

Sosialisasi Dampak Penyalahgunaan Handphone Terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa di SDN 010 Sungai Bawang

Yesa Aliya^{*1}, Jum'atul Dwi Fitri², Rosa Murwindra³, Silpa Ildia Putri⁴, Alifah⁵

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Kimia, Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau, Indonesia

^{4,5}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau, Indonesia

*e-mail: yesaaliya20112004@gmail.com¹, jum'atuldwifitri111204@gmail.com²,
rosamurwindra@gmail.com³, silpaildiaputri458gmail.com⁴, alifahifa587@gmail.com⁵

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar semakin meningkat seiring kemajuan teknologi. Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di SDN 010 Desa Sungai Bawang oleh mahasiswa KKN-T Universitas Islam Kuantan Singingi bertujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku dan prestasi belajar. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan tanya jawab. Hasil menunjukkan sebagian besar siswa menggunakan handphone setiap hari untuk menonton video, bermain game, membuka media sosial, dan mencari materi pelajaran. Penggunaan berlebihan terkait dengan penurunan waktu belajar, gangguan konsentrasi, kebiasaan begadang, penurunan prestasi, perubahan perilaku sosial misalnya (menyendiri, mudah marah), serta penurunan interaksi sosial. Faktor keluarga, terutama kurangnya pengawasan orang tua, memperburuk kebiasaan ini. Namun, apabila digunakan secara terkontrol, gadget berpotensi mendukung pembelajaran melalui akses materi dan video edukasi. Diperlukan kerja sama antara guru, sekolah, dan orang tua untuk mengatur penggunaan gadget agar mendukung perkembangan akademik dan sosial anak

Kata Kunci: Gadget, Perilaku Siswa, Prestasi Belajar, Sekolah Dasar, Sosialisasi

Abstract

Gadget use among elementary school children has increased alongside technological advancement. A socialization program conducted at SDN 010 Sungai Bawang by community service students from Universitas Islam Kuantan Singingi aimed to improve fifth-grade students' understanding of the impact of gadget use on behavior and academic performance. The program employed observation, interviews, questionnaires, and Q&A methods. Findings indicate that most students use smartphones daily for watching videos, playing games, accessing social media, and finding learning materials. Excessive use is associated with reduced study time, impaired concentration, late-night device use, lower academic achievement, social behavior changes (e.g., social withdrawal, irritability), and decreased social interaction. Family factors, especially lack of parental supervision, exacerbate these issues. Conversely, controlled use can support learning via educational content. Collaboration among teachers, schools, and parents is necessary to regulate gadget use so it benefits children's academic and social development.

Keywords: Gadgets, Student Behavior, Academic Achievement, Elementary School, Socialization

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, berbagai inovasi terus berkembang dengan cepat. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat populer pada era globalisasi. Pada masa lalu, penggunaan gadget lebih banyak dijumpai pada kelompok masyarakat menengah ke atas. Namun, saat ini perangkat tersebut telah digunakan oleh berbagai kalangan tanpa memandang usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Nurhalisa et al., 2025). Teknologi saat ini berkembang sangat pesat dengan tujuan utama mempermudah pekerjaan dan aktivitas manusia (Huda & Efendi, 2025). Pada masa lalu, penggunaan gadget umumnya hanya dapat dijumpai di kalangan masyarakat menengah ke atas karena keterbatasan akses dan harga yang relatif tinggi.

Namun, seiring perkembangan teknologi dan semakin mudahnya memperoleh perangkat tersebut, gadget kini telah digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat. Penggunaannya tidak lagi terbatas pada kelompok tertentu, melainkan telah menjangkau berbagai usia, mulai dari anak-anak usia dini hingga orang dewasa.

