

Edukasi Bijak Bermedia Sosial dan Pencegahan Kecanduan Game Online pada Siswa UPT SDN 66 Gresik

Muhammad Arinal Haq¹, Dini Ayu Pramitasari², Hesty Windiantari³, Ichwan Nur Mubarak⁴, Arif Bayhaqi Achmad⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Gresik, Indonesia

Received : 27 Juli 2026, Revised : 7 Agustus 2026, Published : 10 Agustus 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Muhammad Arinal Haq

E-mail: marinalhaqhaq@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat menjadikan media sosial dan game online sebagai bagian tidak terpisahkan dari keseharian siswa sekolah dasar, sehingga penggunaannya perlu diimbangi dengan pemahaman yang memadai agar tidak menimbulkan dampak negatif. Kegiatan edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai penggunaan media sosial secara bijak serta pencegahan dampak buruk kecanduan game online. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Gresik di UPT SDN 66 Gresik, menggunakan metode ceramah yang dipadukan dengan diskusi interaktif dan pemberian leaflet sebagai media pengingat. Ketercapaian kegiatan diukur melalui evaluasi lisan pada akhir sesi, observasi langsung terhadap keaktifan siswa, serta wawancara dengan guru kelas mengenai kebiasaan penggunaan gadget siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, dengan persentase berkisar antara 80% hingga 92%, mampu memahami dan menjelaskan kembali materi yang disampaikan, mencakup pentingnya menjaga data pribadi, dampak negatif kecanduan game online, serta cara bermedia sosial secara bijak. Hasil observasi dan wawancara juga mengungkap bahwa ketergantungan sebagian siswa terhadap gadget dipengaruhi oleh durasi penggunaan yang berlebihan dan pengawasan orang tua yang belum optimal. Kegiatan ini disimpulkan mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa secara signifikan, sekaligus menjadi langkah awal yang efektif dalam membentuk kebiasaan berteknologi yang sehat dan bertanggung jawab pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci - kecanduan game online, media sosial, siswa sekolah dasar

Abstract

The rapid advancement of digital technology has made social media and online games an inseparable part of elementary school students' daily lives, requiring adequate understanding to prevent negative impacts. This educational activity aims to enhance students' knowledge and awareness regarding the wise use of social media and the prevention of negative effects of online game addiction. The activity was carried out by students of the Community Service Program (KKN) of Universitas Gresik at UPT SDN 66 Gresik, using a lecture method combined with interactive discussion and the distribution of leaflets as reminder media. The achievement of the activity was measured through oral evaluation at the end of the session, direct observation of student engagement, and interviews with class teachers regarding students' gadget usage habits. The evaluation results showed that most students, with percentages ranging from 80% to 92%, were able to understand and re-explain the material delivered, including the importance of protecting personal data, the negative effects of online game addiction, and wise social media practices. Observation and interview results also revealed that some students' gadget dependency was influenced by excessive usage duration and insufficiently optimal parental supervision. This

activity is concluded to have significantly improved students' knowledge and awareness, while serving as an effective initial step in fostering healthy and responsible technology habits among elementary school students.

Keywords - elementary school student, online game addiction, social media

How To Cite : Haq, M. A., Pramitasari, D. A., Windiantari, H., Mubarak, I. N., & Achmad, A. B. (2026). Edukasi Bijak Bermedia Sosial dan Pencegahan Kecanduan Game Online pada Siswa UPT SDN 66 Gresik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(6), 2832 - 2842. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i6.4870>

Copyright ©2026 Muhammad Arinal Haq, Dini Ayu Pramitasari, Hesty Windiantari, Ichwan Nur Mubarak, Arif Bayhaqi Achmad

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital yang berlangsung pesat dalam beberapa tahun terakhir turut memengaruhi pola perilaku anak-anak usia sekolah dasar, tidak terkecuali siswa kelas 6. Media sosial dan game online kini bukan sekadar sarana hiburan, melainkan telah menjadi bagian dari cara anak berinteraksi, mengekspresikan diri, bahkan membentuk kebiasaan sehari-hari sejak usia dini (Andara et al., 2022). Tingginya frekuensi penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar menuntut adanya pemahaman dan pendampingan yang memadai agar teknologi tersebut dapat memberi manfaat positif bagi perkembangan belajar, sosial, dan karakter siswa, bukan justru menimbulkan dampak sebaliknya (Manan & Aidah, 2024). Penggunaan telepon pintar yang tinggi pada usia remaja dan anak-anak juga turut memengaruhi pola interaksi sosial mereka, di mana komunikasi yang sebelumnya banyak berlangsung secara langsung kini bergeser ke ruang digital (Suryadi et al., 2021).

