Abdi Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol 5 No 3 2026, hal 4294-4301
Avaliable online at: https://zia-research.com/index.php/abdicendekia



ABDI CENDEKIA:
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
Volume 5 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 4294-4301
https://zia-research.com/index.php/abdicendekia

"GADGETKU, AKU YANG ATUR!" Edukasi Literasi Digital untuk Membentuk Perilaku Bijak dalam Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V dan VI MIS Rantau Panjang, Langkat, Sumatera Utara

Tuti Rezeki Awaliyah Siregar[1], Nazwa Nurul Shahira[2], Mutia Sabrina[3], Rizky Ramadhan[4]
[1,2,3,4] Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia
Email: tutirezekiawsi15@gmail.com [1], nazwashahira368@gmail.com [2],
mutia8790@gmail.com [3], raofamily236@gmail.com [4]

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membuat gadget semakin dekat dengan kehidupan anak-anak. Gadget dapat membantu kegiatan belajar, komunikasi, pencarian informasi, dan hiburan. Penggunaan gadget tanpa pengaturan yang baik juga dapat menimbulkan masalah, seperti penggunaan waktu yang berlebihan, keamanan data pribadi, informasi yang tidak benar, serta perilaku yang kurang baik saat berkomunikasi di ruang digital. Oleh karena itu, siswa perlu mendapatkan edukasi sejak dini agar mampu menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan melalui seminar edukasi dengan tema "Gadgetku, Aku yang Atur!" Tips Keren Menggunakan Gadget dengan Bijak". Kegiatan dilaksanakan pada 19 September 2026 di MIS Rantau Panjang dengan peserta 56 siswa kelas V dan VI. Kegiatan dilakukan oleh tiga mahasiswa, yaitu Nazwa Nurul Shahira, Mutia Sabrina, dan Rizky Ramadhan. Pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi bersama siswa. Materi membahas pengertian dan fungsi gadget, manfaat dan dampak penggunaannya, serta cara menggunakan gadget dengan bijak melalui konsep G.A.D.G.E.T. Konsep tersebut terdiri atas Gunakan Seperlunya, Atur Waktu, Data Pribadi Dijaga, Gunakan untuk Hal Positif, Evaluasi Sebelum Percaya, serta Tetap Sopan dan Bertanggung Jawab. Evaluasi dilakukan melalui permainan "Bijak atau Tidak Bijak" untuk membantu siswa mengenali perilaku yang tepat saat menggunakan gadget. Kegiatan berlangsung secara edukatif dan interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman tentang penggunaan gadget secara aman, positif, sopan, dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan dapat membentuk kebiasaan siswa dalam menggunakan gadget secara lebih terarah dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Gadget, Literasi Digital, Pengabdian Kepada Masyarakat

"MY GADGET, MY CONTROL! *Digital Literacy Education for fostering Responsible Gadget Use among Fifth and Sixth Grade Students at MIS Rantau Panjang, Langkat, North Sumatera"*

Abstract

Advances in digital technology have brought gadgets closer to children's daily lives. Gadgets can aid in learning, communication, information-seeking, and entertainment. However, using

p-ISSN: 2963-8968 || e-ISSN: 2962-7923

gadgets without proper guidance can also lead to problems, such as excessive screen time, privacy concerns, exposure to misinformation, and inappropriate behavior when communicating in digital spaces. Therefore, students need to be educated from an early age so they can use gadgets wisely and responsibly. This Community Service (PKM) activity was carried out through an educational seminar titled "My Gadget, My Rules!: Cool Tips for Using Gadgets Wisely." The event took place on September 19, 2026, at MIS Rantau Panjang with 56 fifth- and sixth-grade students participating. It was led by three students: Nazwa Nurul Shahira, Mutia Sabrina, and Rizky Ramadhan. The program included a presentation, discussion, Q&A session, and evaluation with the students. The material covered the definition and functions of gadgets, the benefits and impacts of their use, and how to use gadgets wisely through the G.A.D.G.E.T. concept. This concept consists of: Use Sparingly, Manage Your Time, Protect Personal Data, Use for Positive Purposes, Evaluate Before Trusting, and Stay Polite and Responsible. The evaluation was conducted through the "Wise or Unwise" game to help students recognize appropriate behavior when using gadgets. The activity was both educational and interactive. The results showed that students gained an understanding of how to use gadgets safely, positively, politely, and responsibly. It is hoped that this activity will help students develop habits of using gadgets in a more purposeful and beneficial way in their daily lives.
Keywords: *Gadgets, Digital Literacy, Community Service.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah gadget. Gadget seperti telepon pintar, tablet, dan perangkat digital lainnya telah menjadi bagian dari aktivitas anak-anak. Melalui gadget, siswa dapat mencari informasi, menonton video pembelajaran, berkomunikasi, mengakses berbagai sumber belajar, serta memperoleh hiburan (Gabriela et al. 2021).

