

SOSIALISASI DAMPAK GADGET DI ERA DIGITALISASI PADA SISWA SD ISLAM TERPADU LANGKAT***SOCIALIZATION OF THE IMPACT OF GADGETS IN THE DIGITALIZATION ERA ON STUDENTS OF INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL IN LANGKAT*****T Fadlanil Muflih^{1*}, Alfian Tanjung²,**^{1*,2} Institusi Syekh Abdul Halim Hasan Binjai, Indonesia¹t.fadlanilmuflih@insan.ac.id, ²alfiantanjung@insan.ac.id**Article History:**Received: December 30th, 2025Revised: February 10th, 2026Published: February 15th, 2026

Abstract: *In today's digital era, it's difficult to separate gadgets like smartphones, tablets, laptops, and other devices from everyday life. While gadgets facilitate communication and facilitate access to information to support productivity and convenience, excessive or unwise use can have various negative impacts on physical, mental, and social health. This program aims to increase students' understanding of the negative impacts of excessive gadget use on children, such as sleep disorders, eye fatigue, delayed speech development, and mental health issues. Implementation methods include initial socialization, delivery of educational materials, interactive discussions, and practical simulations that provide practical skills for participants in implementing screen time rules and wise gadget use at home. The results of the community service demonstrated an increase in participants' understanding and awareness of the importance of limiting gadget use for students, as well as their readiness to implement healthier usage guidelines. Participants recognized their role in assisting students in the digital world and felt more confident in communicating clear rules to their families. This education also underscored the importance of community groups such as the Student Council (OSIS) in supporting digital literacy at the school level. In conclusion, the PKM program successfully provided knowledge and skills to teachers and students, while also affirming the potential of the OSIS as an effective educational platform in schools.*

Keywords: *Gadgets, Digitalization*

Abstrak

Era digital saat ini nyatanya sulit untuk memisahkan gadget seperti smartphone, tablet, laptop, dan perangkat lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun gadget memudahkan komunikasi serta memudahkan akses ke informasi untuk mendukung produktivitas dan kenyamanan, penggunaan yang berlebihan atau tidak bijaksana dapat menyebabkan berbagai dampak negatif

pada kesehatan fisik, mental, dan sosial. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak, seperti gangguan tidur, kelelahan mata, keterlambatan perkembangan bicara, hingga masalah kesehatan mental. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi awal, penyampaian materi edukatif, diskusi interaktif, dan simulasi praktik yang memberikan keterampilan praktis bagi peserta dalam menerapkan aturan waktu layar dan penggunaan gadget yang bijaksana di rumah. Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan peningkatan pemahaman dan kesadaran peserta terhadap pentingnya membatasi penggunaan gadget bagi siswa serta kesiapan mereka untuk menerapkan aturan penggunaan yang lebih sehat. Para peserta menyadari peran mereka dalam mendampingi siswa dalam dunia digital dan merasa lebih percaya diri untuk mengkomunikasikan aturan yang jelas kepada keluarga mereka. Edukasi ini juga menggaris bawahi pentingnya peran komunitas seperti OSIS dalam mendukung literasi digital di tingkat sekolah. Kesimpulannya, program PKM ini berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi guru dan siswa, sekaligus menegaskan potensi OSIS sebagai wadah edukasi yang efektif di sekolah.

Kata Kunci: Gadget, Digitalisasi

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman pada saat ini semakin bertumbuh pesat. Dimana banyak sekali perubahan yang terjadi baik dari bidang pendidikan, teknologi dan sosial. Sehingga dengan perkembangan ini mengubah style kehidupan masyarakat untuk mengikuti arus zaman yang terjadi. Salah satu perubahan perkembangan zaman yang paling signifikan yaitu pada bidang teknologi atau yang familiar disebut dengan era 4.0 abad 21. Abad 21 ini menjadi salah satu saksi bisu yang mengubah perkembangan hidup manusia yang kian bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi yang salah satunya adalah gadget. Gadget merupakan alat elektronik yang mempunyai ukuran relatif kecil terbilang sangat praktis untuk digunakan. Hampir seluruh manusia pada sekarang ini sudah menggunakan gadget. Oleh sebab itu, tidak bisa disangkal bahwa sekarang ini gadget dapat ditemukan diberbagai kalangan baik orang dewasa sampai dengan usia anak-anak, yang kini sudah pandai untuk mendayagunakan teknologi terutama teknologi yang berupa gadget seperti halnya pada handphone ataupun smartphone (Tatminingsih, 2017).

