

EDUKASI BAHAYA GADGET DAN FESTIVAL KEBAIKAN: WUJUD PENGABDIAN UKM PRO.ASTA UNIVERSITAS BATTUTA

**Fahmi Ruziq^{1*}, M. Rhifky Wayahdi¹, Subhan Hafiz Nanda Ginting¹,
Dewi Wahyuni¹, Nurmala Sride wi¹**

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, Universitas Battuta
email: *fahmiruziq89@gmail.com

Abstract: The development of digital technology brings both conveniences and challenges for children. Excessive gadget use can negatively impact children's physical, psychological, and social well-being. The community service programme "Education on the Dangers of Gadgets and Kindness Festival" aims to provide education about the dangers of excessive gadget use while introducing various healthy and enjoyable alternative activities. The method applied was participatory and educational through counselling, educational games, traditional games, and a kindness festival. The results showed an increase in children's awareness of the negative impacts of gadgets and their interest in engaging in beneficial non-gadget activities. This activity is expected to become a preventive effort to reduce children's dependence on gadgets in the digital era.

Keywords: children's activities; educational gadgets; kindness festival; educational games; community service.

Abstrak: Perkembangan teknologi digital membawa kemudahan sekaligus tantangan bagi anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kesehatan fisik, psikologis, dan sosial anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Edukasi Bahaya Gadget dan Festival Kebaikan" bertujuan untuk memberikan edukasi tentang bahaya penggunaan gadget berlebihan sekaligus mengenalkan berbagai aktivitas alternatif yang sehat dan menyenangkan. Metode yang digunakan bersifat partisipatif dan edukatif melalui penyuluhan, permainan edukatif, permainan tradisional, dan festival kebaikan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kesadaran anak-anak tentang dampak negatif gadget serta tumbuhnya ketertarikan terhadap aktivitas non-gadget yang bermanfaat. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi preventif dalam menekan ketergantungan anak terhadap gadget di era digital.

Kata kunci: aktivitas anak; edukasi gadget; festival kebaikan; permainan edukatif; pengabdian masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan dan hiburan. Namun, kemudahan ini juga membawa dampak negatif, khususnya

bagi anak-anak. Saat ini, prevalensi penggunaan gadget di kalangan anak-anak meningkat secara signifikan dan memicu berbagai kekhawatiran terkait kesehatan fisik, psikologis, dan sosial mereka (Syafi'in & Suhita, 2021; Lança & Saw, 2020; Kurniawati & Sutharjana, 2023). Penggunaan gadget yang

berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan, gangguan tidur, masalah perilaku, hingga kecanduan digital yang berdampak buruk terhadap perkembangan anak.

Beberapa kegiatan pengabdian masyarakat telah menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi secara terarah dan edukatif dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak. Misalnya, kegiatan pengenalan dasar pemrograman dengan *Scratch* di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia berhasil meningkatkan minat, motivasi, serta keterampilan dasar pemrograman anak-anak sekolah dasar melalui metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan (Wayahdi & Ruziq, 2024; Purwawijaya et al., 2024; Ruziq & Ginting, 2024).

Namun demikian, salah satu masalah utama akibat penggunaan gadget tanpa batas adalah gangguan pada pola tidur dan kesehatan mata anak-anak. Paparan cahaya biru dari layar gadget terbukti dapat mengganggu ritme sirkadian tubuh, menurunkan produksi melatonin, dan berujung pada gangguan tidur seperti insomnia dan kelelahan (Wardani et al., 2024; Magistarina et al., 2021; Thomas et al., 2022). Selain itu, penggunaan gadget secara intensif dalam jangka waktu lama juga berkontribusi terhadap meningkatnya prevalensi miopia dan ketegangan mata digital pada anak-anak (Lança & Saw, 2020). Dampak lain yang tak kalah serius adalah munculnya kecenderungan anak untuk menarik diri dari interaksi sosial langsung dan lebih memilih interaksi virtual, yang berisiko menyebabkan isolasi sosial dan keterampilan interpersonal yang rendah (Andayani et al., 2023; Nurhafizah & Hidayati, 2022).

Mengatasi fenomena ini membutuhkan intervensi yang sistematis,

termasuk penyediaan alternatif aktivitas yang sehat dan edukatif bagi anak-anak. Permainan tradisional, aktivitas fisik di luar ruangan, serta permainan edukatif berbasis kreativitas dan imajinasi dapat menjadi solusi efektif untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget (Ardiyani et al., 2021; Mujahid et al., 2023). Selain meningkatkan kesehatan fisik dan mental, aktivitas tersebut juga berperan penting dalam membentuk keterampilan sosial, kerja sama tim, dan rasa percaya diri anak. Keterlibatan orang tua serta dukungan lingkungan komunitas juga menjadi faktor kunci dalam menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas non-digital (Ivana et al., 2021; Liza et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Pro.sta Universitas Battuta berinisiatif melaksanakan kegiatan “Edukasi Bahaya Gadget dan Festival Kebaikan” sebagai bentuk nyata pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak dan orang tua tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan serta mengenalkan berbagai alternatif aktivitas positif yang menyenangkan. Melalui penyuluhan, permainan edukatif, dan festival interaktif, diharapkan dapat menumbuhkan gaya hidup sehat dan seimbang bagi anak-anak di era digital saat ini.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Edukasi Bahaya Gadget dan Festival Kebaikan” ini dilaksanakan dengan melibatkan anak-anak secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan.

