

Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak pada Siswa Kelas I,II,III,IV, V, dan VI SD Negeri Sedayu

Andri *¹

Muhammad Zaenaldi Musthofa ²

Nur Kholifah ³

Vivi Nurin Fatimah ⁴

Zulia Nela Aziza ⁵

Rifqi Aulia Rahman ⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ), Wonosobo, Jawa Tengah, Indonesia

*e-mail: andribae8699@gmail.com¹, zaenaldi400@gmail.com², vvvoliv21@gmail.com³,

vivinurin0@gmail.com⁴, zulianelaazizah999@gmail.com⁵, rifqiaulia@unsiq.ac.id⁶

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan peningkatan penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar membawa tantangan signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang bahaya penggunaan gadget berlebihan dan mengevaluasi pengaruhnya terhadap pengetahuan serta perilaku sosial-emosional siswa kelas I,II,III,IV, V, dan VI di SD Negeri Sedayu. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada Hari Rabu, 28 Januari 2026, dengan melibatkan 117 siswa, menggunakan metode edukasi berbasis media interaktif berupa PowerPoint dan video animasi, serta didampingi guru dan mahasiswa. Materi edukasi mencakup dampak negatif penggunaan gadget berlebihan, termasuk ketergantungan, gangguan interaksi sosial, penurunan kontrol emosi, serta strategi untuk mengurangi kecanduan gadget melalui pengaturan waktu, bermain bersama teman, dan interaksi dengan keluarga. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa yang signifikan. Mayoritas siswa (67%) masuk kategori "Sangat Baik" dalam post-test, sementara kategori "Rendah" menurun secara drastis. Monitoring perilaku siswa selama dan setelah kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif, seperti peningkatan kemampuan mengendalikan penggunaan gadget dan interaksi sosial yang lebih baik. Edukasi dengan media interaktif terbukti efektif dalam menyampaikan materi secara menarik, mudah dipahami, dan membentuk sikap positif terhadap penggunaan gadget. Kegiatan ini juga berperan sebagai langkah pencegahan terhadap risiko gangguan perkembangan sosial-emosional dan dampak negatif gadget pada fungsi otak, khususnya pre-frontal cortex, yang berhubungan dengan kontrol diri, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan sosial-emosional siswa, sekaligus mendorong pengelolaan penggunaan gadget secara bijak. Penelitian ini menegaskan bahwa edukasi berbasis media interaktif merupakan strategi efektif untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak di era digital.

Kata kunci: Gadget, Edukasi, Anak Sekolah Dasar, Perkembangan Sosial-Emosional, Media Interaktif

Abstract

The rapid development of digital technology and the increasing use of gadgets among elementary school students present significant challenges to social and emotional development. This study aims to provide education on the dangers of excessive gadget use and to evaluate its impact on the knowledge and social-emotional behavior of fourth, fifth, and sixth grade students at SD Negeri Sedayu. The community service activity was conducted on Wednesday, January 28, 2026, involving 117 students, and employed an interactive educational approach using PowerPoint presentations and animated videos, accompanied by teachers and university students. The educational materials covered the negative impacts of excessive gadget use, including addiction, impaired social interaction, decreased emotional control, as well as strategies to reduce gadget dependency through time management, playing with peers, and increasing family interaction. The evaluation results indicated a significant increase in students' knowledge. The majority of students (67%) were categorized as "Very Good" in the post-test results, while the "Low" category decreased drastically. Monitoring of students' behavior during and after the activity showed positive changes, such as improved ability to control gadget use and better social interaction. Interactive media-based education proved effective in delivering the material in an engaging and easily understood manner, while also fostering positive attitudes toward gadget use. This activity also serves as a preventive measure against the risk of social-emotional developmental disorders and the negative effects of gadgets on brain function, particularly the prefrontal cortex, which is

associated with self-control, decision-making, and moral values. Therefore, this community service program successfully increased students' awareness, knowledge, and social-emotional skills, while encouraging wise and responsible gadget use. This study confirms that interactive media-based education is an effective strategy to support children's social-emotional development in the digital era.