Aplikasi yang terus diperbarui dalam gadget dimanfaatkan oleh banyak pihak, termasuk pelaku bisnis, mahasiswa, dan karyawan untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka (Dzikrian Muarif et al., 2024). Namun kenyataannya, penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa (usia 22 tahun ke atas) atau remaja (12–21 tahun), tetapi juga telah menjangkau anak-anak usia 7–11 tahun, bahkan digunakan oleh anak usia dini (3–6 tahun) yang sejatinya belum layak menggunakannya. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 67,88% penduduk Indonesia berusia 5 tahun ke atas memiliki handphone. Angka ini meningkat dari tahun sebelumnya, yaitu 65,87%. Secara nasional, persentase penggunaan handphone pada kelompok usia tersebut didominasi laki-laki sebesar 72,76%, sedangkan perempuan sebesar 62,39% (Sumual et al., 2023).

Meski demikian, penggunaan gadget yang begitu masif tidak hanya membawa dampak positif, tetapi juga berisiko menimbulkan dampak negatif (Sulaiman & Mustofa,

2022). Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan fisik dan mental, seperti gangguan penglihatan, postur tubuh yang buruk, dan gangguan tidur. Dalam aspek kesehatan mental, anak-anak dan remaja rentan mengalami kecanduan terhadap game online maupun aplikasi media sosial lainnya (Novrialdy, 2019). Kecanduan ini dapat menimbulkan perasaan cemas, isolasi sosial, dan menurunnya kemampuan komunikasi tatap muka. Penggunaan gadget yang tidak terkendali juga mengurangi kualitas interaksi sosial langsung, di mana orang lebih banyak berkomunikasi melalui layar daripada berinteraksi secara langsung.

Pada anak usia sekolah yang dimulai sejak usia 6-12 tahun memiliki karakteristik tahap perkembangan menjelajahi dan berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar. Pada tahap ini anak-anak suka dengan hal-hal baru yang tidak didapatkan dari bermain dengan teman sebayanya. Sering juga untuk menjelajahi dan mencari jawaban atas rasa penasaran mereka memanfaatkan aplikasi gadget untuk mencari jawabannya. Selain itu karena gadget adalah hal baru dan menarik dengan adanya aplikasi game online sehingga lebih senang menghabiskan waktu dengan bermain game online. Seyogyanya anak di usia tersebut bermain dengan teman-temannya. (Witarsa et al., 2018).

Penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak memiliki sisi positif dan negatifnya. Penggunaan gadget yang bijak dapat menambah wawasan anak dalam membantu proses kegiatan belajar, anak dapat dengan mudah menonton video pembelajaran dan menggunakan situs web sebagai sumber belajar. Aplikasi permainan yang edukatif juga dapat menambah kemampuan kognitif anak dalam memecahkan suatu masalah. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tersebut juga terdapat dampak negatif yang lebih dominan jika anak tidak diawasi dalam penggunaan gadget.

Pada dasarnya, gadget belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada anak. Anak sekolah dasar masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karena itu orang tua harus lebih bijak dalam memberikan alat penunjang untuk kebutuhan anaknya serta selalu mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya (Ariston & Frahasini, 2018). Berdasarkan fenomena diatas maka perlu dilakukan penelitian dengan tema sosialisasi dampak gadget di era digitalisasi pada siswa SD Islam Terpadu Langkat Sumatera Utara.

METODE

Sosialisasi mengenai penggunaan gadget dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi tanya jawab.

a. Tahap Persiapan.