Kehadiran gadget pada dasarnya dapat memberikan banyak manfaat apabila digunakan dengan tepat. Gadget dapat membantu siswa memperoleh informasi secara lebih cepat, mendukung proses pembelajaran, mengembangkan kreativitas, serta memudahkan komunikasi. Namun, manfaat tersebut sangat bergantung pada cara seseorang menggunakan gadget (Info 2023).

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan siswa terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar, mengabaikan kewajiban belajar, mudah terdistraksi, serta berpotensi terpapar informasi yang tidak sesuai. Selain itu, penggunaan internet melalui gadget juga berkaitan dengan keamanan data pribadi dan perilaku seseorang ketika berinteraksi di ruang digital (Astarani et al. 2023).

UNICEF Indonesia menjelaskan bahwa anak-anak di Indonesia menghadapi berbagai risiko ketika berada di ruang digital, termasuk risiko terhadap privasi, identitas, keamanan, paparan konten yang tidak sesuai, serta *cyberbullying*. UNICEF juga menekankan pentingnya membangun kemampuan anak untuk menggunakan internet secara aman dan bertanggung jawab.

Keamanan data pribadi menjadi salah satu hal yang penting diperkenalkan kepada anak. Informasi seperti nama lengkap, alamat, nomor telepon, nama sekolah, kata sandi, foto, maupun informasi pribadi lainnya perlu dijaga dan tidak dibagikan sembarangan.

UNICEF Indonesia juga menganjurkan agar anak memahami konsep privasi sejak dini serta berpikir sebelum mengunggah atau membagikan sesuatu di internet. Selain menjaga data pribadi, anak juga perlu memiliki kemampuan untuk mengevaluasi informasi yang ditemukan melalui internet. Tidak semua informasi yang muncul pada gadget dapat langsung dipercaya. Oleh sebab itu, siswa perlu dibiasakan untuk berhenti sejenak, berpikir, memeriksa informasi, dan bertanya kepada orang tua atau guru apabila menemukan informasi yang meragukan (Sugiarti and Andyanto 2022).

p-ISSN: 2963-8968 || e-ISSN: 2962-7923

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak perlu diberikan sejak usia sekolah dasar. Edukasi tidak hanya berfokus pada larangan menggunakan gadget, tetapi lebih kepada bagaimana siswa dapat mengatur, mengendalikan, dan memanfaatkan gadget untuk kegiatan yang bermanfaat (Muspratiwi et al. 2025).

Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk seminar edukasi kepada siswa kelas V dan VI MIS Rantau Panjang dengan tema "Gadgetku, Aku yang Atur!: Tips Keren Menggunakan Gadget dengan Bijak".

Tema tersebut dipilih untuk memberikan pemahaman kepada siswa bahwa gadget merupakan alat yang dapat memberikan manfaat apabila digunakan dengan tepat. Kalimat "Gadgetku, Aku yang Atur!" juga menjadi pesan utama bahwa siswa perlu menjadi pihak yang mengendalikan penggunaan gadget, bukan membiarkan penggunaan gadget mengendalikan waktu, kegiatan, dan perilaku mereka.

Dalam kegiatan ini, materi dirangkum dalam konsep sederhana G.A.D.G.E.T, yaitu:

G – Gunakan Seperlunya A – Atur Waktu
D – Data Pribadi Dijaga
G – Gunakan untuk Hal-Hal Positif E – Evaluasi Sebelum Percaya
T – Tetap Sopan dan Bertanggung Jawab

Konsep tersebut dibuat agar siswa lebih mudah mengingat pesan utama seminar dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan dalam bentuk seminar edukasi pada Sabtu, 19 September 2026 di MIS Rantau Panjang. Kegiatan berlangsung mulai pukul 09.00 WIB dengan peserta 56 siswa kelas V dan VI. Kegiatan dilaksanakan oleh Nazwa Nurul Shahira, Mutia Sabrina, Rizky Ramadhan, serta mahasiswa PPL PGMI MIS Rantau Panjang. Materi disampaikan menggunakan PowerPoint dan proyektor dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.