Keywords: *Gadgets, Education, Elementary School Children, Social-Emotional Development, Interactive Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah pola interaksi anak-anak di masa kini. Gadget, seperti smartphone dan tablet, menjadi media utama bagi anak untuk mengakses informasi, hiburan, dan komunikasi. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Menurut Santoso (2020), anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan keluarga, yang dapat menghambat kemampuan mereka dalam membangun keterampilan sosial dasar. Kondisi ini menjadi perhatian penting bagi pendidik dan masyarakat, terutama bagi siswa kelas I,II,III,IV, V, dan VI SD, yang berada pada tahap perkembangan sosial-emosional kritis. Selain dampak sosial, penggunaan gadget secara berlebihan juga berdampak pada aspek emosional anak. Prasetyo dan Handayani (2019) menemukan bahwa anak yang terlalu lama bermain gadget menunjukkan gejala mudah marah, frustrasi, dan kesulitan mengendalikan emosi ketika menghadapi situasi nyata. Hal ini terjadi karena anak terbiasa mendapatkan kepuasan instan melalui media digital, sehingga menurunkan kemampuan mereka untuk bersabar, bekerja sama, dan menghadapi tantangan secara realistis.

Dalam konteks pendidikan, hal ini dapat memengaruhi proses belajar di kelas, terutama kemampuan siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok dan mengekspresikan pendapat secara sehat. Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) memiliki peran penting dalam mengatasi permasalahan tersebut. KPM merupakan upaya strategis untuk mentransfer ilmu, pengetahuan, dan keterampilan kepada masyarakat secara langsung, sehingga dapat memberi dampak nyata pada kualitas hidup penerima manfaat (Rahmawati, 2021). Dalam konteks penggunaan gadget pada anak, KPM dapat difokuskan pada edukasi mengenai bahaya gadget berlebihan, pembentukan kesadaran orang tua, guru, dan siswa, serta implementasi strategi pengendalian penggunaan gadget yang tepat. Melalui pendekatan partisipatif dalam KPM, masyarakat, khususnya siswa dan guru, dapat dilibatkan aktif sehingga edukasi tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Yulianti (2021) menunjukkan bahwa anak yang sering terpapar gadget kurang mampu mengenali dan mengelola emosi mereka sendiri maupun orang lain, yang berdampak pada rendahnya kemampuan empati dan interaksi sosial. Dengan adanya KPM, proses edukasi ini dapat diperkuat melalui kegiatan interaktif, seperti permainan edukatif, simulasi situasi sosial, dan diskusi kelompok, yang dapat membiasakan anak untuk mengekspresikan emosi secara sehat dan meningkatkan keterampilan sosial. Intervensi semacam ini juga mendorong kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, sehingga membentuk ekosistem pendukung bagi perkembangan sosial-emosional anak.

Lebih jauh lagi, edukasi melalui KPM dapat menjadi sarana pencegahan jangka panjang. Sari dan Widodo (2018) menyebutkan bahwa pemberian edukasi yang terstruktur dan berkelanjutan dapat membentuk kesadaran anak sejak dini tentang dampak negatif gadget berlebihan, serta membekali mereka dengan strategi pengendalian diri. Dalam kegiatan KPM, guru dan mahasiswa dapat bekerja sama untuk merancang modul edukasi, menyediakan materi visual dan audio, serta membimbing siswa dalam praktik pengaturan waktu penggunaan gadget. Hal ini akan memberi anak pengalaman langsung untuk mengatur penggunaan gadget secara bijak, sekaligus meningkatkan keterampilan sosial-emosional mereka. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar menghabiskan rata-rata 3-5 jam per hari menggunakan gadget, sebagian besar untuk hiburan digital. Kondisi ini menunjukkan urgensi intervensi melalui KPM, karena tanpa bimbingan, anak berisiko mengalami gangguan perkembangan sosial-emosional yang serius. Edukasi melalui KPM