Sebelum kegiatan sosialisasi dilaksanakan saya melakukan survey tempat sekaligus meminta izin untuk melakukan kegiatan kurang lebih 1 jam. Sebelumnya juga saya menyusun proposal serta penyusunan materi tentang penggunaan gadget.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dimulai sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dimulai pukul 10.00 WIB pada tanggal 3 Desember 2025 di SD IT Langkat. Saya kemudian melakukan penyuluhan mengenai penggunaan gadget, dengan menggunakan alat peraga atau alat bantu yaitu LCD berisi materi dan gambar akan bahaya dan dampak ketika

menggunakan gadget berlebihan. Dalam penyuluhan ini juga diajarkan dan dipraktikkan langsung cara penggunaan gadget yang baik dan benar. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan bertanya mengenai materi yang sudah diberikan.

c. Tahap Evaluasi

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi terhadap anak mengenai pemahaman dan pengetahuan siswa tentang gadget, melalui diskusi dan tanya jawab. Proses kegiatan penyuluhan ini, dilakukan dengan semenarik mungkin untuk menambah wawasan siswa tentang dampak gadget.

HASIL

1. Pengertian Gadget

Menurut Fathoni, (dalam Nafaida, R et al. 2020), gadget merupakan salah satu bentuk teknologi yang sangat populer di masyarakat saat ini. Anak-anak masih menggunakan gadget. di mana anak-anak adalah target pasar untuk banyak produk teknologi. bahkan dengan memperhitungkan pelanggan yang aktif menggunakan gadget. Definisi lain dari kata "gadget" dalam bahasa Inggris adalah "perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus".

Tergantung bagaimana orang tua mendidik mereka, penggunaan teknologi akan berdampak pada anak baik secara positif maupun negatif. Menurut Hurlock (2016), masa kanak-kanak adalah masa ketika anak mulai dari masa bayi, atau pada usia 2 tahun, dan berlangsung hingga mencapai kematangan seksual. Terjadi perubahan yang nyata pada rentang usia 11 tahun untuk anak perempuan dan 12 tahun untuk anak laki-laki, baik secara fisik maupun psikis. Rentang usia siswa di sekolah dasar adalah antara 6 hingga 12 tahun. Perkembangan anak juga terjadi lebih cepat daripada pertumbuhan fisik dan psikisnya. (Marinda, L. 2020).

Gadget adalah alat elektronik yang diciptakan sebagai hasil penemuan, menurut Yulsyofriend, dkk (2019), dan digunakan untuk mempermudah pekerjaan, memodifikasi data, dan menangani berbagai bentuk informasi. Segala sesuatu yang berhubungan dengan penggunaan alat untuk memproses dan mengirim informasi dari satu perangkat ke perangkat lainnya disebut sebagai teknologi komunikasi. manfaat memiliki akses ke informasi cepat kapan saja dan di mana saja.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi dampak gadget terhadap perilaku belajar

Dampak gadget terhadap perilaku belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Durasi dan intensitas penggunaan merupakan faktor utama yang sangat menentukan. Penggunaan gadget lebih dari tiga jam sehari, terutama untuk keperluan hiburan, berkorelasi dengan penurunan fokus, menurunnya minat belajar, dan munculnya gejala kecanduan (Hanifa & Sartono, 2025; Kamaruddin et al., 2023). Tujuan penggunaan gadget juga sangat mempengaruhi. Gadget yang digunakan untuk kegiatan edukatif memberikan dampak positif, sementara gadget yang digunakan hanya untuk bermain game, scrolling media sosial, atau menonton video hiburan cenderung memperburuk perilaku belajar siswa (Rosanti et al., 2023).

Pola asuh orang tua dan pengawasan guru merupakan kunci dalam membentuk perilaku belajar yang sehat. Siswa yang mendapatkan arahan dan pendampingan cenderung mampu mengatur waktu penggunaan gadget dan memanfaatkan perangkat tersebut secara produktif (Kurnia et al., 2024; Andriyani et al., 2021). Lingkungan sosial seperti dukungan dari keluarga, teman sebaya, dan budaya sekolah juga memengaruhi cara siswa berinteraksi dengan teknologi. Lingkungan yang suportif akan membentuk kebiasaan belajar yang positif dan mengurangi potensi penyalahgunaan gadget (Putra & Wahyuni, 2022). Terakhir, tingkat literasi digital siswa menjadi fondasi penting. Siswa dengan literasi digital tinggi lebih mampu memilih konten yang relevan dan membatasi akses ke informasi yang tidak bermanfaat. Sebaliknya, siswa dengan literasi rendah cenderung menjadi pengguna pasif yang hanya mengejar hiburan instan (Rahayu et al., 2024; Kamaruddin et al., 2023).