Istilah "gadget" merujuk pada berbagai jenis alat teknologi yang terus berkembang dengan cepat dan memiliki fungsi khusus (Nurhalisa et al., 2025). Berbagai jenis teknologi, seperti smartphone dan laptop, terus bermunculan dan semakin canggih. Perkembangan ini memungkinkan banyak orang memanfaatkan teknologi sebagai alat utama untuk mencari informasi dan menyelesaikan pekerjaan sehari-hari dengan lebih efisien (Nandita et al., 2024). Khususnya, perkembangan gadget telah memberikan dampak besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak. Gadget masa kini sangat digemari oleh anak-anak, berbeda jauh dengan gadget pada masa terdahulu umumnya hanya dimanfaatkan sebagai sarana untuk menelepon serta mengirim dan menerima pesan singkat, dengan desain yang relatif sederhana dan kurang atraktif (Huda & Efendi, 2025). Sementara itu, gadget pada era sekarang menunjukkan perkembangan yang signifikan, baik dari segi tampilan yang lebih menarik maupun penambahan berbagai fitur yang mendukung beragam aktivitas penggunaannya (Huda & Efendi, 2025).

Pada masa sekarang, Jumlah anak-anak yang menggunakan gadget terus mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. karena perangkat tersebut dianggap menarik dan menghibur. Kondisi ini membuat Anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan gadget daripada melakukan aktivitas lainnya (Kamaluddin et al., 2024). Sebagian orang tua juga menilai gadget sebagai sarana bermain yang praktis serta mudah untuk dipantau. Akibat penggunaan yang terlalu sering, tidak sedikit anak yang akhirnya menjadi terbiasa bahkan sulit terlepas dari penggunaan perangkat tersebut. (Huda & Efendi, 2025). Anak-anak umumnya memakai perangkat elektronik untuk bermain game, menonton kartun, mengakses internet, atau sebagai alat belajar.

Berdasarkan rekomendasi yang dikeluarkan oleh American Academy of Pediatrics (AAP) dan Canadian Paediatric Society (CPS), anak usia 0–2 tahun dianjurkan untuk tidak memperoleh paparan layar sama sekali. Sementara itu, anak usia 3–5 tahun disarankan menggunakan perangkat digital dengan durasi sekitar satu jam per hari, sedangkan pada kelompok usia 6–18 tahun, waktu penggunaan layar sebaiknya dibatasi hingga maksimal dua jam setiap hari. Anjuran tersebut dibuat karena penggunaan gadget secara berlebihan dapat menghambat proses tumbuh kembang anak.

Salah satu dampak yang dapat muncul adalah berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan anak sesuai tahap perkembangannya (Islam & Singingi, 2020). Di samping itu, paparan layar dalam jangka waktu yang terlalu lama juga berpotensi memengaruhi kesehatan mata serta fungsi otak. Sejumlah penelitian turut melaporkan berbagai konsekuensi lain, seperti gangguan perkembangan otak, meningkatnya risiko obesitas, gangguan pola tidur, munculnya masalah kesehatan mental, peningkatan perilaku agresif, hingga adanya paparan radiasi dari perangkat elektronik. Oleh karena itu, penerapan batasan waktu dalam penggunaan gadget pada anak menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan. (Nurhalisa et al., 2025)

Sosialisasi menjadi salah satu langkah yang dianggap efektif dalam memberikan pemahaman dan edukasi kepada peserta didik mengenai berbagai persoalan yang terjadi di lingkungan mereka, termasuk terkait penggunaan gadget. Kegiatan sosialisasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak pada jenjang Sekolah Dasar menjadi salah satu program kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN-T Universitas Islam Kuantan Singingi yang bertujuan untuk meningkatkan

pengetahuan siswa mengenai pengaruh penggunaan gadget secara berlebihan, terutama terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa di SDN 010 Sungai Bawang.

Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mengenal kemajuan teknologi dan berbagai fitur yang terdapat pada gadget, tetapi juga memahami dampak negatif yang dapat muncul apabila penggunaannya tidak dikontrol dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu disesuaikan dengan kebutuhan serta dibatasi agar tidak mengganggu proses belajar maupun perkembangan perilaku anak (Smartphone & Sosial, 2022).

