

Edukasi Bahaya Gadget bagi Anak Usia Dini dan Melatih Kecerdasan dengan Sarana Kreativitas Melukis Layangan

Erwin Barita Maniur Tambunan^{1*}, Muhammad Abbas Adika², Awaludin Fahriyansyah³, Winda Aulya⁴, Zulham Ilyas⁵, Farel Athaya Yulian⁶, Alvaro Farrel Wijaya⁷, Rislon Brayen Simatupang⁸, Dwi Hardiyana Saputra⁹, Syamil Ihsanuddin¹⁰, Ali Akbar¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11} Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Alamat. Jl. Raya Perjuangan No.81, RT.003/RW.002, Marga Mulya, Kec. Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17143, Telp. (021) 88955882

e-mail: erwin.barita@dsn.ubharajaya.ac.id ,
202210215201@mhs.ubharajaya.ac.id , 202210215180@mhs.ubharajaya.ac.id ,
202210215148@mhs.ubharajaya.ac.id , 202210215204@mhs.ubharajaya.ac.id ,
202210215181@mhs.ubharajaya.ac.id , 202210215162@mhs.ubharajaya.ac.id ,
202210215182@mhs.ubharajaya.ac.id , 202210215177@mhs.ubharajaya.ac.id ,
202210215192@mhs.ubharajaya.ac.id , 202210215200@mhs.ubharajaya.ac.id

*Korespondensi: erwin.barita@dsn.ubharajaya.ac.id

Diterima: 29 Juli 2025; Review: 09 Juli 2026; Disetujui: 15 Juli 2026 ; Diterbitkan: 21 Juli 2026

Abstract

Technological advancements in the modern era have led to increased gadget usage across various age groups, including children. While gadgets facilitate learning, uncontrolled use carries potential negative consequences, such as addiction, reduced social interaction, and impaired psychological development. To address this, university students participating in the Community Service Program (KKN) conducted educational sessions and training for children in grades 1–6 of elementary school and grade 1 of junior high school. The program comprised three activities: an educational session on the risks of gadget use for children, an interactive word-guessing game, and a creative kite-painting session. The methods employed included face-to-face instruction using interactive videos and educational vocabulary cards, alongside kite painting to foster creativity. The results showed that participants actively engaged in discussions during the Q&A sessions regarding gadget usage. The word-guessing game revealed that most participants still required guidance in reading and comprehending English vocabulary, while the kite-painting activity demonstrated the children's high level of creativity through diverse artworks and their ability to explain the meanings behind their paintings. Observations indicated that the children maintained active social interactions, with almost no participants showing signs of gadget addiction or social withdrawal. This program provided education on the wise use of gadgets while simultaneously enhancing the children's creativity, social interaction, and cognitive skills through interactive learning activities.

Keywords : Gadgets, Social Interaction, Creativity, Kites, Mindset

Abstrak

Kemajuan teknologi di era modern menyebabkan penggunaan gadget semakin meningkat pada berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak. Selain memberikan kemudahan dalam proses belajar, penggunaan gadget yang tidak terkendali berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, menurunnya interaksi sosial, serta gangguan perkembangan

psikologis. Sebagai upaya pencegahan, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) melaksanakan kegiatan penyuluhan dan pelatihan kepada anak-anak yang berpendidikan Sekolah Dasar kelas 1–6 serta Sekolah Menengah Pertama kelas 1. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga bentuk kegiatan, yaitu penyuluhan bahaya gadget bagi anak-anak, permainan tebak kata interaktif, dan kreativitas melukis layangan. Metode yang digunakan adalah penyuluhan secara tatap muka dengan media video interaktif, kartu edukasi kosakata, dan layangan sebagai sarana pengembangan kreativitas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengikuti diskusi secara aktif melalui sesi tanya jawab mengenai penggunaan gadget, permainan tebak kata membantu mengidentifikasi bahwa sebagian besar peserta masih memerlukan pendampingan dalam membaca dan memahami kosakata bahasa Inggris, sedangkan kegiatan melukis layangan menunjukkan kreativitas peserta yang tinggi melalui karya yang beragam serta kemampuan mereka menjelaskan makna lukisan yang dibuat. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, anak-anak masih aktif berinteraksi sosial dan hampir seluruh peserta tidak menunjukkan indikasi kecanduan gadget maupun distraksi sosial. Kegiatan ini memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak sekaligus meningkatkan kreativitas, interaksi sosial, dan kemampuan berpikir anak melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Kata kunci : Gadget, Interaksi Sosial, Kreativitas, Layangan, Pola Pikir

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah mendorong perubahan pola hidup masyarakat menjadi lebih cepat dan efektif. Salah satu bentuk perkembangan teknologi tersebut adalah penggunaan gadget yang kini telah menjadi bagian dari kebutuhan sehari-hari, baik sebagai media komunikasi, hiburan, maupun pembelajaran. Penggunaan gadget tidak lagi terbatas pada orang dewasa, tetapi juga telah menjangkau anak-anak usia sekolah. Pemanfaatan gadget secara tepat dapat memberikan manfaat dalam mendukung proses belajar dan akses informasi. Namun, penggunaan yang tidak disertai dengan pengawasan orang tua berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak, seperti kecanduan gadget, menurunnya interaksi sosial, serta terganggunya perkembangan emosional dan psikologis (Prakosha et al., 2024).