memungkinkan penerapan strategi langsung di lingkungan sekolah, seperti pengaturan waktu penggunaan gadget, kegiatan kelompok tanpa gadget, dan pelibatan orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget. Dengan demikian, kegiatan KPM bukan hanya memberikan informasi, tetapi juga membentuk perilaku anak yang lebih sehat secara sosial dan emosional, sejalan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini mengusung fokus pada edukasi bahaya penggunaan gadget berlebihan melalui kegiatan KPM sebagai upaya preventif. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran siswa kelas I,II,III,IV, V, dan VI SD Negeri Sedayu terhadap risiko penggunaan gadget berlebihan, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan sosial-emosional yang sehat. Pendekatan ini mengintegrasikan peran aktif guru, orang tua, dan mahasiswa sebagai fasilitator, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan karakter anak secara menyeluruh.

METODE

Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat(KPM) dilaksanakan pada hari Rabu 28 Januari 2026, bertempat di SD Negeri Sedayu. Sasaran kegiatan adalah seluruh siswa kelas IV, V, dan VI, dengan jumlah total sebanyak 117 siswa. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan edukasi terkait dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan siswa serta membekali mereka dengan strategi pengendalian penggunaan gadget secara bijak. Metode utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah interaktif dan pemutaran video animasi. Ceramah interaktif dipilih karena dapat menyampaikan materi edukasi secara langsung sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa melalui tanya-jawab atau diskusi singkat (Damayanti et al., 2021). Dengan metode ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilibatkan secara aktif sehingga pemahaman mereka terhadap dampak gadget lebih optimal. Selain ceramah, media video animasi digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Video animasi dianggap efektif karena dapat menampilkan informasi secara visual dan audio, termasuk gambar, teks, suara, serta gerakan animasi yang memudahkan anak memahami materi secara lebih menyeluruh (Astarani et al., 2023; Purwaningtyas et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Salbiah et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dalam edukasi dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, sehingga materi edukasi dapat diterima dengan lebih baik.

Pelaksanaan kegiatan KPM ini dilakukan secara bertahap dengan mengikuti alur sistematis yang telah direncanakan:

1. **Persiapan dan Perizinan:** Tim pengabdian melakukan pengurusan izin dari pihak sekolah, sekaligus menyusun proposal kegiatan. Proposal ini berisi perencanaan edukasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, termasuk materi ceramah, video animasi, dan strategi evaluasi. Persiapan ini penting agar kegiatan dapat berjalan sesuai aturan, terstruktur, dan mendapatkan dukungan penuh dari pihak sekolah (Rahmawati, 2021).
2. **Pemberian Edukasi:** Tim pengabdian memberikan edukasi kepada seluruh siswa sasaran. Materi disampaikan melalui ceramah interaktif menggunakan PowerPoint dan video animasi. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi, menanyakan pertanyaan, dan membahas pengalaman mereka terkait penggunaan gadget. Kegiatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami risiko penggunaan gadget berlebihan, tetapi juga mampu mengaplikasikan strategi pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari.
3. **Evaluasi Hasil Edukasi:** Dilakukan evaluasi terhadap pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai dampak penggunaan gadget. Evaluasi dilakukan melalui kuis, tanya jawab, dan observasi perilaku siswa dalam kegiatan kelompok. Hasil evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas metode ceramah dan video animasi serta sejauh mana siswa dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi ini juga