2. METODE

Sosialisasi ini diselenggarakan di SD Negeri 010 Desa Sungai Bawang dan diikuti oleh seluruh siswa kelas V yang berjumlah 15 orang. Program KKN Tematik dilaksanakan dengan menerapkan metode observasi, serta kuesioner guna mengidentifikasi bagaimana penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar. Di samping itu, interaksi melalui kegiatan tanya jawab antara mahasiswa dan siswa turut dilakukan agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan siswa dapat mengetahui dan memahami dampak penggunaan gadget terhadap perilaku serta proses belajar mereka. Adapun Tahapan Pelaksanaan Kegiatan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar1 . Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan gambar 1, kegiatan sosialisasi dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal. Tahap pertama diawali dengan observasi awal, yaitu tim melakukan pengamatan langsung di SDN 010 Sungai Bawang untuk mengetahui kondisi penggunaan handphone oleh siswa, kebiasaan belajar, serta dampak yang mulai terlihat terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa.

Tahap kedua adalah penyusunan materi sosialisasi. Pada tahap ini, tim menyiapkan bahan penyampaian yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah

dasar. Materi dirancang agar mudah dipahami, mencakup manfaat penggunaan handphone secara positif, risiko penggunaan berlebihan, serta cara memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung proses pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu pelaksanaan sosialisasi, dimana tim menyampaikan materi kepada siswa mengenai pengaruh penggunaan handphone terhadap perilaku dan prestasi belajar. Penyampaian dilakukan dengan pendekatan yang menarik dan komunikatif agar siswa dapat memahami dampak positif maupun negatif dari penggunaan handphone dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan sesi tanya jawab. Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, bertanya, serta berbagi pengalaman terkait penggunaan handphone. Diskusi ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa sekaligus membangun kesadaran dalam menggunakan handphone secara bertanggung jawab.

Tahap berikutnya adalah pengisian kuesioner. Siswa diminta mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai kebiasaan penggunaan handphone, perubahan perilaku, serta pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Data dari kuesioner digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui gambaran dampak penggunaan handphone pada siswa.

Selanjutnya dilakukan analisis data, yaitu hasil kuesioner diolah menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan handphone terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam melihat efektivitas kegiatan sosialisasi serta memahami kondisi penggunaan teknologi di lingkungan sekolah.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan penyusunan laporan. Pada tahap ini, seluruh hasil kegiatan, mulai dari pelaksanaan sosialisasi, hasil diskusi, hingga analisis kuesioner dievaluasi dan disusun dalam bentuk laporan kegiatan. Laporan tersebut menjadi dokumentasi kegiatan sekaligus bahan rekomendasi untuk pelaksanaan kegiatan lanjutan terkait penggunaan teknologi yang sehat dan mendukung pembelajaran siswa. Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan handphone secara bijak sehingga teknologi dapat memberikan manfaat positif terhadap perilaku, kedisiplinan, dan peningkatan prestasi belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan sosialisasi, ditemukan bahwa banyak siswa lebih tertarik memanfaatkan telepon genggam untuk bermain game dan mengakses media sosial dibandingkan membaca buku pelajaran. Kebiasaan tersebut menyebabkan siswa sering menunda mengerjakan tugas sekolah dan kurang fokus ketika belajar di rumah. Sebagian siswa bahkan mengaku menggunakan handphone hingga larut malam sehingga membuat mereka merasa mengantuk saat mengikuti pembelajaran di kelas. Situasi ini sejalan dengan penelitian (Guru et al., 2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan smartphone secara berlebihan dapat memengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar karena waktu belajar menjadi berkurang dan konsentrasi siswa mudah terganggu.

Selain berdampak pada prestasi belajar, penyalahgunaan handphone juga memengaruhi perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selama kegiatan sosialisasi berlangsung, beberapa guru menyampaikan bahwa terdapat siswa yang menjadi lebih sulit diarahkan dan mudah kehilangan fokus ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Beberapa siswa bahkan lebih memilih memperhatikan layar handphone

dibandingkan mendengarkan penjelasan guru. (Siswa et al., 2023) menyatakan bahwa penyalahgunaan handphone pada siswa sekolah dasar dapat menyebabkan perubahan perilaku sosial, seperti mudah marah, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, dan lebih mementingkan diri sendiri.