Metode kegiatan meliputi penyampaian materi, tanya jawab, diskusi interaktif, dan evaluasi. Siswa diajak membahas penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, seperti belajar, bermain, menonton video, dan mencari informasi. Evaluasi dilakukan melalui permainan "Bijak atau Tidak Bijak" untuk mengetahui kemampuan siswa membedakan penggunaan gadget yang tepat dan tidak tepat. Kegiatan dirancang agar siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga dapat menerapkannya secara aman, positif, dan bertanggung jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan Seminar Edukasi

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema "Gadgetku, Aku yang Atur!: Tips Keren Menggunakan Gadget dengan Bijak" dilaksanakan di MIS Rantau Panjang pada tanggal 19 September 2026, Pukul 09.00 s/d Selesai didalam ruangan kelas 3 dan 4A yang digabung menjadi satu ruangan. Kegiatan diikuti oleh siswa kelas V dan VI dengan jumlah peserta sebanyak 56 orang. Kegiatan dilaksanakan dalam suasana edukatif dan interaktif. Materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan satu arah, tetapi juga diselingi dengan pertanyaan dan interaksi dengan siswa.

Pada awal kegiatan, pemateri mengajak siswa untuk memahami bahwa gadget sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Siswa diajak menyebutkan contoh gadget yang mereka kenal dan kegiatan apa saja yang biasanya dilakukan menggunakan gadget. Pendekatan tersebut digunakan untuk menghubungkan materi seminar dengan pengalaman siswa sehingga materi tidak terasa terlalu teoritis.

p-ISSN: 2963-8968 || e-ISSN: 2962-7923

Abdi Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol 5 No 3 2026, hal 4294-4301
Avaliable online at: https://zia-research.com/index.php/abdicendekia



Gambar 1. Suasana pelaksanaan seminar edukasi "Gadgetku, aku yang atur!" di MIS Rantau Panjang

Pengenalan tentang Gadget

Materi pertama yang disampaikan adalah "Gadget itu Apa Sih?".

Gadget dijelaskan sebagai perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk membantu berbagai aktivitas manusia. Contoh gadget yang dekat dengan kehidupan siswa antara lain smartphone, tablet, laptop, dan perangkat digital lainnya. Pemateri menjelaskan kepada siswa bahwa gadget bukan hanya digunakan untuk bermain. Gadget juga dapat digunakan untuk belajar, mencari informasi, membaca, menonton video pembelajaran, membuat karya, berkomunikasi, dan melakukan berbagai kegiatan positif lainnya.

Pada tahap ini siswa diarahkan untuk memahami bahwa fungsi gadget sangat luas dan penggunaannya bergantung pada tujuan pengguna.

1. Fungsi Gadget dalam Kehidupan Sehari-hari

Gadget memiliki berbagai fungsi yang dapat membantu aktivitas manusia. Dalam seminar, fungsi gadget dijelaskan melalui contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa.

Beberapa fungsi gadget yang dibahas antara lain:

a. Sebagai alat komunikasi, misalnya untuk berkomunikasi dengan orang tua, guru, dan keluarga.
b. Sebagai sumber informasi, misalnya mencari informasi mengenai pelajaran.
c. Sebagai media belajar, misalnya menonton video pembelajaran atau menggunakan aplikasi pendidikan.
d. Sebagai media kreativitas, misalnya membuat gambar, video, atau karya digital.
e. Sebagai media hiburan, misalnya bermain game atau menonton video.
f. Sebagai alat untuk membantu aktivitas sehari-hari, seperti menggunakan kamera, kalender, kalkulator, dan berbagai aplikasi lainnya.

Dari pembahasan tersebut, siswa diberikan pemahaman bahwa gadget dapat menjadi alat yang membantu apabila digunakan sesuai kebutuhan.

2. Gadget Itu Baik atau Buruk

Salah satu pembahasan penting dalam seminar adalah pertanyaan "Gadget itu baik atau buruk?"

Pemateri menjelaskan bahwa gadget tidak dapat secara sederhana dikategorikan sebagai sesuatu yang sepenuhnya baik ataupun buruk. Dampaknya sangat dipengaruhi oleh bagaimana, kapan, dan untuk apa gadget digunakan.