Pemahaman mengenai penggunaan teknologi digital secara bijak tidak cukup hanya sebatas kemampuan mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kesadaran terhadap etika berperilaku di ruang digital, kehati-hatian dalam menjaga data pribadi, serta kemampuan mengatur waktu antara aktivitas daring dan kegiatan belajar (Kusumo et al., 2022). Falloon (2020) menjelaskan bahwa kompetensi digital bersifat multidimensional, mencakup aspek teknis, kognitif, dan sosial yang perlu dibangun secara terpadu melalui proses pendidikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Sidiq (2024) yang menekankan pentingnya literasi digital masyarakat dalam bermedia sosial secara etis, aman, dan nyaman sebagai bagian dari upaya pencegahan dampak negatif teknologi digital. Apabila pemahaman ini tidak dimiliki sejak dini, penggunaan media sosial dan game online berisiko memicu berbagai persoalan, seperti kecanduan digital, menurunnya konsentrasi belajar, hingga minimnya kewaspadaan terhadap ancaman keamanan di dunia maya (Tang et al., 2021; Jamun et al., 2023).

Berbagai kajian terkini menunjukkan bahwa banyak anak usia sekolah baru sampai pada tahap mampu mengoperasikan teknologi secara teknis, namun belum sepenuhnya memahami konsekuensi etis dan sosial dari aktivitas digital yang mereka lakukan (Tauhid, 2025). Ferguson dan Colwell (2020) menemukan bahwa intensitas penggunaan media sosial yang tinggi pada anak dan remaja tidak selalu diiringi dengan pemahaman tentang etika berkomunikasi secara daring maupun perlindungan privasi pribadi. Kesenjangan ini membuka peluang munculnya perilaku negatif di ruang digital, seperti tindakan perundungan siber maupun penyalahgunaan informasi pribadi (Kusumo et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara singkat dengan guru kelas VI di UPT SDN 66 Gresik terhadap 25 siswa, diketahui bahwa seluruh siswa telah menggunakan telepon pintar, baik milik sendiri maupun milik orang tua. Sebanyak 21 siswa (84%) mengaku menggunakan media sosial seperti WhatsApp, TikTok, atau YouTube setiap hari, sedangkan 19 siswa (76%) bermain game online secara rutin di luar jam sekolah. Selain itu, 15 siswa (60%) menggunakan gawai lebih dari dua jam setiap hari di luar keperluan belajar. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami pentingnya menjaga data pribadi, etika dalam berinteraksi di media sosial, serta pengelolaan waktu penggunaan gawai agar tidak mengganggu aktivitas belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi masih didominasi pada aspek

teknis, sedangkan pemahaman mengenai literasi digital yang aman dan bertanggung jawab masih perlu ditingkatkan.

Temuan tersebut menjadi dasar pemilihan UPT SDN 66 Gresik sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sekolah dipandang memiliki kebutuhan nyata terhadap program edukasi literasi digital karena hingga saat pelaksanaan kegiatan belum terdapat pembelajaran atau program khusus yang membahas penggunaan media sosial secara bijak, keamanan data pribadi, etika digital, serta pencegahan dampak negatif kecanduan game online secara komprehensif (Nihayah, 2026). Kebutuhan semacam ini juga tergambar dari kegiatan pengabdian serupa yang dilakukan Firdaus et al. (2026) pada siswa SMPN 149 Jakarta Timur, yang menunjukkan bahwa edukasi literasi digital dan penggunaan media sosial serta game online secara bijak efektif meningkatkan pemahaman siswa mengenai risiko dan manfaat teknologi digital, sekaligus menjadi salah satu rujukan penting dalam merancang kegiatan edukasi serupa pada jenjang pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, kegiatan edukasi ini diharapkan dapat melengkapi proses pembelajaran di sekolah sekaligus membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital secara sehat, aman, dan bertanggung jawab Kesi Lia et al., 2022).

Selain berdampak pada aspek etika dan perilaku sosial, penggunaan media digital yang berlebihan juga membawa konsekuensi terhadap kesehatan fisik dan mental anak (Febriani et al., 2025). Kecanduan game online, misalnya, dapat memengaruhi prestasi akademik, hubungan sosial, dan pola tidur (Ghuman & Griffiths, 2012; Susanti et al., 2023). Temuan ini diperkuat oleh Pande dan Marheni (2015) yang menemukan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan penurunan prestasi belajar siswa, serta Novrialdy (2019) yang menjelaskan bahwa kecanduan game online pada remaja dapat berdampak luas mulai dari aspek akademik hingga psikologis apabila tidak disertai upaya pencegahan yang tepat. Hal serupa juga berlaku pada penggunaan media sosial secara berlebihan, yang menurut Gustilawati et al. (2020) memiliki korelasi negatif terhadap pencapaian akademik. Hidayat et al. (2021) turut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat meningkatkan risiko stres dan kecemasan pada siswa, sejalan dengan temuan Putri et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa kecanduan bermain game turut berkontribusi terhadap gangguan kesehatan mental, serta Zaelani et al. (2019) yang menemukan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan kecenderungan depresi pada siswa. Selain itu, kecanduan media sosial juga membuat anak cenderung kurang bergerak sehingga rentan mengalami kelebihan berat badan atau obesitas, di samping gangguan kesehatan lain seperti masalah penglihatan dan gangguan tidur (insomnia) yang kini banyak ditemukan pada anak dan remaja (Iryadi et al., 2023).