Kegiatan sosialisasi juga memperlihatkan bahwa penggunaan handphone yang tidak terkontrol dapat mengurangi interaksi sosial siswa dengan teman maupun keluarga. Banyak siswa menjadi lebih sering bermain sendiri dengan handphone daripada melakukan aktivitas bersama teman sebaya. Bahkan ketika waktu istirahat sekolah, beberapa siswa terlihat sibuk membuka media sosial dibandingkan berbicara dengan teman di sekitarnya. Penelitian (Pengabdian et al., 2023) menjelaskan intensitas Penggunaan handphone secara berlebihan dapat memengaruhi pada interaksi sosial siswa sekolah dasar, karena perhatian anak lebih banyak tertuju pada aktivitas digital daripada berkomunikasi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Meskipun demikian, menurut (Syarif et al., 2024) handphone juga memiliki dampak positif apabila digunakan dengan benar dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Dalam kegiatan sosialisasi dijelaskan bahwa handphone dapat membantu siswa mencari materi pelajaran, menonton video edukasi, dan memperoleh informasi tambahan yang tidak ditemukan dalam buku cetak. Sebagian siswa mengaku lebih mudah memahami pelajaran ketika mencari penjelasan melalui internet atau video pembelajaran. (Marryono et al., 2024) Mengungkapkan bahwa penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memperoleh informasi pendidikan dengan lebih cepat.

Selama kegiatan berlangsung, siswa juga diberikan pemahaman mengenai pentingnya mengatur waktu penggunaan handphone. Materi sosialisasi menekankan bahwa penggunaan handphone yang berlebihan dapat menyebabkan siswa menjadi malas belajar dan bergantung pada hiburan digital. Sebaliknya, penggunaan handphone yang terkontrol dapat membantu siswa meningkatkan wawasan dan pengetahuan. Oleh karena itu, siswa diarahkan agar menggunakan handphone untuk kegiatan yang bermanfaat seperti membaca materi pelajaran, mengerjakan tugas, dan mengikuti pembelajaran daring.

Faktor lingkungan keluarga juga menjadi salah satu penyebab tingginya penggunaan handphone pada siswa sekolah dasar (Syarif et al., 2024). Beberapa siswa mengaku diberikan kebebasan menggunakan handphone tanpa batas waktu yang jelas di rumah. Kurangnya pengawasan orang tua menyebabkan siswa lebih mudah kecanduan permainan daring dan media sosial. Dalam penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa pengawasan orang tua sangat diperlukan agar anak mampu menggunakan teknologi secara bijak serta tidak mengalami ketergantungan terhadap handphone.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi mengenai dampak penyalahgunaan handphone memberikan pemahaman baru kepada siswa tentang pentingnya menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Siswa mulai memahami bahwa handphone bukan hanya alat hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana pembelajaran apabila digunakan dengan baik. Dengan adanya kerja sama antara guru, sekolah, dan orang tua, penggunaan handphone pada siswa sekolah dasar diharapkan dapat lebih terkontrol sehingga perilaku dan prestasi belajar siswa dapat berkembang secara lebih positif.

HASIL

Berdasarkan hasil sosialisasi yang telah dilaksanakan diketahui bahwa penggunaan handphone di kalangan siswa sekolah dasar telah menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari aktivitas sehari-hari mereka. Sebagian besar peserta menyatakan

bahwa mereka menggunakan handphone setiap hari, baik untuk mendukung kegiatan belajar maupun sebagai sarana hiburan. Aktivitas yang paling sering dilakukan meliputi menonton video, memainkan game daring, mengakses media sosial, serta berkomunikasi dengan teman sebaya (Bahri et al., n.d.). Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemajuan teknologi digital memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pola aktivitas dan kebiasaan anak usia sekolah dasar. Penelitian (Fatimah et al., 2022) menjelaskan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa karena intensitas penggunaan perangkat digital dapat memengaruhi fokus belajar anak.

Dari hasil diskusi bersama siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih belum mampu membagi waktu antara belajar dan bermain handphone. Banyak siswa mengaku lebih sering menggunakan handphone pada malam hari untuk bermain game atau menonton video hiburan dibandingkan mengulang pelajaran sekolah (Haerunisya et al., 2023). Kebiasaan tersebut menyebabkan siswa sering merasa lelah dan mengantuk ketika mengikuti pembelajaran di kelas pada keesokan harinya. Situasi ini memperlihatkan bahwa penggunaan handphone yang berlebihan berdampak langsung terhadap kedisiplinan belajar siswa di sekolah dasar.

