

## PENYULUHAN DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER SISWA DI SEKOLAH DASAR SDN 06 TANJUNG BATU

**Rina Oktaviana<sup>1\*</sup>, Erwanda<sup>2</sup>**

<sup>1 2</sup>Program Studi Psikologi, Universitas Bina Darma. Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111, Indonesia.

\* Coressponding Author. E-mail: [rina.oktaviana@binadarma.ac.id](mailto:rina.oktaviana@binadarma.ac.id)

**Received: 23 Januari 2025**

**Accepted: 16 Agustus 2025**

**Published: 31 Agustus 2025**

### Abstrak

Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan hampir setiap orang, sehingga keberadaannya menimbulkan dampak positif maupun negatif. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini digunakan metode penyuluhan, diskusi, dan observasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penyuluhan mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa memberikan manfaat yang signifikan. Kegiatan ini mampu menambah wawasan siswa mengenai dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan serta pentingnya memanfaatkannya secara tepat. Selain itu, sosialisasi yang dilakukan juga memberikan pemahaman kepada orang tua untuk lebih berhati-hati dan bijak dalam memberikan gadget kepada anak. Orang tua didorong untuk bersikap tegas dalam menetapkan aturan, menerapkan disiplin waktu, dan memantau penggunaan gadget oleh anak-anak, sehingga potensi dampak negatif dapat diminimalkan dan manfaat positifnya dapat dioptimalkan.

**Kata Kunci:** Karakteristik, Dampak Gadget, SDN 06 Tanjung Batu

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era globalisasi membuat gadget semakin mudah dijumpai di berbagai kalangan (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun, kemudahan akses ini juga menimbulkan potensi ketergantungan, khususnya pada anak, sehingga interaksi melalui dunia maya menjadi kebiasaan sehari-hari (Tandung, 2021). Ketergantungan tersebut berisiko menurunkan kualitas interaksi langsung, membuat individu cenderung pasif, serta memengaruhi pola pikir dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan setiap orang, sehingga keberadaan gadget menyebabkan adanya dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari gadget adalah mempermudah dalam pencarian informasi dan komunikasi, selain itu, dapat menjadi sumber pengetahuan untuk para pelajar tidak gagap teknologi. Adapun dampak negatifnya, yaitu mengganggu belajar siswa, berakibat buruk pada perilaku, kesehatan, dan sikap siswa, serta mengakibatkan pemborosan. (Dara, 2022). Untuk itu sangat diperlukan pembatasan serta arahan dari orang tua dalam menggunakan gadget. Apalagi, ada banyak efek negatif dari

penggunaan gadget secara berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang dewasa.

Perkembangan gadget berdampak besar pada berbagai kalangan, terutama remaja dan anak-anak yang rentan menjadi korban pengaruh negatifnya. Oleh karena itu, kewaspadaan terhadap perkembangan teknologi ini perlu ditingkatkan. Peran orang tua menjadi sangat penting dalam memantau dan membimbing anak agar tidak terjerumus pada kemerosotan moral akibat penggunaan gadget yang tidak tepat. Pelajar juga diharapkan mampu menggunakan nalar dan pertimbangan yang bijak dalam memanfaatkan telepon genggam. Penggunaan gadget sebaiknya dilakukan secara seperlunya dan disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga potensi dampak buruk dapat diminimalkan.

Gadget memiliki berbagai dampak, salah satunya terhadap pola pikir anak. Penggunaan gadget secara tepat dapat membantu anak mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, serta meningkatkan kemampuan kognitif selama berada dalam pengawasan yang baik (Hidayat, 2021). Selain itu, berbagai aplikasi di dalam gadget, seperti Google, memungkinkan anak mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun. Platform seperti YouTube juga menyediakan beragam informasi menarik yang dapat



memperluas wawasan anak. Dengan potensi dan kelebihan tersebut, gadget diharapkan dapat menjadi sumber alternatif yang mendukung efektivitas proses belajar anak.