Di sisi lain, game online sebenarnya juga dapat memberi manfaat apabila digunakan secara terarah dan dalam pengawasan yang tepat. Nuyens et al. (2019) menemukan bahwa permainan digital mampu melatih kemampuan memecahkan masalah dan bekerja sama, selama durasi bermain terkendali dan tetap dalam pantauan orang dewasa. Temuan ini menegaskan bahwa akar persoalan bukan terletak pada teknologi itu sendiri, melainkan pada cara penggunaannya serta sejauh mana pemahaman penggunanya terhadap risiko dan manfaatnya.

METODE

Kegiatan edukasi ini dilaksanakan dengan sasaran 25 siswa kelas VI UPT SDN 66 Gresik, menggunakan metode ceramah yang dipadukan dengan diskusi interaktif. Materi disampaikan melalui presentasi berbasis PowerPoint yang memuat informasi mengenai penggunaan media sosial secara bijak, manfaat dan risiko media sosial, etika berinteraksi di ruang digital, pentingnya menjaga data pribadi, serta dampak buruk kecanduan game online terhadap kesehatan, perilaku, dan aktivitas belajar siswa. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi interaktif untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, sekaligus memberikan kesempatan kepada mereka untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman terkait penggunaan media sosial dan game

online. Selain itu, siswa juga diberikan leaflet berisi ringkasan materi sebagai media pengingat sekaligus bahan bacaan yang dapat dipelajari kembali di rumah.

Pada akhir sesi, dilakukan evaluasi pemahaman siswa melalui pertanyaan lisan yang diajukan kepada seluruh peserta. Evaluasi ini mencakup beberapa aspek, yaitu pemahaman mengenai pentingnya menjaga data pribadi, kemampuan menyebutkan dampak negatif penggunaan game online secara berlebihan, cara menggunakan media sosial secara bijak, langkah yang tepat ketika menerima pesan dari orang tidak dikenal, serta manfaat positif teknologi digital apabila digunakan secara terarah. Jawaban siswa dicatat dan dihitung persentasenya untuk menggambarkan capaian pemahaman peserta secara keseluruhan.

Selain evaluasi lisan, dilakukan pula observasi langsung terhadap perilaku dan keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung, serta wawancara singkat dengan guru kelas untuk memperoleh gambaran mengenai kebiasaan penggunaan gadget siswa dalam keseharian, termasuk dampaknya terhadap konsentrasi belajar dan interaksi sosial di sekolah. Data dari observasi dan wawancara ini digunakan untuk melengkapi hasil evaluasi lisan, sehingga diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kondisi penggunaan gadget siswa serta ketercapaian tujuan kegiatan.

Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa kelas VI UPT SDN 66 Gresik mengenai pentingnya penggunaan media sosial secara bijak serta pencegahan dampak negatif kecanduan game online. Tingkat ketercapaian kegiatan diukur melalui kombinasi evaluasi lisan berbasis persentase capaian pemahaman, pengamatan langsung terhadap keaktifan siswa dalam bertanya, kemampuan memberikan tanggapan, ketepatan jawaban atas pertanyaan yang diajukan, serta antusiasme siswa dalam mengikuti keseluruhan kegiatan, yang dilengkapi dengan hasil wawancara bersama guru kelas mengenai kebiasaan penggunaan gadget siswa di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi penggunaan media sosial secara bijak dan pencegahan kecanduan game online dilaksanakan pada 25 siswa kelas VI UPT SDN 66 Gresik menggunakan metode ceramah yang dipadukan dengan diskusi interaktif serta media presentasi berbasis PowerPoint. Materi yang disampaikan meliputi manfaat dan risiko penggunaan media sosial, etika dalam berinteraksi di ruang digital, pentingnya menjaga data pribadi, serta dampak kecanduan game online terhadap kesehatan, perilaku, dan aktivitas belajar siswa. Pemilihan metode tersebut didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui penjelasan yang disertai ilustrasi visual, contoh nyata, dan komunikasi dua arah, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengaitkan materi dengan pengalaman yang mereka alami sehari-hari. Selama penyampaian materi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan, keterlibatan dalam menjawab pertanyaan pemateri, serta kemampuan menghubungkan contoh-contoh yang diberikan dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan media sosial maupun bermain game online. Penggunaan media visual berupa gambar dan ilustrasi sederhana mengenai risiko penggunaan gawai secara berlebihan turut membantu siswa memahami materi yang sebelumnya bersifat abstrak. Hasil ini sejalan dengan pendapat Falloon (2020) yang menyatakan bahwa literasi digital merupakan kompetensi multidimensional yang mencakup aspek teknis, kognitif, dan sosial, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif apabila disampaikan melalui pendekatan yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pada Siswa

Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, pada akhir sesi dilakukan evaluasi melalui pertanyaan lisan kepada seluruh peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 22 dari 25 siswa (88%) mampu menjelaskan pentingnya menjaga data pribadi saat menggunakan media sosial, 23 siswa (92%) dapat menyebutkan sedikitnya tiga dampak negatif penggunaan game online secara berlebihan, dan 21 siswa (84%) mampu menjelaskan cara menggunakan media sosial secara bijak, seperti membatasi waktu penggunaan gawai, tidak membagikan informasi pribadi kepada orang yang tidak dikenal, serta memilih konten yang bermanfaat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami konsep dasar literasi digital yang menjadi tujuan utama kegiatan ini, sekaligus mengindikasikan bahwa metode ceramah yang dipadukan dengan media visual dan diskusi interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa, sebagaimana tercermin dari kemampuan mereka menjelaskan kembali konsep-konsep penting menggunakan bahasa sendiri ketika evaluasi berlangsung. Temuan ini memperkuat pandangan Falloon (2020) bahwa pengembangan kompetensi digital pada anak akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan pemberian contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pada sesi diskusi dan tanya jawab, siswa tampak aktif mengajukan pertanyaan maupun menanggapi pertanyaan yang diberikan pemateri. Beberapa siswa menceritakan pengalaman mereka menggunakan media sosial, durasi bermain game online, serta pengalaman mendapat teguran dari orang tua karena terlalu lama menggunakan gawai. Diskusi tersebut memberikan gambaran bahwa media digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa, namun belum seluruhnya diimbangi dengan kemampuan mengelola penggunaan teknologi secara bertanggung jawab, sejalan dengan pandangan Ferguson dan Colwell (2020) bahwa tingginya intensitas penggunaan media digital pada anak tidak selalu diikuti oleh pemahaman mengenai etika komunikasi dan pengelolaan diri di ruang digital. Kondisi ini turut diperkuat oleh temuan Nuraliyah *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan telepon pintar secara berlebihan dapat berdampak langsung terhadap aktivitas belajar siswa apabila tidak disertai kesadaran dalam mengelola waktu penggunaannya. Melalui diskusi, siswa tidak hanya memperoleh informasi baru, tetapi juga diajak melakukan refleksi terhadap kebiasaan mereka sendiri, sehingga pembelajaran mulai mengarah pada pembentukan kesadaran untuk mengubah perilaku, bukan sekadar penambahan pengetahuan. Diskusi antarsiswa turut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah terbiasa bermain game online secara bersama-sama melalui fitur komunikasi dalam permainan, yang memperlihatkan bahwa interaksi sosial anak saat ini tidak hanya berlangsung secara langsung, tetapi juga melalui ruang digital, sebagaimana diungkapkan pula oleh Suryadi *et al.* (2021) bahwa penggunaan telepon pintar pada usia remaja dan anak-anak turut menggeser pola interaksi sosial mereka ke ruang digital. Kondisi ini menegaskan relevansi materi mengenai etika berkomunikasi, perlindungan data pribadi, serta sikap berhati-hati ketika berinteraksi

dengan orang yang belum dikenal. Beberapa pertanyaan yang muncul selama diskusi, seperti batas waktu bermain game yang sehat, cara membedakan informasi yang benar dan tidak benar di media sosial, serta langkah yang harus dilakukan apabila menerima pesan dari orang asing, menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan rasa ingin tahu sekaligus mendorong siswa berpikir lebih kritis terhadap aktivitas digital yang mereka lakukan sehari-hari.