(Gondangmanis, 2021) Selain memengaruhi kedisiplinan belajar, penggunaan handphone juga berdampak terhadap konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru menyampaikan bahwa beberapa siswa terlihat kurang fokus ketika belajar karena perhatian mereka lebih tertuju pada handphone yang dibawa ke sekolah. Sebagian siswa bahkan cenderung membuka aplikasi lain ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Siswa et al., 2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan handphone secara berlebihan dapat menyebabkan penurunan hasil belajar siswa karena konsentrasi belajar menjadi terganggu.

Hasil kegiatan juga menunjukkan adanya perubahan perilaku sosial pada beberapa siswa akibat penggunaan handphone yang terlalu lama (Bintoro, 2021). Sebagian siswa menjadi lebih sering menyendiri dan kurang aktif berinteraksi dengan teman sebaya. Ketika waktu istirahat berlangsung, beberapa siswa memilih bermain handphone daripada berbicara atau bermain bersama teman di lingkungan sekolah. Menurut (Guru et al., 2022), penggunaan handphone yang tidak terkontrol dapat menyebabkan menurunnya interaksi sosial siswa sekolah dasar karena Anak cenderung lebih tertarik pada berbagai aktivitas digital daripada berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Meskipun demikian, kegiatan sosialisasi juga menemukan bahwa handphone memberikan manfaat positif apabila digunakan secara benar. Sebagian siswa mengaku menggunakan handphone untuk mencari materi pelajaran, menonton video pembelajaran, dan mengerjakan tugas sekolah. Beberapa siswa merasa lebih mudah memahami materi ketika mencari penjelasan tambahan melalui internet. Penelitian Jamun, (Marryono et al., 2024) menyatakan bahwa smartphone dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa apabila penggunaannya diarahkan secara tepat. Dalam pelaksanaan sosialisasi, siswa diberikan pemahaman mengenai dampak negatif penyalahgunaan handphone terhadap kesehatan dan perilaku belajar. Banyak siswa baru menyadari bahwa penggunaan handphone dalam waktu lama dapat menyebabkan mata cepat lelah, sulit berkonsentrasi, dan menurunkan semangat belajar. Setelah mengikuti kegiatan sosialisasi, sebagian siswa mulai memahami Penting untuk mengatur durasi penggunaan handphone agar tidak berdampak pada kegiatan belajar maupun waktu istirahat.

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa peran orang tua sangat memengaruhi kebiasaan siswa dalam menggunakan handphone. Siswa yang mendapatkan pengawasan dari orang tua cenderung menggunakan handphone untuk kebutuhan belajar dan tidak terlalu sering bermain game. Sebaliknya, siswa yang kurang mendapatkan pengawasan lebih sering menggunakan handphone secara bebas tanpa batas waktu yang jelas. Oleh sebab itu, kerja sama antara keluarga dan sekolah sangat diperlukan untuk mengontrol penggunaan handphone pada anak usia sekolah dasar agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan mereka.

Secara umum, kegiatan sosialisasi mengenai dampak penyalahgunaan handphone membahas pengaruh penggunaan handphone terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa sekolah dasar dapat terlaksana dengan lancar serta menunjukkan hasil yang positif. Setelah mengikuti kegiatan tersebut, siswa memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan handphone, sekaligus menyadari risiko yang mungkin timbul apabila perangkat tersebut digunakan secara kurang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa mulai menyadari pentingnya menggunakan handphone secara bijak agar teknologi dapat mendukung proses belajar, bukan justru menghambat perkembangan akademik maupun perilaku sosial mereka. Dengan adanya edukasi yang berkelanjutan, Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan dapat menggunakan teknologi secara bijaksana, bertanggung jawab, dan proporsional dalam aktivitas sehari-hari. Analisis data dilakukan menggunakan skala Likert lima tingkat. Persentase hasil kemudian diinterpretasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat rendah (0–20%), rendah (21–40%), sedang (41–60%), tinggi (61–80%), dan sangat tinggi (81–100%).