3. Dampak Gadget terhadap Anak SD

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya gadget dapat memberikan pengaruh besar terhadap penggunanya. Gadget pada dasarnya diciptakan untuk mempermudah segala bentuk aktivitas manusia dalam hal kebaikan atau yang bersifat positif. Namun faktanya gadget tidak hanya memberikan dampak positif namun juga berdampak negatif bagi orang yang tidak bisa mengoptimalkan dengan baik. Sehingga penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan perilaku anak pada sekolah dasar memberikan pengaruh besar dan beraneka ragam. Dampak positif yang dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam menggunakan gadget yaitu dapat membantu anak untuk belajar dengan mudah, menambah kreatifitas dan pengetahuan anak. Dari beberapa dampak positif yang diberikan terhadap anak namun dampak negatiflah yang dapat memberikan pengaruh yang lebih dominan terhadap perkembangan anak sekolah dasar yaitu diantaranya:

- a. Perubahan perilaku terhadap anak, artinya anak-anak sering tidak menghiraukan perintah orang tua karena terlalu asyik dalam bermain gadget sehingga tidak memperdulikan orang disekitarnya.
- b. Malas dalam hal belajar. Setelah bersahabat dengan gadget anak-anak akan merasa enggan untuk belajar karena bermain gadget lebih seru dari pada belajar.
- c. Waktu belajar anak akan terganggu serta prestasi menurun.
- d. Kecanduan/adiksi, artinya ketergantungan gadget terhadap anak akan menjadikan mereka berasumsi bahwa gadget adalah everything for them. Anak-anak akan merasa galau resah, dan bosan jika harus direganggangkan dengan gadget. Karena Sebagian besar waktu yang ada mereka habiskan untuk bermain gadget. Sehingga akan terdominasi terjadinya miss komunikasi dengan orang tua, dan anak akan cenderung menjadi introvert.
- e. Terjadi gangguan terhadap kesehatan termasuk kesehatan pada fisik manusia.

Berdasarkan dari beberapa pembahasan serta hasil wawancara diatas seharusnya masa anak-anak adalah masa bermain dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Tapi faktanya dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini menjadikan masa anak-

anak terbiasa dalam menggunakan gadget sehingga dapat mengganggu perkembangan psikologis mereka. Tingkat bermain seorang anak-anak Indonesia dikatakan rendah ketika dibandingkan dengan negara yang lain, seperti halnya dengan tiga negara baik Jepang, Thailand dan Vietnam. Berdasarkan hasil penelitiannya, sebagian besar anak Indonesia lebih mengabdikan waktu dengan belajar dan menonton TV dan tidak ketinggalan bermain sebuah game (Martsiswati & Suryono, 2014).

Banyaknya para orang tua yang tidak menyadari secara langsung bahwa seorang butuh yang namanya rasa perhatian ketika seorang anak dihadapkan dalam keadaan sedih maupun marah. Maka dampak yang ditimbulkan adalah anak akan menjadi orang yang tertutup dan tidak bisa mengolah emosi dirinya sendiri. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Anggrahini, yang mengatakan bahwa dampak lain dari gadget adalah anak akan sulit diajak berkomunikasi, ketika sudah kecanduan akan gadget (Vira, 2020). Kemudian tidak adanya rasa kepedulian ketika diberikan sebuah nasihat. Penelitian lainnya mengatakan hampir 94% para orang tua menjadi responden, mengatakan bahwa penggunaan gadget ini tidak lebih hanya untuk bermain game. Menurutnya anak yang sudah kecanduan akan gadget akan beranggapan bahwa gadget ini adalah bagian yang penting dalam hidupnya (Agustika, 2020).