Selain memberikan dampak positif, gadget juga memiliki sisi negatif yang perlu diwaspadai. Penggunaan gadget secara berlebihan berpotensi merusak otak anak dan memengaruhi jaringan saraf. Selain itu, intensitas penggunaan yang tinggi dapat mengurangi frekuensi interaksi sosial anak, karena perhatian mereka terlalu terfokus pada gadget. Kondisi ini dapat membuat anak menjadi individu yang nyaman dengan dunianya sendiri, sehingga kurang memiliki kepedulian terhadap orang-orang di sekitarnya. (Andriyani, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan November 2024 di Dusun Tanjung Pinang 2, banyak sekali siswa SD 06 Tanjung Batu yang sudah bisa bermain gadget tanpa pengawasan dari orang tua, hal ini menyebabkan siswa lebih cenderung memanfaatkan gadget hanya untuk bermain bahkan sampai sehariansswatidak pernah bosan dibandingkan melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat bagi siswa itu sendiri.

Hal ini menyebabkan siswa menjadi individualis terhadap lingkungan sosialnya dan lupa waktu melakukan kewajibannya, seperti belajar dan ibadah. Hilangnya karakter religius siswa, ditandai dengan siswa mengabaikan sholat bahkan bermalas-malasan apabila disuruh pergi mengaji, dikarenakan siswa asik bermain gadget seharian. Hilangnya karakter tanggung jawab siswa seperti belajar, membantu orang tua, yang disebabkan rasa malas akibat bermain gadget dan kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap siswa.

Dalam proses pembelajaran siswa kurang fokus memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran yang diberikan dikarenakan siswa asik bermain dan berbicara dengan temannya membahas terkait game online.

Penyalahgunaan terhadap gadget oleh siswa akan berpengaruh pada sikap dan karakter siswa yang cenderung mejadi pribadi yang pemalas khususnya dalam belajar. Siswa terbiasa menggunakan gadget hanya untuk bermain saja sehingga dalam diri mereka tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang dalam proses pembelajaran. Karena dengan bermain Gadget tersebut dapat menghilangkan rasa bosan

siswa karena bagus dan menarik dari pada mengerjakan kewajibannya sendiri yaitu belajar, yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap sebuah perkembangan karakter anak yang kurang baik.

Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter siswa yaitu kebiasaan siswa dalam bermain gadget. Karena penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dalam kesehariannya serta dilingkungan sekitarnya. Siswa yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan membuat siswa menjadi menutup diri dengan teman-temannya dan lingkungan sekitarnya. Hal ini sangat mengawatirkan bagi siswa karena pada masa anak-anak mereka masih labil dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, karena berpengaruh terhadap meningkatnya sifat konsumtif pada siswa. Oleh karena itu peran dan pantauan dari orang tua disini sangat dibutuhkan sekali untuk membimbing anaknya dalam bermain gadget khususnya pada saat dilingkungan rumah.

Sosialisasi merupakan langkah yang tepat untuk mengedukasi serta memberikan pemahaman yang mendalam suatu hal. Dengan itu bentuk sosialisasi mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap anak tingkat dasar ini, menjadi inisiasi kelompok 5 KKNT Bina Darma yang dituangkan ke dalam program kerja guna untuk memberikan edukasi terhadap anak didik mengenai pengaruh dari penggunaan gadget berlebihan khususnya terhadap perkembangan anak tingkat sekolah dasar. Dengan adanya sosialisasi ini diharapkan agar anak didik tingkat sekolah dasar tidak hanya mengetahui kecanggihan teknologi yang ada pada gadget saja, lebih dari pada itu bisa memahami adanya pengaruh dari penggunaan gadget yang berlebihan khususnya terhadap proses perkembangan anak, sehingga dengan adanya sosialisasi ini menjadikan anak dapat menggunakan gadget secara bijak dengan mengetahui porsi penggunaannya sesuai kebutuhan, hingga pada akhirnya daya kembang anak dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan urai di atas maka sebagai seorang akademisi yang peduli terhadap perkembangan Pendidikan anak-anak penulis mencoba mengangkat judul “ Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Disekolah Dasar SDN 06 Tanjung Batu ”.



## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi penyuluhan, diskusi, dan observasi yang ditujukan kepada siswa kelas V dan VI SDN 06 Tanjung Batu. Kegiatan penyuluhan dilakukan Pada tanggal 4 – 5 November 2024. untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa mengenai topik yang dibahas, disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Selanjutnya, diskusi dilaksanakan sebagai sarana interaksi dua arah antara pemateri dan siswa, di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, serta memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Sementara itu, observasi dilakukan untuk memantau perilaku, partisipasi, dan respons siswa selama kegiatan berlangsung, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi efektivitas kegiatan dan dasar untuk perbaikan program di masa mendatang.

## HASIL KEGIATAN

Pada kegiatan KKNT dilaksanakannya program individu yaitu penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa pada siswa kelas 5 dan 6 SD Negeri 06 Tanjung Batu. Program ini dilakukan selama 2 hari pada tanggal 4 – 5 November 2024 dengan waktu 45 menit setiap pertemuannya. Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan yang dilakukan selama 2 kali pertemuan sebagai berikut:

### Pertemuan pertama (4 November 2024)

Pada hari pertama, penulis memberitahu kegiatan yang dilakukan dikelas yaitu penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa. Sebelum masuk pada pemaparan materi mengenai dampak penggunaan gadget penulis bertanya terlebih dahulu kepada siswa tentang pemahamannya mengenai apa itu gadget, dampak penggunaan gadget, dan bagaimana cara mengatasi penggunaan gadget secara berlebihan.

Banyak dari siswa yang masih belum mengerti apa itu gadget, dampak penggunaan gadget, dan bagaimana cara mengatasi penggunaan gadget secara berlebihan. Penulis memulai memaparkan materi tentang apa itu gadget, dampak penggunaan gadget, dan bagaimana cara mengatasi penggunaan gadget

secara berlebihan. Sebelum pelaksanaan penulis memberikan peraturan kepada siswa selama penyuluhan berlangsung. Adapun peraturannya selama pelaksanaan program yaitu :

1. Siswa dihimbau untuk dapat mendengarkan materi yang disampaikan
2. Siswa dilarang untuk berisik dan berteriak saat pelaksanaan program
3. Siswa diminta untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sopan saat pelaksanaan program
4. Siswa tidak diperkenankan untuk mengejek pendapat temannya.

Selama pemaparan materi penulis menjelaskan kepada siswa mengenai apa itu gadget, dampak penggunaan gadget, dan bagaimana cara mengatasi penggunaan gadget secara berlebihan. Seiring penjelasan satu persatu pembahasan penulis bertanya kepada siswa apakah siswa telah mengerti dan memahami materi yang disampaikan dan siswa dapat menerapkannya.

Setelah pelaksanaan penyuluhan, penulis melanjutkan program dengan melakukan diskusi didalam kelas secara berkelompok dan individu. Diskusi ini berisi tentang cerita kedisiplin.

Dari diskusi yang berlangsung penulis mengamati dari cerita siswa bahwa Siswa yang menggunakan gadget secara berlebihan dan tidak berlebihan memiliki rasa tanggung jawab yang berbeda.



Gambar. 1 Kegiatan Setelah Penyuluhan

### Pertemuan kedua (5 November 2024)

Pada pertemuan terakhir, penulis mengadakan quis untuk meninjau sejauh mana pahaman siswa mengenai apa yang telah ia dengarkan. Quis ini dilakukan dengan tanya jawab secara lisan, penulis menyiapkan 15 pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan pada pertemuan pertama.

Pada saat quis berlangsung penulis mengamati bahwa siswa sangat semangat dan siap untuk menjawab pertanyaan. Para siswa



dapat menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh penulis seperti contoh soal sebutkan dampak penggunaan gadget? Siswa menjawab bahwa dampak penggunaan gadget itu ialah menguramngi rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan mempengaruhi karakter diri.