Jika digunakan untuk belajar, mencari informasi yang bermanfaat, berkomunikasi dengan keluarga, mengembangkan kreativitas, dan kegiatan positif lainnya, gadget dapat memberikan manfaat.

Sebaliknya, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai masalah, misalnya terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain, mengabaikan belajar dan aktivitas lain, mempercayai informasi yang belum terbukti, membagikan data pribadi

p-ISSN: 2963-8968 || e-ISSN: 2962-7923

sembarangan, atau menggunakan bahasa yang tidak sopan ketika berkomunikasi secara daring.

Dengan demikian, pesan utama yang diberikan kepada siswa adalah: "Bukan gadgetnya yang menentukan baik atau buruk, tetapi bagaimana kita menggunakannya."

3. Apa Artinya Bijak dalam Menggunakan Gadget

Materi selanjutnya membahas pengertian "bijak" dalam menggunakan gadget. Bijak menggunakan gadget berarti mampu menggunakan gadget dengan mempertimbangkan waktu, tujuan, keamanan, informasi, serta perilaku terhadap orang lain.

Siswa diberikan pemahaman bahwa menjadi pengguna gadget yang bijak bukan berarti tidak boleh menggunakan gadget. Sebaliknya, siswa tetap dapat menggunakan gadget, tetapi harus mampu mengendalikan penggunaannya.

Contohnya:

a. Menggunakan gadget ketika memang diperlukan.
b. Tidak terus-menerus bermain gadget.
c. Menyelesaikan kewajiban belajar terlebih dahulu.
d. Tidak membagikan data pribadi kepada orang lain secara sembarangan.
e. Tidak langsung mempercayai semua informasi yang ditemukan di internet.
f. Menggunakan gadget untuk kegiatan yang bermanfaat.
g. Berkomunikasi dengan bahasa yang sopan.
h. Meminta bantuan orang tua atau guru apabila menemukan sesuatu yang membuat bingung atau tidak aman.

UNICEF juga menekankan pentingnya membiasakan anak untuk berpikir sebelum menerima, mengirim, dan membagikan sesuatu di internet.

4. Mengenal "GADGET" : Tips Keren Menggunakan Gadget dengan Bijak

Agar materi lebih mudah diingat oleh siswa, pemateri memperkenalkan konsep G.A.D.G.E.T sebagai enam tips utama menggunakan gadget dengan bijak.

G - Gunakan Seperlunya

Siswa diberikan pemahaman bahwa gadget digunakan sesuai kebutuhan, bukan sepanjang waktu.

Contohnya:

a. Menggunakan gadget untuk mencari materi pelajaran.
b. Menggunakan gadget ketika membutuhkan informasi.
c. Menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan keluarga.

Berhenti menggunakan gadget apabila kebutuhan sudah selesai. Pesan yang diberikan kepada siswa adalah:

"Gunakan gadget sesuai kebutuhan, bukan karena tidak tahu harus melakukan apa."

A - Atur Waktu

Mengatur waktu merupakan bagian penting dalam penggunaan gadget. Siswa diajak memahami bahwa waktu untuk bermain gadget harus tetap seimbang dengan waktu untuk belajar, beribadah, beristirahat, bermain bersama teman, membantu orang tua, dan melakukan aktivitas lainnya.

Siswa juga diajak memahami bahwa ketika sedang belajar, mengerjakan tugas, atau mengikuti kegiatan sekolah, perhatian sebaiknya tidak terus-menerus tertuju pada gadget.

Pesan utama:

"Kita yang mengatur waktu menggunakan gadget, bukan gadget yang mengatur waktu kita."

D - Data Pribadi Dijaga

Data pribadi merupakan informasi tentang diri seseorang yang perlu dijaga. Contoh data pribadi yang diperkenalkan kepada siswa antara lain:

p-ISSN: 2963-8968 || e-ISSN: 2962-7923

a. Nama lengkap.
b. Alamat rumah.
c. Nomor telepon.
d. Nama sekolah.
e. Password.
f. Foto pribadi.
g. Lokasi.
h. Informasi keluarga.

Siswa diberikan pemahaman agar tidak sembarangan memberikan informasi pribadi kepada orang yang tidak dikenal melalui internet. UNICEF Indonesia juga menekankan agar anak tidak membagikan informasi seperti alamat, nomor telepon, nama sekolah, dan kata sandi kepada orang lain secara sembarangan.

Pesan utama:
"Data pribadi itu penting, jadi jangan dibagikan sembarangan."