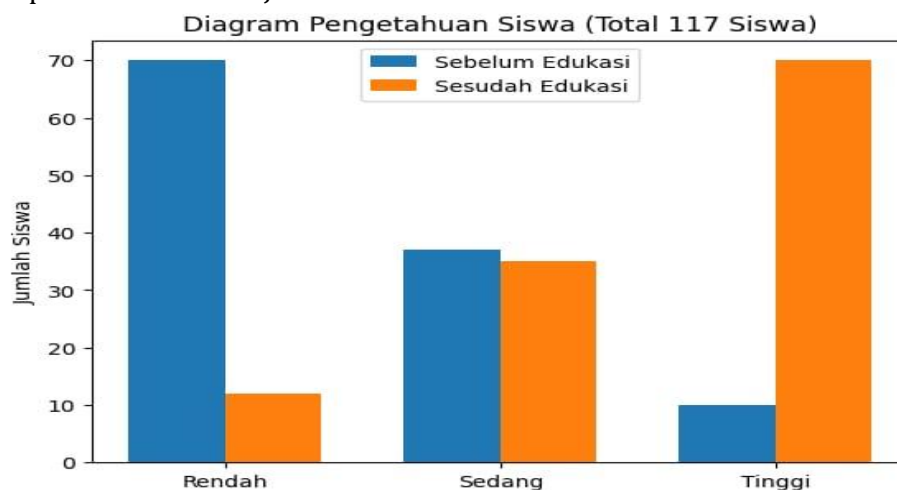
menjadi dasar untuk rekomendasi tindak lanjut dalam pengendalian penggunaan gadget di sekolah (Sholeh et al., 2022).

4. Pelaporan dan Publikasi: Tahap terakhir adalah pembuatan laporan kegiatan dan perencanaan publikasi luaran. Laporan ini berisi dokumentasi kegiatan, hasil evaluasi, serta rekomendasi bagi guru dan orang tua terkait pengendalian penggunaan gadget. Publikasi luaran, seperti artikel ilmiah atau laporan pengabdian, diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah maupun lembaga pendidikan lain yang menghadapi permasalahan serupa (Sari & Widodo, 2018).

Dengan metode yang sistematis dan media yang menarik, kegiatan KPM ini diharapkan mampu memberikan edukasi yang efektif bagi siswa kelas I,II,III,IV, V, dan VI SD Negeri Sedayu. Selain meningkatkan kesadaran siswa terhadap risiko penggunaan gadget, kegiatan ini juga mendukung pengembangan kompetensi sosial dan emosional anak melalui interaksi, diskusi, dan pengamatan perilaku. Pendekatan partisipatif ini menekankan kolaborasi antara mahasiswa pengabdian, guru, dan orang tua, sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat di SD Negeri Sedayu dengan tema “Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak pada Siswa Kelas I,II,III,IV, V, dan VI” dilaksanakan pada hari Rabu 28 Januari 2026 pengabdian bersama tim melakukan survei awal terkait pengetahuan anak terhadap dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial dan emosional anak. Selanjutnya, pada bulan Januari 2026, tim pengabdian memberikan edukasi serta melakukan evaluasi mengenai cara mengurangi kecanduan gadget. Pemberian edukasi dilakukan melalui PowerPoint dan video animasi, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Pengabdian ini dilakukan dengan kerjasama antara pengabdian, guru SD Negeri Sedayu, dan mahasiswa. Berikut presentase pengetahuan siswa yang mengikuti edukasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial dan emosional anak pada siswa kelas I,II,III,IV, V, dan VI SD Negeri Sedayu dalam menerapkan cara mengurangi kecanduan gadget dilaksanakan pada hari Rabu 28 Januari 2026:



Gambar 1.

diagram batang persentase Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Hasil Analisa Edukasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Kegiatan edukasi di SD Negeri Sedayu yang melibatkan 117 siswa dari kelas I, II, III, IV, V, dan VI menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap perkembangan sosial dan emosional.

Berdasarkan hasil pengukuran sebelum edukasi, mayoritas siswa berada pada kategori pengetahuan rendah, yaitu sebanyak 70 siswa (60%), diikuti kategori sedang sebanyak 37 siswa (32%), dan hanya 10 siswa (8%) yang berada pada kategori tinggi. Setelah dilakukan kegiatan edukasi, terjadi perubahan yang sangat positif. Jumlah siswa dengan pengetahuan tinggi meningkat secara signifikan menjadi 70 siswa (60%), sementara kategori sedang berjumlah 35 siswa (30%), dan kategori rendah menurun drastis menjadi 12 siswa (10%). Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta menurunkan tingkat pengetahuan rendah terkait dampak penggunaan gadget berlebihan.