Metode yang digunakan bersifat partisipatif dan edukatif, yang bertujuan memberikan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas menyenangkan sekaligus edukatif.

Tahapan Pelaksanaan:

Kegiatan ini dilaksanakan di lokasi yang telah ditentukan dengan melibatkan peserta dari kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Penyuluhan Edukasi Bahaya Gadget

Penyampaian materi kepada anak-anak mengenai dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kesehatan fisik, mental, dan sosial. Selain itu, disampaikan juga pentingnya melakukan aktivitas alternatif yang sehat dan menyenangkan di luar penggunaan gadget.

Permainan Edukatif dan Tradisional

Anak-anak diajak mengikuti berbagai permainan edukatif yang berbasis kreativitas dan imajinasi, serta permainan tradisional yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik, kemampuan sosial, dan kerja sama tim.

Festival Kebaikan

Kegiatan interaktif yang terdiri dari lomba-lomba sederhana, permainan kelompok, serta workshop kreatif yang dirancang untuk membangun semangat kebersamaan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan keterampilan interpersonal anak.

Alasan Pemilihan Metode

Metode ini dipilih karena dinilai efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mampu meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya mengatur penggunaan gadget secara bijak di era digital. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong anak-anak untuk lebih aktif dalam berinteraksi secara langsung melalui aktivitas yang positif dan bermanfaat.

Tabel 1. Rundown Kegiatan

No	Waktu	Kegiatan	Deskripsi
1	08.30 – 09.00	Pembukaan & Senam Pagi	Pengumpulan anak-anak peserta kegiatan dan senam pagi
	09.00 – 09.30	Penyuluhan Edukasi Bahaya Gadget	Pemaparan materi mengenai dampak negatif gadget dan pentingnya aktivitas alternatif.
3	09.30 – 11.00	Permainan Edukatif & Tradisional	Permainan kelompok: tiup bola pingpong, mengeluarkan bola dari jaring, game tebak warna, tebak gambar edukatif, dan lainnya.
	11.00 – 11.30	Penutupan & Pembagian Hadiah	Pengumuman pemenang lomba, kesan pesan, dan penyerahan souvenir

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat “Edukasi Bahaya Gadget dan Festival Kebaikan” ini menggunakan model rekayasa sosial-budaya dengan pendekatan edukatif-partisipatif, di mana anak-anak sebagai sasaran kegiatan dilibatkan secara aktif dalam proses penyuluhan, permainan, dan festival. Model ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar langsung (*experiential learning*) yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kesadaran anak tentang dampak buruk penggunaan gadget berlebihan serta mengenalkan alternatif aktivitas yang positif.

Peristilahan dan Model Kegiatan

Model kegiatan yang diterapkan dalam pengabdian ini meliputi: 1) Penyuluhan Edukatif Interaktif, yaitu metode edukasi berupa penyampaian materi menggunakan media visual sederhana dan tanya jawab langsung yang menstimulasi anak-anak untuk aktif menyampaikan pendapat.



Gambar 1. Peserta mengikuti edukasi bahaya gadget

2) Permainan Edukatif dan Tradisional, sebagai sarana edukasi yang berbasis pengalaman langsung dengan memanfaatkan permainan rakyat dan kreativitas anak untuk mengurangi ketergantungan terhadap gadget.



Gambar 2. Peserta mengikuti eksperimen pelangi dalam gelas



Gambar 3. Peserta mengikuti permainan tiup bola

3) Festival Kebaikan, berupa serangkaian lomba dan permainan kelompok yang bertujuan membangun keterampilan sosial, kepercayaan diri, serta menanamkan nilai-nilai positif seperti kerja sama dan semangat berbagi. Model ini terbukti efektif dalam menstimulasi ketertarikan anak-anak terhadap aktivitas non-digital serta mempererat interaksi sosial secara langsung.



Gambar 4. Peserta mengikuti senam



Gambar 5. Peserta mengikuti sejumlah permainan lainnya

Luaran Kegiatan

Luaran utama kegiatan ini adalah:

- 1) Jasa Edukasi, berupa penyuluhan tentang bahaya gadget dan pengenalan aktivitas alternatif.
- 2) Peningkatan keterampilan sosial dan motorik anak, melalui berbagai permainan edukatif dan festival.
- 3) Dokumentasi kegiatan, berupa foto, video, dan tabel rekap peserta serta jenis permainan yang diikuti.