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat memengaruhi perkembangan kognitif, kreativitas, dan kemampuan bersosialisasi. Anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya atau melakukan aktivitas eksploratif di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut dapat menghambat kemampuan anak dalam mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang seharusnya berkembang pada usia dini (Putri & Minsih, 2024). Selain itu, berkurangnya interaksi sosial akibat penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat membentuk perilaku individualis dan mengurangi kemampuan anak dalam membangun hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya (Saputri et al., 2024; Rahman et al., 2025).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada mitra kegiatan, yaitu anak-anak di Desa Srimukti, Kecamatan Tambun Utara, Kabupaten Bekasi, yang menjadi lokasi pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Berdasarkan hasil observasi awal, peserta kegiatan berasal dari jenjang Sekolah Dasar kelas 1–6 dan Sekolah Menengah Pertama kelas 1. Anak-anak di lokasi mitra telah memanfaatkan gadget sebagai media hiburan maupun pembelajaran. Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa sebagian peserta masih memerlukan pendampingan dalam membaca dan memahami kosakata bahasa Inggris pada sesi permainan tebak kata. Di sisi lain, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap aktivitas belajar berbasis permainan dan mampu menampilkan kreativitas yang baik melalui kegiatan melukis layangan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa potensi kreativitas dan interaksi sosial anak masih dapat dikembangkan melalui kegiatan edukatif yang melibatkan partisipasi aktif peserta.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya edukatif yang tidak hanya memberikan pemahaman mengenai penggunaan gadget secara bijak, tetapi juga menyediakan alternatif aktivitas yang mampu mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah penyuluhan mengenai dampak penggunaan gadget yang dipadukan dengan permainan edukatif dan aktivitas kreatif. Permainan tebak kata digunakan untuk melatih kemampuan berpikir, membaca, dan berkomunikasi, sedangkan kegiatan melukis layangan bertujuan mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan anak dalam mengekspresikan ide melalui media yang menyenangkan.

Oleh karena itu, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya melaksanakan program edukasi mengenai bahaya penggunaan gadget bagi anak-anak di Desa Srimukti. Program ini mengintegrasikan penyampaian materi, permainan interaktif, dan kegiatan melukis layangan sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab, sekaligus mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, serta interaksi sosial melalui aktivitas belajar yang edukatif dan menyenangkan.

2. ANALISIS SITUASI

Kemajuan penciptaan teknologi seperti gadget sudah banyak sekali digunakan oleh kalangan usia mulai dari orang dewasa sampai anak-anak, bahkan gadget sudah menjadi kebutuhan utama sebagai alat komunikasi mereka dengan keluarga bahkan dengan tetangga mereka. Gadget tersendiri memiliki manfaat seperti terciptanya jejaring sosial yang luas, mengeluarkan ide baru dalam berbisnis, pembelajaran yang lebih mudah di akses untuk akademik (Yusuf & Novebri, 2024). Tetapi, gadget juga memiliki bahaya tersendiri khususnya untuk anak-anak yang di bawah umur, gadget yang digunakan anak-anak dibawah umur ini bisa terganggu dari psikologis maupun psikisnya karena kurangnya pengawasan orang tua mereka (Suardana et al., 2025).

Desa srimukti menjadi objek pertama yang menjadi misi mahasiswa dalam memberantas kecanduan gadget bagi anak-anak usia dini, melihat banyaknya anak-anak di desa tersebut maka misi ini harus di jalankan mencegah mereka yang sudah mulai terkontaminasi kecanduan gadget karena banyaknya fenomena seperti kecanduan gadget di indonesia yang sudah memundurkan kecerdasan berpikir anak-anak usia dini dari segi akademik maupun non-akademik mereka. Penyuluhan ini sudah dirancang untuk ramah anak-anak dan mengurangi gadget dalam pembelajarannya serta melatih kreativitas mereka sebagai bentuk melatih kreativitas dan imajinasi anak-anak dalam menyelesaikan suatu masalah, serta menjadikan gadget sebagai pengendali mereka dan lebih berinteraktif dengan anak-anak lainnya.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Mushola SDIT Mentari 03 Indonesia, Desa Srimukti, Kecamatan Tambun Utara, Kabupaten Bekasi. Sasaran kegiatan adalah anak-anak di lingkungan sekitar yang terdiri atas siswa Sekolah Dasar kelas 1–6 dan Sekolah Menengah Pertama kelas 1. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan participatory learning, yaitu proses pembelajaran yang melibatkan peserta secara aktif melalui penyuluhan, permainan edukatif, dan aktivitas kreatif.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan observasi lapangan dan koordinasi dengan Ketua RT setempat untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra serta menentukan waktu dan lokasi pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi penyuluhan mengenai