Sebelum edukasi diberikan, tim pengabdian meminta siswa untuk mengisi kuesioner awal (pre-test) guna menilai pemahaman mereka tentang dampak penggunaan gadget sesuai pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Berdasarkan hasil pre-test, terlihat bahwa sebagian siswa masih kurang memahami konsekuensi negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, termasuk kecanduan, gangguan interaksi sosial, penurunan kontrol emosi, dan potensi menurunnya kreativitas. Temuan ini menjadi dasar bagi tim pengabdian dalam menyusun strategi edukasi yang tepat dan menarik bagi siswa SD. Metode edukasi yang digunakan meliputi ceramah interaktif, PowerPoint, dan video animasi yang dikemas dengan bahasa yang sederhana dan sesuai tingkat pemahaman anak. Media ini dipilih karena mampu menyajikan ilustrasi nyata anak yang kecanduan gadget, dampaknya pada interaksi sosial, serta cara mengatasinya melalui bermain dengan teman, berinteraksi dengan keluarga, dan pengaturan waktu penggunaan gadget. Selama proses edukasi, siswa didampingi oleh guru dan mahasiswa, sehingga setiap siswa dapat memahami materi dengan baik, mengikuti kegiatan dengan aktif, serta memiliki kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi mengenai pengalaman mereka sendiri dalam menggunakan gadget. Pendekatan ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga edukasi bukan hanya bersifat teoritis, tetapi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah kegiatan edukasi dilaksanakan, dilakukan post-test pada bulan Juli 2023 untuk menilai pemahaman siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan dan keterampilan sosial-emosional siswa. Beberapa temuan penting dari evaluasi post-test adalah:

1. Sebanyak 70 siswa (60%) berada pada kategori pengetahuan tinggi setelah edukasi, yang menunjukkan pemahaman yang baik mengenai dampak negatif penggunaan gadget berlebihan serta strategi pengendalian yang tepat.
2. Secara umum, terjadi peningkatan tingkat pengetahuan siswa, ditandai dengan pergeseran dominan dari kategori pengetahuan rendah ke kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa metode edukasi yang diterapkan efektif dalam menyampaikan materi.
3. Kategori pengetahuan rendah menurun secara signifikan, dari 60% (70 siswa) sebelum edukasi menjadi 10% (12 siswa) setelah edukasi, yang menunjukkan bahwa kegiatan edukasi berhasil meningkatkan pemahaman siswa yang sebelumnya masih kurang memahami dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial dan emosional.

Analisis hasil ini menunjukkan beberapa poin penting:

1. Media interaktif sangat efektif: PowerPoint dan video animasi mampu menyampaikan materi dengan cara yang menarik, visual, dan mudah dipahami anak-anak, sehingga mereka dapat memahami dampak negatif gadget secara konkret.
2. Pendampingan guru dan mahasiswa penting: Kehadiran pendamping selama kegiatan memungkinkan siswa bertanya dan mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami, sehingga setiap siswa dapat mengikuti materi secara optimal.
3. Siswa dapat menerapkan strategi pengendalian gadget: Melalui ilustrasi dalam video dan diskusi, anak-anak belajar cara mengurangi ketergantungan gadget, bermain dengan teman, serta mengatur waktu penggunaan gadget.
4. Peningkatan pengetahuan berbanding lurus dengan peningkatan keterampilan sosial-emosional: Anak yang memahami dampak gadget lebih mampu mengontrol perilaku

sosial dan emosionalnya, menunjukkan bahwa edukasi juga membekali keterampilan praktis.

Hasil analisis ini sejalan dengan penelitian Imron (2017), yang menyatakan adanya hubungan signifikan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial serta emosional anak, terutama pada usia sekolah dasar. Edukasi yang diberikan tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan untuk mengelola penggunaan gadget secara bijak, meningkatkan interaksi sosial dengan teman dan keluarga, serta mengurangi dampak negatif dari ketergantungan gadget. Kegiatan edukasi ini berhasil menciptakan perubahan positif yang nyata pada siswa. Dari hasil pre-test dan post-test, terlihat bahwa mayoritas siswa kini memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan sosial-emosional yang lebih matang. Hal ini menegaskan bahwa metode edukasi berbasis media interaktif, disertai pendampingan yang tepat, merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kesadaran anak terhadap risiko gadget berlebihan dan mendukung perkembangan sosial serta emosional yang sehat.