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini juga menekankan pentingnya kesadaran siswa terhadap dampak penggunaan media sosial dan game online yang tidak terkendali, baik dari aspek sosial, kesehatan, maupun keamanan digital. Pemateri menjelaskan bahwa penggunaan media digital tanpa pengawasan dapat meningkatkan risiko terjadinya berbagai permasalahan, seperti penipuan daring, perundungan siber, penyalahgunaan data pribadi, hingga eksploitasi anak melalui interaksi di ruang digital, dengan menggunakan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan siswa agar mereka lebih mudah memahami bahwa ancaman tersebut dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari apabila penggunaan media sosial tidak disertai sikap waspada. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 22 siswa (88%) mampu menyebutkan pentingnya menjaga kerahasiaan data pribadi ketika menggunakan media sosial, sedangkan 20 siswa (80%) mampu menjelaskan langkah yang harus dilakukan apabila menerima pesan dari orang yang tidak dikenal melalui media digital. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan edukasi berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai aspek keamanan digital yang sebelumnya belum banyak dipahami, mengingat pada usia sekolah dasar anak masih berada pada tahap perkembangan kemampuan berpikir yang memerlukan pendampingan dalam mengenali berbagai risiko di dunia digital.

Selain aspek keamanan digital, materi mengenai dampak kecanduan game online turut memperoleh perhatian tinggi dari siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, 23 siswa (92%) mampu menyebutkan dampak negatif bermain game secara berlebihan, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya waktu istirahat, gangguan pola tidur, serta menurunnya intensitas interaksi dengan keluarga maupun teman. Selama diskusi berlangsung, beberapa siswa mengaitkan materi tersebut dengan pengalaman pribadi, misalnya mengaku pernah tidur larut malam karena bermain game sehingga merasa mengantuk saat mengikuti pembelajaran di sekolah, yang menunjukkan bahwa materi yang diberikan memiliki keterkaitan langsung dengan kondisi nyata yang dialami peserta sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ghuman dan Griffiths (2012) serta Susanti *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa kecanduan game online dapat memengaruhi prestasi akademik, hubungan sosial, dan kualitas tidur anak, sebagaimana diperkuat oleh Fembi *et al.* (2022) yang menemukan adanya hubungan antara kecanduan bermain game online dengan menurunnya kualitas tidur siswa. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh informasi mengenai dampak negatif tersebut, tetapi juga diajak mendiskusikan cara mengelola waktu penggunaan gawai secara lebih sehat, sehingga pembelajaran mulai membangun kesadaran untuk menerapkan perilaku yang lebih bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.

Materi mengenai dampak penggunaan gawai terhadap kesehatan fisik dan mental juga mendapat respons yang baik dari siswa. Setelah sesi edukasi, 21 siswa (84%) mampu menjelaskan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan dapat menyebabkan mata lelah, gangguan tidur, sakit kepala, serta menurunkan konsentrasi belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami bahwa dampak penggunaan media digital tidak hanya berkaitan dengan aspek akademik, tetapi juga berpengaruh terhadap kondisi kesehatan mereka, sejalan dengan penelitian Hidayat *et al.* (2021) mengenai hubungan penggunaan gadget yang tidak terkontrol dengan meningkatnya risiko stres dan kecemasan, penelitian Iryadi *et al.* (2023) mengenai dampak penggunaan media digital terhadap kesehatan fisik anak dan remaja, serta temuan Susanti dan Yusri (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan telepon pintar yang berlebihan turut berdampak pada berbagai aspek kehidupan siswa di sekolah, termasuk kondisi fisik dan konsentrasi belajar. Di sisi lain, kegiatan ini juga menekankan bahwa teknologi digital bukanlah sesuatu yang harus dihindari sepenuhnya. Siswa diberikan pemahaman bahwa media sosial dan game online tetap dapat memberikan manfaat apabila digunakan

secara bijaksana, sesuai kebutuhan, dan berada dalam pengawasan orang tua. Berdasarkan hasil evaluasi, 20 siswa (80%) mampu menyebutkan manfaat positif penggunaan teknologi digital, seperti membantu mencari informasi pelajaran, meningkatkan kemampuan bekerja sama, dan mempermudah komunikasi dengan guru maupun teman, sejalan dengan temuan Nuyens *et al.* (2019) yang menyatakan bahwa permainan digital dapat memberikan manfaat terhadap kemampuan berpikir dan kerja sama apabila digunakan secara terarah dan dengan durasi yang terkendali.