Dari penggunaan gadget tersebut menunjukkan bahwa di kelas V sekolah VI dasar (SD) Negeri 06 Tanjung Batu, beberapa siswa yang kecanduan terhadap gadget siswa menjadi kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Akibatnya dari hal tersebut yang menyebabkan tidak melaksanakan tugas yang ada di sekolah dan kurang fokus dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas, kurangnya komunikasi secara langsung serta membuat anak-anak senang dengan kesibukan nya sendiri tanpa bersosialisasi dengan teman-temannya yang ada di sekolah .

Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Menurut Derry, (2014 : 15) gadget juga memiliki dampak negatif yaitu kesehatan otak terganggu, menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, gangguan tidur, pudarnya kreatifitas, perilaku kekerasan, ancaman cyberbullying, terpapar radiasi.

Dan juga pendapat dari Kamil (2016), bahwa gadget sangat mempengaruhi anak-anak sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan gadget, gadget telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu

Maka dari pendapat para ahli diatas dapat kita sumpulkan bahwa dengan adanya sosialisasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa ini, para siswa lebih tahu dan memahami apa yang akan terjadi ketikan menggunakan gadget tanpa mengetahui apa dampak yang akan terjadi, dan para orang tua lebih bisa waspada dan bijak dalam membuat serta menerapkan aturan di rumah maupun pun diluar rumah tentang penggunaan gadget terhadap anak-anak mereka, memberikan waktu kepada anak-anak dalam menggunakan gadget itu sendiri dengan tetap berada dalam pantauan orang tua.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya, gadget adalah alat komunikasi yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada bagaimana cara menggunakannya. Pengguna perlu bijak dalam memanfaatkan gadget agar dampak positif yang diperoleh lebih besar dibandingkan dampak negatifnya.

Sosialisasi mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa sangat bermanfaat. Hal ini memberikan wawasan kepada siswa mengenai dampak penggunaan gadget yang berlebihan dan pentingnya menggunakan gadget secara tepat. Selain itu, sosialisasi juga memberikan pemahaman kepada orang tua untuk lebih berhati-hati dan bijak dalam memberikan gadget kepada anak-anak mereka. Orang tua didorong untuk lebih tegas dalam membuat aturan, menerapkan disiplin waktu, dan memantau penggunaan gadget oleh anak-anak agar potensi dampak negatif dapat diminimalkan dan dampak positif lebih dioptimalkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri Saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(2), 164.
- Ajhuri, K.F. (2019). *Psikologi Perkembangan Pendidikan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penebar Media Pustaka.
- Alo Liliweri, 2011. *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Derry. 2014, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: EGC.
- kamil. 2016, *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi*. Skripsi 1-104.
- Kemali Syarif dkk. (2017). *Perkembangan Peserta Didik*. Pers Unimed. Novitasari Wahyu. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD Teratai. Volume 5(3), 182-186
- Papalia, Old, dan Feldman. (2009). *Human development, perkembangan manusia*. edisi 10, buku 2. Jakarta : Salemba Humanika.
- Putro, K.Z. (2017). *Memahami Ciridan Tugas Perkembangan Masa Remaja*. APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Vol. 17, No. 1, 1-8.



- Rezania, Bahasa Indonesia: L. SAYA. M. dan Bahasa Indonesia: V. (2021). *Psikologi Perkembangan Sepanjang Kehidupan Manusia*. Pers UMSIDA
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi remaja*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers. Schultz, D. (2013). *Psikologi Pertumbuhan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syifa, Dkk. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533
- Tandung Lolo. 2021. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SDN 2 Tallunglipu*. *Jurnal KIP*. Volume X(1), 21-28.
- Andriyani, S., & Wahyudi, W. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gadget dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 178–189.
- Hidayat, T., & Pratiwi, R. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 140–150.
- Dara, D. (2022). Analisis dampak penggunaan gadget pada siswa dalam pembelajaran di sekolah. *Cendekiawan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 45–53.