Hasil analisis terhadap variabel dampak penyalahgunaan handphone terhadap perilaku siswa disajikan pada Tabel 1. Analisis dilakukan terhadap lima indikator yang menggambarkan perubahan perilaku siswa setelah menggunakan handphone. Persentase setiap indikator dihitung menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat pengaruh pada masing-masing aspek.

Tabel 1. Hasil Analisis Skala Likert Variabel X1 (Dampak Penyalahgunaan Handphone terhadap Perilaku Siswa)

No	Indikator	Skor Total	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
1	X11	57	75	76,00	Tinggi
2	X12	30	75	40,00	Rendah
3	X13	33	75	44,00	Sedang
4	X14	41	75	54,67	Sedang
5	X15	43	75	57,33	Sedang
Jumlah		204	375	54,40	Sedang

Selanjutnya dilakukan analisis terhadap variabel dampak penyalahgunaan handphone terhadap prestasi belajar siswa. Hasil perhitungan setiap indikator menunjukkan tingkat pengaruh penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar siswa di sekolah maupun di rumah sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Skala Likert Variabel X2 (Dampak Penyalahgunaan Handphone terhadap Prestasi Belajar)

No	Indikator	Skor Total	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
1	X21	51	75	68,00	Tinggi
2	X22	29	75	38,67	Rendah
3	X23	46	75	61,33	Tinggi
4	X24	65	75	86,67	Sangat Tinggi
5	X25	61	75	81,33	Sangat Tinggi
Jumlah		252	375	67,20	Tinggi

Rekapitulasi hasil analisis kedua variabel disajikan pada Tabel 3. Tabel tersebut membandingkan tingkat pengaruh penyalahgunaan handphone terhadap perilaku siswa dan prestasi belajar sehingga dapat diketahui variabel yang memiliki pengaruh lebih dominan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Analisis Skala Likert

No	Variabel	Skor Total	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
1	Dampak Penyalahgunaan Handphone terhadap Perilaku Siswa	204	375	54,40	Sedang
2	Dampak Penyalahgunaan Handphone terhadap Prestasi Belajar	252	375	67,20	Tinggi

Berdasarkan hasil rekapitulasi, variabel prestasi belajar memperoleh persentase sebesar **67,20%** (kategori tinggi), sedangkan variabel perilaku siswa memperoleh persentase **54,40%** (kategori sedang). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan handphone yang tidak terkontrol lebih banyak memengaruhi aspek akademik dibandingkan perilaku sosial siswa. Secara keseluruhan, sebagaimana disajikan pada.3, hasil pengabdian menunjukkan bahwa dampak penyalahgunaan handphone terhadap prestasi belajar lebih tinggi dibandingkan dampaknya terhadap perilaku siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan handphone yang tidak terkontrol lebih berpengaruh terhadap aspek akademik dibandingkan aspek perilaku pada siswa SDN 010 Sungai Bawang.



Gambar 2. Sosialisasi, Foto Penyampaian Materi, dan Foto Pengisian Kuisisioner

Gambar 2 menunjukkan rangkaian dokumentasi kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di SDN 010 Sungai Bawang. Pada bagian (a) memperlihatkan kegiatan penyampaian materi mengenai dampak positif dan negatif penggunaan handphone kepada siswa. Bagian (b) menunjukkan proses interaksi dan diskusi antara pematari dengan siswa selama kegiatan berlangsung. Bagian (c) memperlihatkan kegiatan pengisian kuesioner oleh siswa sebagai instrumen evaluasi untuk mengetahui pemahaman serta pengaruh penggunaan handphone terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Penggunaan gadget di kalangan siswa SDN 010 Sungai Bawang telah menjadi kebiasaan harian yang sulit dipisahkan dari aktivitas belajar maupun bermain. Sebagian besar siswa menggunakan handphone setiap hari untuk menonton video, bermain game, membuka media sosial, dan mencari materi pelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah memengaruhi pola aktivitas dan kebiasaan anak usia sekolah dasar secara signifikan. Penggunaan gadget yang berlebihan erat kaitannya dengan menurunnya disiplin belajar, gangguan konsentrasi, kebiasaan begadang, serta penurunan prestasi akademik siswa. Selain itu, terjadi perubahan perilaku sosial seperti kecenderungan menyendiri, kurang aktif berinteraksi dengan teman, dan mudah marah. Faktor lingkungan keluarga, terutama kurangnya pengawasan dan batasan waktu yang jelas, memperkuat kebiasaan penggunaan gadget secara berlebihan. Di sisi lain, gadget juga memiliki potensi dampak positif jika digunakan secara terkontrol dan terarah. Handphone dapat menjadi sarana pembelajaran yang mendukung pencarian materi, menonton video edukasi, dan mengerjakan tugas sekolah. Dengan demikian, diperlukan kerja sama antara guru, sekolah, dan orang tua untuk mengatur waktu, tujuan, serta pengawasan pemakaian gadget teknologi dapat mendukung perkembangan akademik dan sosial anak secara seimbang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada **Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS)** melalui **program Kuliah Kerja Nyata (KKN)** yang telah memfasilitasi

pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SDN 010 Sungai Bawang, seluruh guru, tenaga kependidikan, dan siswa yang telah menerima serta mendukung pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada seluruh anggota tim KKN atas kerja sama, dedikasi, dan kontribusinya dalam menyukseskan kegiatan ini. Penulis berharap hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan pengetahuan siswa mengenai penggunaan handphone yang bijaksana serta menjadi referensi bagi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, S., Ag, M., & Penggunaan, P. (2022) 'Pemahaman mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan smartphone pada siswa sekolah dasar', *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), pp. 290–298.
- Bintoro, H.S. (2021) 'Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), pp. 254–259.
- Fatimah, W., Bte Abustang, P. and Supardi, R. (2022) 'Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar', *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1), pp. 28–35.
- Guru, P., Dasar, S., Muhammadiyah, U.H. and Yanti, G. (2022) 'Pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp. 7586–7592.
- Haerunisya, N.I., Zzahrani, W.P., Sari, A.S. and Windarti, Z.A. (2023) 'Sosialisasi dampak penggunaan gadget pada anak SD Negeri', *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), pp. 69–77.
- Huda, U. and Efendi, I.L. (2025) 'Sosialisasi dampak gadget terhadap perilaku anak di Nagari Padang Magek', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(11), pp. 5163–5171.
- Kamaluddin, A.A., Janna, T.A.S., Abdullah, S.S., Langi, R.T., Amelia, U. and Subhan, A.M.B. (2024) 'Edukasi bahaya gadget dan pembagian mainan edukasi sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan gadget pada anak', *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, pp. 33–43.
- Marryono, Y., Rudiyanto, Z., Ntelok, E. and Jediut, M. (2024) 'Hubungan pemanfaatan smartphone sebagai sumber belajar dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), pp. 1790–1797.
- Nandita, E., Khairiyah, I., Putri, D., Mahela, A. and Hapni, M. (2024) 'Sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap anak di Desa Timbang Lawan', *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, pp. 1–8.
- Nurhalisa, R., Sushanty, V.R. and Huroiroh, E. (2025) 'Sosialisasi dampak penggunaan gadget bagi siswa sekolah dasar Menganti Permai Gresik Jawa Timur', *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), pp. 246–254.
- Pratiwi, N., Ramadhani, A. and Arsyad, M. (2020) 'Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kecanduan gadget pada anak usia sekolah', *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), pp. 120–128.
- Syarif, S.R., Aswim, D. and Kasim, A.M. (2024) 'Pengaruh penggunaan handphone terhadap minat baca siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Wuring', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1, pp. 1–10.
- Wasalmi, W., Ode, R., Sari, M., Tita, T. and Wulan, W. (2023) 'Sosialisasi dampak gadget terhadap perilaku belajar peserta didik SD Negeri 1 Bugi', *Jurnal Pengabdian Alkhidmah*, 1(3), pp. 1–10.

American Academy of Pediatrics (2020) *Media and Young Minds: Screen Time Recommendations for Children*. American Academy of Pediatrics.
Canadian Paediatric Society (2022) *Digital Media: Promoting Healthy Screen Use in School-aged Children and Adolescents*. Canadian Paediatric Society.
World Health Organization (2019) *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age*. Geneva: World Health Organization