberdayaan siswa dalam konteks ini dan mencari solusi praktis untuk mengatasi masalah kecanduan gadget di kalangan siswa.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Metode pengabdian masyarakat dalam artikel ini melibatkan berbagai langkah yang dirancang untuk mencapai tujuan pemberdayaan siswa dalam membangun generasi digital yang sehat. Berikut beberapa metode pengabdian yang digunakan:

1. **Studi Literatur:** Langkah awal adalah melakukan studi literatur menyeluruh tentang perkembangan terkini dalam kecanduan gadget, dampaknya pada siswa, dan metode-metode yang telah terbukti efektif dalam mengatasi masalah ini. Ini membantu dalam merancang pendekatan yang relevan dan berbasis bukti.
2. **Kerjasama dengan Sekolah:** Bekerja sama dengan sekolah untuk mengidentifikasi siswa yang berpotensi terpengaruh oleh kecanduan gadget.

Ini dapat mencakup penelitian untuk memahami tingkat kecanduan gadget di sekolah dan menentukan target kelompok sasaran.

3. **Pengembangan Materi Edukasi:** Membuat materi edukasi yang informatif dan menarik tentang bahaya kecanduan gadget. Materi ini disesuaikan dengan kelompok usia siswa yang dituju dan disajikan dalam format yang mudah dimengerti, yaitu presentasi, video, atau power point.
4. **Sosialisasi di Sekolah:** Mengadakan sesi sosialisasi di sekolah-sekolah yang melibatkan siswa. Sesi ini mencakup presentasi, diskusi kelompok, dan studi kasus untuk mengilustrasikan dampak negatif kecanduan gadget.
5. **Konseling Individu:** Menyediakan sesi konseling individu kepada siswa yang mungkin sudah terjebak dalam kecanduan gadget. Konselor membantu siswa mengembangkan strategi untuk mengatasi kecanduan mereka.
6. **Pemantauan dan Evaluasi:** Melakukan pemantauan dan evaluasi berkala untuk mengukur dampak dari sosialisasi yang telah dilakukan. Ini dapat melibatkan survei, wawancara, atau analisis data tentang perubahan perilaku siswa terkait penggunaan gadget.
7. **Pengembangan Program Lanjutan:** Berdasarkan hasil evaluasi, mengembangkan program lanjutan atau tindakan perbaikan yang lebih spesifik untuk mengatasi kecanduan gadget dan memperkuat pemberdayaan siswa.

Metode ini disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan lokal, dan melibatkan kolaborasi dengan berbagai pihak, termasuk sekolah, orang tua, dan organisasi masyarakat. Tujuan akhirnya adalah memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa tentang bahaya kecanduan gadget dan memberdayakan mereka untuk mengelola penggunaan gadget secara bijak.

### C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pada tanggal 11 Agustus 2023, kami KKN Sisdamas 380 desa Lengkong Jaya melaksanakan kegiatan penyuluhan/sosialisasi tentang bahaya kecanduan gadget di Ruang kelas yang memiliki koridor sekolah Karya Utama. Acara ini dihadiri oleh 90 siswa dari berbagai tingkat kelas, mulai dari kelas 4 hingga kelas 6. Sesi dimulai pada pukul 09.00 pagi dan berlangsung selama dua jam.

Ruang kelas yang memiliki koridor dipilih sebagai tempat pelaksanaan acara karena memiliki kapasitas yang mencukupi untuk menampung semua peserta dengan nyaman. Kami juga memilih tanggal ini dengan pertimbangan jadwal sekolah yang sesuai agar sebanyak mungkin siswa dapat hadir.

Penyuluhan/sosialisasi ini dilaksanakan dengan menggunakan metode presentasi visual yang interaktif. Kami menyajikan materi edukasi tentang bahaya kecanduan gadget dengan menggunakan proyektor dan layar besar. Selain itu, kami juga membagikan materi cetak kepada setiap siswa yang berisi informasi penting tentang topik tersebut.