Gambar I
Kegiatan Sosialisasi Gadget

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa edukasi tentang penggunaan gadget yang bijak bagi orang tua sangat penting, terutama di era digital di mana teknologi mudah diakses oleh anak-anak. Keberhasilan program ini tidak hanya terlihat dari peningkatan pemahaman peserta, tetapi juga dari kesiapan mereka untuk menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi bukti bahwa dengan pengetahuan yang tepat, masyarakat dapat lebih memahami peran mereka dalam membimbing anak-anak menuju penggunaan teknologi yang sehat dan bijaksana. Selain itu, kegiatan ini juga menggarisbawahi pentingnya peran komunitas, seperti OSIS, dalam mendukung literasi digital di tingkat sekolah. Dengan keterlibatan aktif dan dukungan berkelanjutan, program edukasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi seluruh siswa dan keluarga mereka. Kegiatan semacam ini juga membuka peluang untuk program lanjutan, seperti pelatihan tentang keamanan digital dan pengelolaan media sosial, yang relevan dengan kebutuhan masyarakat di era digital untuk masa yang akan datang.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat penggunaan gadget memberikan dampak yang kompleks terhadap perilaku belajar siswa. Di satu sisi, gadget berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif ketika digunakan secara terarah dan dengan pengawasan yang memadai. Siswa memperoleh kemudahan dalam mengakses informasi, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan zaman. Gadget juga memfasilitasi pembelajaran daring dan memperkaya pengalaman belajar melalui aplikasi interaktif, video edukatif, dan media digital lainnya.

Secara konseptual, PKM ini memberikan kontribusi ilmiah dalam memahami dinamika sosial generasi anak-anak melalui perspektif literatur lintas disiplin—khususnya dalam mengaitkan teori perkembangan sosial anak, konsep literasi digital, dan pendekatan komunikasi modern. PKM ini memperkuat gagasan bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu pendidikan, melainkan agen sosialisasi baru yang secara aktif membentuk perilaku, nilai, dan orientasi sosial generasi muda. Implikasi teoritis dari hasil PKM ini menunjukkan perlunya reformulasi paradigma pendidikan keluarga dan sekolah agar mampu beradaptasi dengan realitas digital tanpa kehilangan nilai-nilai interaksi sosial konvensional yang mendukung pembentukan empati dan karakter. Sebagai refleksi kritis, penelitian ini memiliki batasan pada penggunaan data sekunder sehingga interpretasi hasil sangat bergantung pada kedalaman dan konsistensi literatur yang ditinjau. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan kajian empiris dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif yang melibatkan observasi langsung, wawancara dengan orang tua dan anak, serta analisis perilaku digital.

Generasi saat ini di berbagai konteks sosial. Studi selanjutnya juga diharapkan mengembangkan model konseptual integratif mengenai keseimbangan digital, yang dapat dijadikan dasar bagi kebijakan literasi digital dan pendidikan karakter berbasis teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Adelia, T., Fauzi, T., & Arizona. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih. *Juang: Jurnal Wahana Konseling*, 4(1), 35–45.
- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar di era globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 175–182.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Ashari, H. (2020). Efektifitas Pola Integrasi Faktor Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Terhadap Prilaku Positif. *MUNAQASYAH: 687 JIRS - VOLUME 2, NO. 2, September 2025* Jurnal Ilmu Pendidikan. <https://ejournal.stiblambangan.ac.id/index.php/munaqosyah/article/view/106>
- Azkia, N. (2022). 7 FORMULA BARU MENGATASI KECANDUAN GADGET PADA ANAK. Nadaa Azkia.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman. https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar_dan_Pendekatan_Pembelajaran.pdf
- Madaniyah, J., Kesuma, U., Istiqomah, K., & Fisik, P. (2019). Perkembangan Fisik Dan Karakteristiknya Serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar Ulfa Kesuma, Khikmatul Istiqomah 1. *Madaniyah*, 9(2), 217–236.
- Martsiswati, E., & Suryono, Y. (2014). Peran Orang Tua Dan Pendidik Dalam Menerapkan Perilaku Disiplin Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 187. <https://doi.org/10.21831/Jppm.V1i2.2688>.
- Maya Ferdiana Rozalia. (2017). “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd*, Volume, 5(2).
- Murni. (2017). Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun, Iii(1), 19–33. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Bunayya/Article/Download/2042/1513>
- Rahmawati, D. S. (2018). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di Sd N 01 Kebonharjo, Klaten). Universitas Islam Indonesia.
- Ramdhan Witarsa Dkk. (2018). “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.” *Pedagogik*, 6(1).

Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.