Sebagai upaya memperkuat keberlanjutan program, setiap siswa memperoleh leaflet berisi ringkasan materi mengenai penggunaan media sosial secara bijak, keamanan digital, serta pencegahan kecanduan game online. Leaflet dirancang menggunakan bahasa sederhana dan ilustrasi menarik agar mudah dipahami siswa sekolah dasar. Keberadaan media cetak tersebut diharapkan menjadi pengingat bagi siswa setelah kegiatan berakhir, sekaligus menjadi sarana komunikasi dengan orang tua mengenai materi yang telah dipelajari di sekolah, sehingga proses edukasi memiliki peluang untuk diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan keluarga. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan edukasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai penggunaan media sosial secara bijak dan pencegahan kecanduan game online. Dari 25 peserta, sebagian besar telah mampu menjelaskan kembali konsep-konsep utama yang disampaikan, mengidentifikasi risiko penggunaan media digital, serta menyebutkan langkah-langkah sederhana untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gawai, yang menunjukkan bahwa tujuan kegiatan dalam meningkatkan literasi digital dasar pada siswa sekolah dasar telah tercapai. Meskipun perubahan perilaku belum dapat diukur secara langsung dalam waktu singkat, peningkatan pengetahuan dan kesadaran yang diperoleh selama kegiatan merupakan modal awal yang penting dalam membentuk perilaku penggunaan teknologi digital yang lebih sehat dan bertanggung jawab.



Gambar 2. Diskusi dan Tanya Jawab Antara Pemateri dan Siswa

Selain data evaluasi lisan, hasil observasi dan wawancara dengan siswa serta guru turut mengungkap bahwa ketergantungan siswa terhadap gadget dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu durasi penggunaan gadget yang berlebihan dan kurang optimalnya pengawasan orang tua. Meskipun sebagian orang tua menyampaikan telah memberikan batasan waktu penggunaan gadget di rumah, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih menggunakan gadget hingga larut malam, terutama untuk bermain game online maupun mengakses media sosial, sehingga siswa datang ke sekolah dalam keadaan kurang beristirahat dan berdampak pada menurunnya konsentrasi selama proses pembelajaran. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga membuat sebagian siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktivitas digital dibandingkan berinteraksi dengan keluarga

maupun teman sebaya, sehingga waktu luang yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk belajar atau beraktivitas sosial lebih banyak digunakan untuk mengakses media sosial dan bermain game. Kondisi ini menegaskan bahwa pengawasan orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap memberikan manfaat bagi perkembangan anak.

Temuan observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan tidak hanya memengaruhi proses belajar siswa, tetapi juga berdampak pada perilaku sosial mereka. Beberapa siswa mengalami penurunan fokus saat mengikuti pembelajaran, kurang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, serta lebih mudah terdistraksi ketika proses belajar berlangsung; guru turut mengungkapkan bahwa siswa dengan intensitas penggunaan gadget tinggi cenderung membutuhkan waktu lebih lama untuk berkonsentrasi dibandingkan siswa lainnya. Dari aspek sosial, penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan berkurangnya intensitas interaksi langsung dengan teman maupun lingkungan sekitar, karena sebagian siswa lebih memilih menggunakan gadget pada waktu istirahat dibandingkan berkomunikasi atau bermain bersama teman-temannya. Kebiasaan ini secara bertahap berpotensi membentuk kecenderungan perilaku individualis, yang apabila berlangsung dalam jangka waktu lama tanpa pendampingan dari orang tua maupun guru dikhawatirkan dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, durasi penggunaan gadget yang berlebihan disertai lemahnya pengawasan orang tua dapat disimpulkan sebagai faktor utama yang memengaruhi munculnya ketergantungan terhadap gadget, dengan dampak yang terlihat tidak hanya pada menurunnya konsentrasi belajar, tetapi juga pada berkurangnya interaksi sosial dan munculnya kecenderungan perilaku individualis pada siswa.

Temuan-temuan tersebut memiliki kesamaan dengan berbagai penelitian terdahulu yang mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan siswa sekolah dasar, yang secara umum menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan berpotensi menurunkan minat belajar, mengurangi kemampuan berkonsentrasi, serta memengaruhi kualitas interaksi sosial anak. Meskipun demikian, kegiatan ini memberikan temuan yang lebih spesifik, yaitu pentingnya peran pengawasan orang tua sebagai faktor yang memengaruhi perilaku penggunaan gadget pada siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembatasan penggunaan gadget yang hanya berupa aturan tanpa pendampingan langsung belum mampu mengurangi intensitas penggunaan gadget pada anak, sehingga keterlibatan orang tua dalam mengawasi, memberikan contoh penggunaan gadget yang sehat, serta mengarahkan anak untuk melakukan aktivitas lain di luar penggunaan gadget menjadi aspek yang sangat penting dalam mencegah ketergantungan gadget sejak usia sekolah dasar. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan gadget pada siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, tetapi juga oleh lingkungan keluarga dan pola pengawasan yang diterapkan, sehingga diperlukan kerja sama antara sekolah dan orang tua dalam memberikan edukasi, pendampingan, serta pembiasaan penggunaan gadget secara bijak agar dampak negatif terhadap perkembangan akademik maupun sosial siswa dapat diminimalkan.