Gambar 2.

Materi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap

Edukasi atau pendidikan kesehatan yang diberikan melalui media PowerPoint dan video animasi terbukti memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap perkembangan sosial dan emosional. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SD Negeri Sedayu dengan melibatkan 117 siswa dari kelas I,II,III,IV, V, dan VI ini dirancang secara interaktif agar anak-anak dapat menerima materi dengan mudah, menyenangkan, dan menarik. Media video animasi digunakan untuk menampilkan ilustrasi nyata seorang anak yang kecanduan gadget, menunjukkan dampaknya terhadap interaksi sosial, kemampuan pengendalian emosi, serta memberikan gambaran tentang bagaimana anak tersebut mampu mengatasi ketergantungan dengan bermain bersama teman, berinteraksi dengan keluarga, dan mengatur waktu penggunaan

gadget secara bijak. Dengan cara ini, siswa dapat mengaitkan materi yang diberikan dengan pengalaman mereka sendiri, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan mudah dipahami.

Selama pelaksanaan edukasi, tim pengabdian membuka sesi tanya jawab dan diskusi langsung dengan siswa, yang memungkinkan terjadinya transfer ilmu yang efektif serta memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan pertanyaan atau pengalaman mereka terkait penggunaan gadget. Pendekatan ini juga membantu siswa memahami risiko yang mungkin timbul dari penggunaan gadget yang berlebihan, termasuk gangguan interaksi sosial, penurunan kreativitas, serta kecenderungan menjadi tertutup dan introvert. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan, di mana mayoritas siswa kini mampu mengidentifikasi dampak negatif gadget dan strategi pengendalian yang tepat. Anak-anak juga memperoleh pemahaman terkait durasi penggunaan gadget yang ideal, serta bagaimana kebiasaan bermain gadget yang berlebihan dapat memengaruhi fungsi otak bagian pre-frontal cortex (PFC), yang berperan penting dalam mengontrol emosi, pengambilan keputusan, tanggung jawab, kemampuan problem solving, dan pengembangan nilai moral serta etika.

Selain itu, penggunaan media interaktif terbukti sangat efektif karena anak-anak usia sekolah dasar memiliki minat yang tinggi terhadap materi visual seperti gambar dan video. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa video animasi dapat membantu anak-anak memahami keseluruhan materi secara menyeluruh dan mempermudah mereka menyerap pesan edukatif (Sisbintari & Setiawati, 2021; Iswara, 2020). Media ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pesan yang disampaikan, sehingga edukasi yang diberikan berdampak pada perubahan perilaku, termasuk kemampuan untuk mengurangi ketergantungan terhadap gadget dan meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Kegiatan edukasi ini juga berperan sebagai bentuk pencegahan dini terhadap kecanduan gadget, yang merupakan salah satu masalah signifikan pada anak usia sekolah. Kecanduan gadget yang tidak dikendalikan dapat menyebabkan gangguan pada perkembangan sosial-emosional, bahkan memengaruhi kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan kontrol diri. Dengan edukasi yang tepat, anak-anak dapat mengenali konsekuensi negatif gadget, menerapkan strategi pengendalian, dan secara aktif memilih kegiatan alternatif yang lebih bermanfaat, seperti bermain bersama teman, berolahraga, dan berinteraksi dengan keluarga.