Dokumentasi Kegiatan

Berikut beberapa dokumentasi kegiatan yang berhasil dihimpun:

Tabel 2. Jenis Kegiatan dan Jumlah Peserta

No.	Jenis Kegiatan	Jumlah Peserta
1	Penyuluhan Bahaya Gadget	20 anak
2	Permainan Edukatif dan Tradisional	20 anak
3	Festival Ke-baik-an	20 anak



Gambar 6. Sesi foto bersama

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Edukasi Bahaya Gadget dan Festival Kebaikan” yang dilaksanakan oleh UKM Pro.asta Universitas Battuta berhasil memberikan edukasi kepada anak-anak tentang dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan. Melalui penyuluhan, permainan edukatif, permainan tradisional, serta festival kebaikan, kegiatan ini mampu meningkatkan kesadaran anak-anak mengenai pentingnya membatasi penggunaan gadget dan aktif melakukan aktivitas alternatif yang bermanfaat. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil memperkuat keterampilan sosial, motorik, dan membangun semangat kebersamaan anak-anak peserta. Model rekayasa sosial-budaya berbasis edukatif-partisipatif terbukti efektif dalam menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif di lingkungan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Andayani, A., Prabowo, S., & Ghazali, M. (2023). The effect of parenting and gadget use habits on children's social character in elementary school. *International Journal of Social Science Research and Review*, 6(6), 145-153. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v6i6.1155>

Ardiyani, I., Setiawati, Y., & Hsieh, Y. (2021). Education for parents of children with gadget addiction. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 9(3), 221. <https://doi.org/10.20473/jbe.v9i32021.2>

Ivana, I., Murniati, M., & Putri, N. (2021). The relationship between gadget usage and adolescent sleep quality. *Journal of Public Health for Tropical and Coastal Region*, 4(1), 23-27.

- <https://doi.org/10.14710/jphtcr.v4i1.10776>
- Kurniawati, N. N. and Sutharjana, I. M. (2023). The influence of gadgets on the development of the early-age learners' behavior and character. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 159-171. <https://doi.org/10.37329/ijms.v1i2.2321>
- Laņa, C. and Saw, S. (2020). The association between digital screen time and myopia: a systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 40(2), 216-229. <https://doi.org/10.1111/opo.12657>
- Liza, M., Iktidar, M., Roy, S., Jallow, M., Chowdhury, S., Tabassum, M., ... & Mahmud, T. (2023). Gadget addiction among school-going children and its association to cognitive function: a cross-sectional survey from bangladesh. *BMJ Paediatrics Open*, 7(1), e001759. <https://doi.org/10.1136/bmjpo-2022-001759>
- Magistarina, E., Adri, Z., & Yuca, V. (2021). Preliminary study: sleep duration and sleep quality in male college students. *Jurnal Neo Konseling*, 3(2), 66. <https://doi.org/10.24036/00618kons2021>
- Mujahid, A., Handayani, W., & Imansyah, F. (2023). The negative effect of gadget on students' physical fitness. *Journal of Social Work and Science Education*, 4(3), 155-161. <https://doi.org/10.52690/jswse.v4i3.528>
- Nurhafizah, N. and Hidayati, W. (2022). An overview on case internet addiction in early childhood's perspective. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5289-5296. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2990>
- Purwawijaya, E., Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2024). Peningkatan Literasi Awal pada Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Huruf Berbasis Multimedia dengan Pemanfaatan Website Interaktif di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 8-14. <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/7>
- Ruziq, F., & Ginting, S. H. N. (2024). Pengenalan Penggunaan Smartphone yang Aman dan Edukatif untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di SanggarKeadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 21-26. <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/9>
- Syafi'in, S. and Suhita, B. (2021). Impaired vision function due to use of gadget. *Journal for Quality in Public Health*, 4(2), 83-86. <https://doi.org/10.30994/jqph.v4i2.195>
- Thomas, P. L., Gurung, R., & Mahalakshmi, M. (2022). Night time gadget use and quality of sleep among health science students in bangalore, india. *Rwanda Medical Journal*, 79(4), 13-20. <https://doi.org/10.4314/rmj.v79i4.2>
- Wardani, A., Azizah, A., & Nashir, M. (2024). Muslim family methods on the negative impact of digital technology advances in the era of industry 4.0 on children aged 4-7 in surakarta. *Suhuf*, 36(1), 86-94. <https://doi.org/10.23917/suhuf.v36i1.4354>
- Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2024). Pengenalan Dasar Pemrograman dengan Scratch untuk Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1-7. <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/6>