Kegiatan ini tentu memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi yang dilakukan berfokus pada pengukuran pemahaman siswa segera setelah kegiatan berlangsung, sehingga belum dapat menggambarkan perubahan perilaku dalam jangka panjang. Kegiatan juga belum melibatkan orang tua secara langsung, padahal pendampingan keluarga memiliki peran penting dalam mengawasi penggunaan gadget di rumah. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan menggunakan desain evaluasi yang lebih komprehensif, disertai pemantauan tindak lanjut bersama guru serta pelibatan orang tua dalam kegiatan edukasi, sehingga dampak program dapat diukur secara lebih objektif dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi yang dilakukan mahasiswa KKN Universitas Gresik pada 25 siswa kelas VI UPT SDN 66 Gresik ini terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai pentingnya penggunaan media sosial secara bijak serta

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

pencegahan dampak buruk kecanduan game online. Melalui metode ceramah yang dipadukan dengan diskusi interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis mengenai manfaat dan risiko media digital, tetapi juga diberikan ruang untuk merefleksikan pengalaman pribadi mereka dalam menggunakan media sosial dan bermain game online. Hasil evaluasi lisan pada akhir sesi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, dengan persentase berkisar antara 80% hingga 92%, mampu menjelaskan konsep-konsep utama yang disampaikan, seperti pentingnya menjaga data pribadi, dampak negatif kecanduan game online, serta cara menggunakan media sosial secara bijak. Keaktifan siswa dalam bertanya, ketepatan jawaban yang diberikan, serta antusiasme yang tinggi selama diskusi berlangsung turut memperkuat bukti bahwa materi edukasi telah tersampaikan dengan baik dan diterima secara positif oleh siswa.

Kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kesadaran siswa bahwa penggunaan media sosial dan game online yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, mulai dari gangguan kesehatan fisik dan mental, penurunan konsentrasi belajar, hingga potensi keterlibatan dalam berbagai kasus kriminal di lingkungan masyarakat. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas turut mengungkap bahwa ketergantungan sebagian siswa terhadap gadget dipengaruhi oleh durasi penggunaan yang berlebihan dan masih kurang optimalnya pengawasan orang tua di rumah, yang berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar serta berkurangnya interaksi sosial secara langsung. Di sisi lain, siswa turut memahami bahwa teknologi digital, termasuk gadget, media sosial, dan game online, bukan sesuatu yang sepenuhnya negatif, melainkan dapat memberikan manfaat besar bagi proses belajar apabila digunakan secara bijak, terarah, dan dalam pengawasan yang tepat dari orang tua maupun pendidik. Dengan demikian, tujuan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, serta membentuk kebiasaan berteknologi yang sehat dan bertanggung jawab sejak usia sekolah dasar dapat dikatakan tercapai, meskipun perubahan perilaku jangka panjang tentu memerlukan pendampingan yang berkelanjutan di luar kegiatan ini.

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil kegiatan tersebut, disarankan agar pihak sekolah, khususnya guru kelas, dapat melanjutkan penguatan materi literasi digital secara berkala melalui kegiatan belajar mengajar sehari-hari, mengingat edukasi yang bersifat satu kali kegiatan belum cukup untuk membentuk perubahan sikap dan kebiasaan digital siswa secara permanen. Peran orang tua juga perlu terus didorong melalui pengawasan aktif terhadap durasi dan jenis konten yang diakses anak, mengingat lingkungan rumah menjadi tempat anak paling banyak menghabiskan waktu bersama gadget, sekaligus menjadi faktor penting yang memengaruhi tingkat ketergantungan anak terhadap gadget sebagaimana ditemukan dalam kegiatan ini. Selain itu, mahasiswa KKN Universitas Gresik atau pelaksana kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang disarankan untuk melengkapi metode evaluasi dengan instrumen yang lebih terstandar serta melibatkan orang tua secara langsung dalam kegiatan edukasi, agar dampak kegiatan dapat dipantau secara lebih objektif dan berkelanjutan, sehingga tujuan besar dalam membentuk generasi digital yang bijak, sehat, dan bertanggung jawab dapat tercapai secara lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Kepala Desa Kandangan, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik, serta Kepala UPT SDN 66, Gresik, yang telah memberikan izin, kesempatan, dan berbagai fasilitas selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Penghargaan juga diberikan kepada seluruh siswa kelas VI UPT SDN 66 yang berada Desa Kandangan, Cerme, Gresik, yang telah berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andara, S., Aisy, Z. I. R., Sutini, T., & Arifin, M. H. (2022). Penggunaan media sosial di kalangan anak sekolah dasar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 7(1).
<https://doi.org/10.15294/harmony.v7i1.55893>