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pemberian edukasi kesehatan melalui media PowerPoint dan video animasi berhasil meningkatkan pengetahuan siswa, membentuk sikap positif, dan mendorong perubahan perilaku yang sehat. Siswa menjadi lebih sadar akan risiko penggunaan gadget berlebihan, memahami durasi yang ideal untuk menggunakan gadget, dan mampu menerapkan strategi pengendalian dengan baik. Tujuan akhir dari kegiatan ini adalah mencegah kerusakan mata dan otak akibat radiasi gadget, serta memastikan perkembangan emosional anak tetap optimal. Edukasi ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis media interaktif dan pendampingan langsung adalah strategi efektif dalam meningkatkan kesadaran dan keterampilan sosial-emosional anak sekolah dasar, sekaligus mendukung pembentukan generasi yang lebih sehat secara fisik, mental, dan sosial.



Gambar 3. Kebersamaan Bersama Siswa



Gambar 4. Penjelasan Materi PKM



Gambar 5. Penjelasan Materi PKM



Gambar 6. Diskusi Materi PKM

Kegiatan evaluasi dan monitoring merupakan bagian penting dalam rangkaian Kuliah Pengabdian kepada Masyarakat (KPM) mengenai edukasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Kegiatan ini dilaksanakan setelah pemberian edukasi melalui media PowerPoint dan video animasi kepada siswa kelas I, II, III, IV, V, dan VI di SD Negeri Sedayu, dengan tujuan untuk menilai efektivitas metode edukasi, mengukur peningkatan pengetahuan siswa, serta memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Evaluasi dilakukan melalui post-test untuk menilai pemahaman siswa terkait dampak negatif penggunaan gadget berlebihan dan strategi pengendalian penggunaannya, sedangkan kegiatan monitoring dilakukan melalui observasi perilaku siswa selama dan setelah kegiatan edukasi berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan. Dari 117 siswa yang mengikuti kegiatan, setelah pelaksanaan edukasi sebanyak 70 siswa (60%) berada pada kategori pengetahuan tinggi, sedangkan kategori sedang berjumlah 35 siswa (30%), dan kategori rendah menurun menjadi 12 siswa (10%). Dibandingkan dengan kondisi sebelum edukasi, kategori pengetahuan rendah mengalami penurunan drastis dari 60% menjadi 10%, sementara kategori pengetahuan tinggi meningkat secara signifikan.

Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media edukasi interaktif berupa video animasi dan PowerPoint efektif dalam menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami, serta mampu mendorong perubahan pengetahuan yang positif pada siswa. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mampu mengenali dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial dan emosional, seperti gangguan interaksi sosial, penurunan kontrol diri, serta kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial.

Selain post-test, monitoring dilakukan secara berkelanjutan oleh tim pengabdian dan guru pendamping. Monitoring ini mencakup pengamatan langsung terhadap perilaku siswa di lingkungan sekolah, interaksi sosial dengan teman sebaya, serta penerapan strategi pengendalian gadget dalam aktivitas sehari-hari. Kegiatan monitoring juga dilakukan melalui sesi diskusi dan tanya jawab yang memungkinkan siswa untuk berkonsultasi mengenai kesulitan dalam mengatur penggunaan gadget. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa, tetapi juga menumbuhkan sikap proaktif dan tanggung jawab terhadap penggunaan gadget secara bijak. Kegiatan evaluasi dan monitoring ini penting karena membantu tim pengabdian mengidentifikasi kendala atau hambatan yang mungkin muncul dalam penerapan edukasi, misalnya siswa yang sulit mengatur waktu penggunaan gadget atau memiliki ketergantungan tinggi.

Dengan adanya evaluasi dan monitoring, tim pengabdian dapat memberikan bimbingan tambahan secara personal atau kelompok, sehingga tujuan pengabdian untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan sosial-emosional anak dapat tercapai secara optimal. Secara keseluruhan, kegiatan evaluasi dan monitoring membuktikan bahwa pemberian edukasi melalui media interaktif tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan, tetapi juga berdampak pada perubahan perilaku yang lebih positif, termasuk kemampuan siswa untuk mengendalikan penggunaan gadget, meningkatkan interaksi sosial, dan menjaga perkembangan emosional yang sehat. Kegiatan ini menjadi bukti bahwa pengabdian masyarakat yang terstruktur