Adapun sesi sosialisasi tersebut terdiri dari:

- a. **Pengantar dan Pendahuluan** (30 menit): Moderator membuka acara dengan pengantar singkat tentang pentingnya pemahaman bahaya kecanduan gadget di era digital. Kami juga memperkenalkan kelompok kami kepada peserta.
- b. **Presentasi oleh pemateri** (45 menit): Pemateri menyampaikan materi edukasi secara mendalam tentang dampak negatif kecanduan gadget pada kesejahteraan fisik dan mental siswa. Kami juga berbagi tips tentang bagaimana siswa dapat menghindari atau mengatasi kecanduan gadget.
- c. **Diskusi dan Tanya Jawab** (25 menit): Setelah presentasi, kami membuka sesi diskusi dan tanya jawab, di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan atau berbicara tentang pengalaman mereka terkait gadget.
- d. **Kegiatan Interaktif** (20 menit): Kami mengadakan beberapa kegiatan interaktif, termasuk kuis singkat tentang bahaya kecanduan gadget dan permainan peran untuk menggambarkan situasi nyata yang berkaitan dengan masalah ini.

Berikut adalah gambaran materi tentang bahaya kecanduan gadget yang disampaikan kepada siswa dalam sesi sosialisasi:

**a. Pengantar Visual Menarik**

- Sesi dimulai dengan gambar atau video singkat yang menarik perhatian siswa. Ini bisa menjadi gambar-gambar yang menampilkan anak-anak yang asyik dengan gadget atau statistik tentang penggunaan gadget di kalangan remaja. Pengantar visual ini bertujuan untuk membangkitkan minat siswa.

**b. Presentasi Multimedia**

- Menggunakan presentasi multimedia dengan slide yang mencakup informasi kunci tentang bahaya kecanduan gadget. Slide-slide ini harus sederhana, jelas, dan didukung dengan gambar atau grafik yang relevan. Selain itu, gunakan font yang mudah dibaca dan hindari tampilan yang terlalu padat.

**c. Contoh Kasus Nyata**

- Menggambarkan contoh kasus nyata dari siswa atau remaja lain yang telah mengalami dampak negatif kecanduan gadget. Ini bisa menjadi cerita tentang penurunan prestasi akademik, isolasi sosial, atau masalah kesehatan yang disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan.

#### **d. Diskusi Interaktif**

- Mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi. Ajukan pertanyaan terbuka dan dorong siswa untuk berbicara tentang pengalaman mereka sendiri atau pendapat mereka tentang topik tersebut. Diskusi dapat membantu siswa meresapi materi dan melibatkan mereka secara aktif.

#### **e. Video Edukasi:**

- Menampilkan video pendek yang merangkum bahaya kecanduan gadget atau berisi wawancara dengan orang-orang yang telah mengatasi masalah ini. Video dapat menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik.

#### **f. Pemberian Contoh Solusi**

- Selain menjelaskan bahaya kecanduan gadget, kami juga memberikan contoh solusi konkret yang dapat digunakan siswa untuk menghindari atau mengatasi masalah ini. Ini dapat mencakup strategi manajemen waktu, jeda layar, atau mengidentifikasi aktivitas alternatif yang lebih sehat.

#### **g. Kuis atau Evaluasi Pendek**

- Mengakhiri sesi dengan kuis singkat atau evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan. Ini juga dapat memotivasi siswa untuk berpikir lebih dalam tentang topik tersebut.

Sesi sosialisasi ini sangat interaktif, dan siswa sangat terlibat dalam diskusi dan aktivitas. Mereka juga mendapatkan brosur dan informasi kontak untuk pertanyaan lebih lanjut. Harapan kami penyuluhan/sosialisasi ini bisa memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa tentang bahaya kecanduan gadget dan memberdayakan mereka untuk mengambil tindakan yang bijak dalam penggunaan gadget.

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Setelah melaksanakan serangkaian kegiatan sosialisasi tentang bahaya kecanduan gadget bagi siswa, hasil-hasil berikut dapat diperoleh:

1. **Peningkatan Kesadaran:** Salah satu hasil paling signifikan dari kegiatan sosialisasi adalah peningkatan kesadaran siswa tentang bahaya kecanduan gadget. Sebelumnya, banyak siswa tidak sepenuhnya menyadari dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Namun, melalui presentasi, diskusi, dan informasi yang disampaikan selama

sosialisasi, siswa mulai memahami pentingnya penggunaan yang bijak dan sehat.