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Febriani, F., Haifaturrahmah, & Muhdar, S. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar: Studi kasus pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35580>
- Fembi, P. N., Nelista, Y., & Vianitati, P. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), Article 15. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>
- Ferguson, C. J., & Colwell, J. (2020). Lack of consensus among scholars on the issue of video game "addiction". *Psychology of Popular Media*, 9(3), 359. <https://doi.org/10.1037/ppm0000243>
- Firdaus, A., Khumaera, M., Ramdana, R. M., Mustofa, E. A., Putri, T. A., Alim, H., Fadillah, M. A. R., Mufdalifah, A., Usanto, S., & Sopian, A. (2026). Edukasi literasi digital dan penggunaan media sosial serta game online secara bijak bagi siswa SMPN 149 Jakarta Timur. *Journal of Social Work and Empowerment*, 5(2). <https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/joswae/id/article/view/1115>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012010102>
- Gustilawati, B., Utami, D., & Supriyati, A. F. (2020). The level of smartphone addiction and self efficacy with student achievements in the faculty of. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1), 109–115. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.230>
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: Studi kasus pada siswa 'X'. *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Iryadi, A., Adriani, C. A., Pertiwi, N. S. Q., Rahmawati, R., & Dewi, Z. (2023). Pengaruh media sosial terhadap kesehatan mental remaja. *Eksekusi: Jurnal Ilmu Hukum dan Administrasi Negara*, 2(1). <https://doi.org/10.55606/eksekusi.v2i1.796>
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Kesi Lia, I., Akrima, N. M., & Dinata, S. A. (2022). Peran literasi digital dalam model pembelajaran blended learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 100–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22832>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Kusumo, F. A., Subali, B., & Sunarto. (2022). The analysis of student's digital literacy with Microsoft e-learning media. *Journal of Primary Education*, 11(2), 165–177. <https://doi.org/10.15294/jpe.v11i2.61402>
- Manan, M., & Aidah, W. O. N. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Pencerah: Jurnal Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.35326/pencerah.v10i1.4907>
- Nihayah, U. (2026). Peran literasi digital dalam penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar: Studi deskriptif. *Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 4(1), 76–86. <https://doi.org/10.54180/jsped.2026.4.1.76-86>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuraliyah, E., Fadilah, A., Handayaningsih, E., Ernawati, E., & Oktadriani, S. L. (2022). Penggunaan HP dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1585. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.961>
- Nuyens, F. M., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O., & Griffiths, M. D. (2019). The empirical analysis of non-problematic video gaming and cognitive skills: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(2), 389–414. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0400>

- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/JPU.2015.v02.i02.p05>
- Putri, M. Y., Yuliana, Y., Yulastri, A., Erianti, Z., & Izzara, W. A. (2023). Artikel review: Dampak kecanduan bermain game terhadap kesehatan mental. *Jurnal Psikologi dan Konseling West Science*, 1(5), 291–303. <https://doi.org/10.58812/jpkws.v1i05.827>
- Setiowati, A., Dwi Prasetya, F. F., & Alviyana, M. (2025). Penyebab dan dampak kecanduan game online pada perkembangan siswa sekolah dasar. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), 1474–1484. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097>
- Sidiq, P. (2024). Literasi Digital Pada Masyarakat: Etis Bermedia Sosial, Aman dan Nyaman. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 3(2), 89–96. <https://doi.org/10.57119/abdimas.v3i2.125>
- Suryadi, A., Ranchman, G. A., Amelia, R. putri, & Rahayu, T. citra. (2021). Penggunaan HP Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial. *Cebong Journal*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.35335/cebong.v1i1.5>
- Susanti, D. D., & Yusri, F. (2023). Dampak Hp pada Siswa di Sma Negeri 1 Harau. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 10–18. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i1.937>
- Susanti, M., Fitri, N., & Arjuna, A. (2023). Hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur, konsentrasi belajar dan prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah tahun 2022. *Jurnal Keperawatan*, 12(1). <https://doi.org/10.47560/kep.v12i1.469>
- Tang, Y. M., Chen, P. C., Law, K. M. Y., Wu, C.-H., Lau, Y., Guan, J., He, D., & Ho, G. T. S. (2021). Comparative analysis of student's live online learning readiness during the coronavirus (COVID-19) pandemic in the higher education sector. *Computers & Education*, 168, 104211. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104211>
- Tauhid, R. (2025). Literasi digital sebagai pilar penguatan karakter siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24612>
- Tinambunan, T. R. (2020). Hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. *Jurnal Penelitian Kebidanan & Kespro*, 2(2). <https://doi.org/10.36656/jpk2r.v2i2.209>
- Zaelani, A. F., Setiawati, O., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan depresi pada siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2), 35–41. <https://doi.org/10.33024/jpm.v1i2.1868>