G - Gunakan untuk Hal-Hal Positif

Gadget dapat digunakan untuk banyak kegiatan yang bermanfaat. Siswa diarahkan untuk menggunakan gadget sebagai sarana:

a. Belajar.
b. Mencari informasi.
c. Membaca.
d. Menonton video edukasi.
e. Mengembangkan kreativitas.
f. Membuat karya.
g. Berkomunikasi secara positif.
h. Mengenal pengetahuan baru.

Penggunaan gadget untuk kegiatan positif diharapkan dapat membantu siswa melihat gadget bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai alat yang dapat mendukung perkembangan pengetahuan dan kreativitas.

Pesan utama:
"Kalau gadget bisa digunakan untuk hal baik, kenapa memilih yang tidak baik?"

E - Evaluasi Sebelum Percaya

Siswa diajarkan bahwa tidak semua informasi yang terdapat di internet merupakan informasi yang benar. Sebelum mempercayai atau menyebarkan informasi, siswa diajak untuk:

a. Membaca informasi dengan teliti.
b. Tidak langsung percaya.
c. Memeriksa sumber informasi.
d. Membandingkan dengan sumber lain.
e. Bertanya kepada guru atau orang tua jika ragu.

Siswa juga diingatkan agar tidak langsung meneruskan pesan, foto, video, atau informasi yang belum diketahui kebenarannya.

Pesan utama:
"Berhenti, pikirkan, lalu cek sebelum percaya dan membagikan."

T - Tetap Sopan dan Bertanggung Jawab

Penggunaan gadget juga berkaitan dengan perilaku dan cara berkomunikasi. Siswa diberikan pemahaman bahwa meskipun komunikasi dilakukan melalui layar, tetap harus menggunakan bahasa yang sopan dan menghargai orang lain.

Contoh sikap yang perlu dilakukan:

a. Tidak menghina teman.
b. Tidak mengejek orang lain melalui komentar.

p-ISSN: 2963-8968 || e-ISSN: 2962-7923

c. Tidak menyebarkan foto orang lain tanpa izin.
d. Tidak membuat atau menyebarkan berita yang merugikan orang lain.
e. Tidak menggunakan kata-kata kasar.
f. Bertanggung jawab atas apa yang dikirim atau dibagikan.

UNICEF menganjurkan perilaku positif di ruang digital serta mengingatkan agar anak berpikir sebelum mengirim atau membagikan sesuatu.

Pesan utama:

“Jadilah orang yang sopan di dunia nyata dan juga di dunia digital.”



Gambar 2. Penyampaian materi oleh narasumber

Evaluasi Bersama Siswa: Bijak/ Tidak Bijak Melalui Pernyataan

Setelah seluruh materi disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi bersama siswa melalui permainan “Bijak atau Tidak Bijak”.

Dalam kegiatan ini, pemateri membacakan beberapa pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan gadget. Siswa diminta menentukan apakah tindakan tersebut termasuk BIJAK atau TIDAK BIJAK menggunakan acuan ibu jari mereka.

Contoh pernyataan yang digunakan antara lain:

a. Menggunakan gadget untuk materi Pelajaran
b. Memberikan password gadget/sosmed kepada teman
c. Mengecek kebenaran berita sebelum membagikannya
d. Bermain gadget sampai lupa belajar dan tidur
e. Berkomentar dengan bahasa yang sopan

Evaluasi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai penilaian pemahaman, tetapi juga menjadi kegiatan refleksi bagi siswa. Melalui pernyataan-pernyataan sederhana, siswa diajak menghubungkan materi seminar dengan situasi yang mungkin mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan

Pelaksanaan seminar menunjukkan bahwa edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak dapat dikemas melalui pendekatan sederhana dan dekat dengan kehidupan siswa. Penggunaan istilah G.A.D.G.E.T menjadi salah satu cara untuk mempermudah siswa mengingat materi.

Enam pesan yang terdapat dalam konsep G.A.D.G.E.T mencakup beberapa aspek penting dalam literasi digital anak, yaitu pengendalian penggunaan, pengaturan waktu, perlindungan data pribadi, pemanfaatan teknologi untuk kegiatan positif, kemampuan mengevaluasi informasi, serta etika dalam berkomunikasi.