2. **Perubahan Perilaku:** Kegiatan ini juga memiliki dampak positif pada perilaku siswa. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka mulai mengatur waktu layar mereka dengan lebih baik dan mengurangi penggunaan gadget di malam hari untuk memastikan tidur yang cukup. Ada juga peningkatan dalam partisipasi siswa dalam kegiatan di luar ruangan dan aktivitas sosial di sekolah.
3. **Pemberdayaan Siswa:** Selama sesi sosialisasi, banyak siswa mulai merasa lebih percaya diri dalam mengatasi kecanduan gadget. Mereka memahami bahwa mereka memiliki kontrol atas penggunaan gadget mereka dan dapat mengambil tindakan yang bertanggung jawab. Ini adalah tanda-tanda pemberdayaan yang penting untuk membangun generasi digital yang sehat.

### **Pembahasan**

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini menggambarkan pentingnya menyediakan informasi dan pemahaman kepada siswa tentang bahaya kecanduan gadget. Peningkatan kesadaran dan perubahan perilaku merupakan langkah awal yang positif dalam mengatasi masalah ini. Namun, pembahasan yang lebih mendalam juga perlu diperhatikan:

1. **Kebutuhan Lanjutan:** Meskipun terdapat peningkatan dalam kesadaran dan perubahan perilaku, masih ada kebutuhan untuk terus mendukung siswa dalam mengatasi kecanduan gadget. Penguatan dan tindak lanjut yang berkelanjutan, seperti kelompok dukungan atau pelatihan manajemen waktu tambahan, bisa menjadi langkah-langkah yang berguna.
2. **Peran Keluarga:** Peran keluarga dalam mengatasi kecanduan gadget juga sangat penting. Dalam pembahasan lebih lanjut, perlu mencakup bagaimana orang tua dapat berkolaborasi dengan sekolah untuk mendukung anak-anak mereka dalam mengelola penggunaan gadget dengan bijak.
3. **Kolaborasi Sekolah-Komunitas:** Kegiatan sosialisasi harus menjadi awal dari upaya kolaboratif yang lebih besar antara sekolah dan komunitas untuk mengatasi kecanduan gadget. Program-program ini dapat melibatkan penyedia layanan kesehatan mental, organisasi masyarakat, dan perusahaan teknologi untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perilaku yang sehat.

Dalam pembahasan ini, penting untuk memahami bahwa mengatasi kecanduan gadget adalah upaya yang berkelanjutan dan kompleks. Hasil dari sosialisasi harus menjadi dasar untuk langkah-langkah lebih lanjut dalam membangun generasi digital yang sehat dan bertanggung jawab.

### **E. PENUTUP**

Kegiatan ini memberikan pengaruh yang sangat positif bagi semua siswa yang tergabung dalam penyuluhan dan siswa lebih memahami tentang bagaimana

menghindari penyalahgunaan dari gadget, bagaimana cara mempraktikannya dalam keseharian, dan tidak kecanduan bermain gadget, dan lebih banyak meluangkan waktu untuk belajar. Pada kegiatan ini juga diajarkan bagaimana para siswa tidak sering menggunakan gadget untuk bermain saja dalam kegiatan ini kami memberitahu tentang aplikasi yang bisa membuat siswa mengontrol waktu belajar.

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang telah memperkenankan serta mendukung kegiatan Pengabdian Masyarakat tentang penggunaan gadget ini dan terima kasih pula diucapkan kepada LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung atas dukungan yang diberikan mulai dari pembuatan proposal hingga pembuatan artikel ini. Tim juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN Karya Utama Desa Lengkung Jaya yang sudah bekerja sama dalam kegiatan ini, serta peserta atau tim pengabdian dalam hal ini mahasiswa/i UIN Sunan Gunung Djati yang sudah mengikuti kegiatan penyuluhan ini, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan juga bermanfaat bagi calon generasi masa depan.

## **G. DAFTAR PUSTAKA**

- Rachmawati, Putri, Amram Rede, Mohamad Jamri. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNPAD Pada Mata Kuliah Desain. *e-JIP BIO*, 5(1).
- Syifa Layyinatus, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*
- Warisyah, & Yusmi. (2015). Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *e-JIP BIO*, 2(1), 33–39.
- Yusuf, & Syamsu (2017) *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Remaja Rosda Karya, Bandung.