dengan evaluasi dan monitoring dapat memberikan manfaat nyata bagi anak-anak, guru, dan lingkungan sekolah secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri Sedayu, dapat disimpulkan bahwa edukasi mengenai bahaya penggunaan gadget berlebihan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan sosial-emosional anak. Melalui media interaktif seperti PowerPoint dan video animasi, siswa kelas I,II,III,IV, V, dan VI mampu memahami dampak negatif gadget berlebihan, termasuk ketergantungan, gangguan interaksi sosial, penurunan kontrol emosi, serta risiko menurunnya kreativitas dan keterampilan sosial. Metode edukasi ini terbukti menarik bagi anak usia sekolah dasar, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, mudah dipahami, dan dapat memicu perubahan perilaku positif.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa secara signifikan, di mana mayoritas siswa masuk kategori "Baik" hingga "Sangat Baik", dan kategori "Rendah" menurun drastis. Hal ini menegaskan efektivitas media edukasi interaktif dalam menyampaikan materi secara konkret dan relevan dengan pengalaman siswa. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil membekali siswa dengan strategi praktis untuk mengurangi ketergantungan gadget, seperti mengatur waktu penggunaan gadget, bermain dengan teman, dan berinteraksi dengan keluarga. Monitoring dan evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan menunjukkan bahwa pemahaman siswa tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak mampu mengendalikan penggunaan gadget, meningkatkan interaksi sosial, dan menjaga perkembangan emosional mereka secara lebih optimal. Kegiatan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial-emosional anak, serta pentingnya edukasi untuk mencegah dampak negatif yang dapat timbul.

Kegiatan edukasi ini membuktikan bahwa pendekatan interaktif berbasis media visual, disertai pendampingan guru dan mahasiswa, merupakan strategi efektif untuk meningkatkan kesadaran anak terhadap risiko penggunaan gadget berlebihan. Edukasi tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap positif dan keterampilan sosial-emosional yang lebih matang, sehingga anak-anak lebih siap menghadapi tantangan digital dan dapat mengelola penggunaan gadget secara bijak. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak yang sehat di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Astarani, D., Purwaningtyas, A., & Damayanti, S. (2023). Penggunaan video animasi sebagai media edukasi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Media Interaktif*, 12(2),
- Damayanti, S., Wulandari, R., & Febriani, I. (2021). Efektivitas ceramah interaktif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(1),
- Febriani, I. (2019). Pengaruh penggunaan media video terhadap pemahaman siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3),
- Hidayati, N. (2020). Dampak ketergantungan gadget terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(1),
- Imron, A. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2),
- Induniasih, S., & Ratna, P. (2017). Efektivitas pendidikan kesehatan menggunakan media interaktif pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 11(2),
- Iswara, A. (2020). Preferensi anak terhadap media pembelajaran visual: Studi pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3),
- Iswidharmanjaya, & Agency, R. (2014). Dampak gadget terhadap perkembangan anak: Tinjauan literatur. *Jurnal Psikologi Anak*, 5(1),
- Kemdikbud. (2020). Pedoman penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Salbiah, S., Wulandari, R., & Astarani, D. (2023). Efektivitas PowerPoint dan video animasi dalam edukasi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 13(1),
- Sholeh, M., Suryani, D., & Fadli, R. (2022). Peran edukasi masyarakat dalam mengurangi dampak negatif gadget pada anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1),
- Sisbintari, D., & Setiawati, N. (2021). Video animasi sebagai media edukasi dampak gadget pada anak. *Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 6(2),
- Subarkah, A. (2019). Pencegahan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(3),
- Wulandari, R., Damayanti, S., & Hidayati, N. (2021). Perilaku anak yang terpengaruh oleh penggunaan gadget berlebihan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2),
- Purwaningtyas, A., Astarani, D., & Febriani, I. (2023). Media edukasi interaktif untuk anak sekolah dasar: Studi kasus penggunaan video animasi. *Jurnal Teknologi dan Media Pendidikan*, 11(1),