Aspek “Data Pribadi Dijaga” memiliki keterkaitan dengan pentingnya perlindungan privasi anak di ruang digital. Anak perlu memahami sejak dini bahwa informasi pribadi tidak boleh dibagikan secara sembarangan. UNICEF Indonesia juga menekankan pentingnya pengaturan privasi, menjaga password, serta membatasi informasi pribadi yang dibagikan secara daring.

p-ISSN: 2963-8968 || e-ISSN: 2962-7923

Aspek "Evaluasi Sebelum Percaya" juga penting karena anak dapat menemukan berbagai macam informasi ketika menggunakan internet. Anak perlu dibiasakan untuk berpikir kritis dan tidak langsung mempercayai semua informasi yang mereka temukan.

Sementara itu, aspek "Tetap Sopan dan Bertanggung Jawab" menekankan bahwa perilaku baik tidak hanya diperlukan dalam kehidupan nyata, tetapi juga dalam interaksi digital.

Melalui kegiatan seminar, siswa tidak diarahkan untuk menjauhi gadget sepenuhnya. Sebaliknya, siswa diberikan pemahaman bahwa gadget dapat dimanfaatkan sebagai alat belajar dan sumber informasi selama penggunaannya dilakukan dengan pengaturan dan tanggung jawab.

Dengan demikian, pesan utama kegiatan PKM ini dapat dirangkum dalam prinsip: "Gadget adalah alat. Kita yang menentukan gadget yang mengatur kits atau kita yang mengatur gadget."

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "Gadgetku, Aku yang Atur!: Tips Keren Menggunakan Gadget dengan Bijak" telah dilaksanakan pada 19 September 2026 di MIS Rantau Panjang dengan peserta 56 siswa kelas V dan VI. Kegiatan dilakukan melalui seminar edukasi berupa penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi interaktif. Materi membahas fungsi, manfaat, dampak penggunaan gadget, serta enam tips G.A.D.G.E.T, yaitu Gunakan Seperlunya, Atur Waktu, Data Pribadi Dijaga, Gunakan untuk Hal-Hal Positif, Evaluasi Sebelum Percaya, serta Tetap Sopan dan Bertanggung Jawab.

Evaluasi melalui permainan "Bijak atau Tidak Bijak" membantu siswa memahami perilaku yang tepat dalam menggunakan gadget. Kegiatan ini memberikan pemahaman bahwa gadget dapat digunakan untuk belajar, mencari informasi, berkomunikasi, dan mengembangkan kreativitas, tetapi penggunaannya tetap perlu dikendalikan agar tidak mengganggu kegiatan lain. Pesan utama kegiatan adalah siswa harus mampu mengatur penggunaan gadget secara bijak, aman, positif, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiawati, R., & Sudrajat, A. (2017). *Pola Interaksi Sosial dalam Pengguna Gadget Anak Sekolah Dasar*. Paradigma, 5(1).

Astarani, Kili, Dian Taviyanda, Amelia Tabita, Ananda Crisstella, and Andrian Kurnianto. 2023. "Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar" 3 (1): 116–26.

Gabriela, Jenny, Belinda Mau, Sekolah Tinggi, and Teologi Excelsius. 2021. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU ANAK REMAJA MASA KINI" 5 (1): 7–10.

Info, Article. 2023. "Gadget RAMA (Ramah Anak): Optimalisasi Penggunaan Dan Upaya Mencegah Kecanduan Gadget Di Panti Pelayanan Sosial Salatiga" 04: 48–56.

Muspratiwi, Dea, Mawar Eka Putri, Syamilatul Khariroh, Komala Sari, Yusnaini Siagian, and Utari Yunie Atrie. 2025. "PKM Upaya Deteksi Dini Dampak Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Masalah Psikologis" 4 (4): 2847–52.

Sugiarti, Yayuk, and Hidayat Andyanto. 2022. "Pendampingan Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget 1 1,2)" 2 (1).

UNICEF Indonesia. (2021). *Analisis Situasi Pembelajaran Digital di Indonesia*. UNICEF Indonesia.

UNICEF Indonesia. (2025). *Pengetahuan dan Kebiasaan Daring Anak di Indonesia: Sebuah Kajian Dasar 2023*. UNICEF Indonesia.

UNICEF Indonesia. (2025). *Aspek Privasi Digital yang Perlu Diketahui Orang* Tua. UNICEF Indonesia.

UNICEF Indonesia. (2025). *Tips Aman Berinternet*. UNICEF Indonesia.

p-ISSN: 2963-8968 || e-ISSN: 2962-7923