bahaya penggunaan gadget pada anak, penyediaan media pembelajaran berupa video interaktif, kartu edukasi kosa kata, serta perlengkapan melukis layangan.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengertian gadget, manfaat, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, serta pentingnya penggunaan gadget secara bijak. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif menggunakan video edukasi dan diskusi dua arah agar peserta lebih mudah memahami materi. Setelah penyuluhan, peserta mengikuti permainan tebak kata menggunakan kartu edukasi untuk melatih kemampuan membaca, berpikir, dan komunikasi. Selanjutnya peserta mengikuti kegiatan melukis layangan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan mengekspresikan ide.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung. Aspek yang diamati meliputi keaktifan peserta dalam sesi diskusi, kemampuan mengikuti permainan edukatif, serta kreativitas yang ditunjukkan melalui hasil lukisan layangan. Selain itu, dilakukan sesi tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan.

4. Tahap Analisis Hasil

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan tingkat partisipasi, pemahaman peserta mengenai bahaya penggunaan gadget, serta perkembangan kreativitas dan interaksi sosial selama mengikuti kegiatan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas program penyuluhan dan sebagai rekomendasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melihat dari fenomena dan kejadian tersebut dapat di selesaikan dengan beberapa seperti penyuluhan edukasi bahaya gadget bagi anak-anak usia dini, bermain tebak kata interaktif, kreativitas melukis layangan. Ketiga tersebut adalah salah satu solusi untuk memberikan anak-anak supaya mau belajar dan berinteraksi sosial dengan cara yang asyik dan seru tanpa harus membuat anak-anak merasakan stress berlebih.

4.1 Penyuluhan edukasi bahaya gadget bagi anak-anak

Pembekalan tentang bahaya gadget awal mula menjadi ide baru dalam memberikan peringatan dengan anak-anak. Materi yang disampaikan oleh mahasiswa terkait bahaya gadget juga terdiri dari pengertian gadget, jenis-jenis gadget, manfaat serta bahaya gadget hal ini dibentuk supaya mereka lebih mengetahui dengan mudah tentang gadget.

Materi yang disampaikan tidak lepas dari diskusi interaktif antara anak-anak dan mahasiswa, banyak dari anak-anak yang bertanya terkait bahay gadget untuk anak-anak usia dini dan juga mahasiswa bertanya kembali kepada anak-anak, tidak hanya diskusi tanya jawab tetapi ada juga interaktif lainnya juga seperti mengobrol santai dan memberikan nasihat secara dewasa bahwa berinteraksi sosial sangat baik untuk anak-anak usia dini karena kecerdasan kognitif yang masih terbentuk secara alamiah dapat berkembang.



Gambar 1. Pemaparan Materi Penyuluhan "Bahaya Gadget Bagi Anak-Anak Usia Dini"

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2025)

4.2 Bermain Tebak Kata Interaktif

Tidak hanya memberikan materi, terkadang materi sangat membosankan untuk anak-anak yang mendengarkannya karena mereka masih memiliki jiwa semangat belajar dan bermain yang sangat luas serta untuk mengeksplor hal-hal baru di luar masih sangat ingin tahu. Mahasiswa KKN sebagai pemateri berinisiatif untuk membuat sebuah permainan yang masih terbilang mudah dan sesuai dengan kurikulum sekolah mereka tetapi tidak membosankan dan membuat anak-anak tertarik untuk mencoba.

Tebak kata interaktif dengan menggunakan media kartu edukasi kita praktekan kepada anak-anak yang belum fasih membaca dan fasih berbahasa inggris, dalam tebak ini anak-anak di persilahkan untuk membaca dan mengartikan apa yang tertulis dalam kartu tersebut. Ternyata dari kebanyakan anak-anak masih belum memahami bahasa inggris dan membaca maka pemateri membantu anak-anak dalam mengeja kosa kata serta berusaha memahami isi kartu tersebut. Kartu edukatif yang digunakan sudah ramah anak karena isi kartu tersebut tidak ada mengandung unsur negatif serta sudah sesuai dengan antara bahasa dan kata-kata yang digunakan.



Gambar 2. Tebak Kata Interaktif
Sumber: Hasil Pelaksanaan (2025)

4.3 Kreativitas Melukis Layangan

Sesi terakhir dalam pembelajaran penyuluhan yaitu kreativitas, mengapa harus kreativitas melukis yang diberikan mahasiswa sebagai media penyuluhan? Karena pola pikir yang kami ingin ketahui dari anak-anak, pola pikir yang dikembangkan melalui imajinasi warna yang membuat anak-anak semakin subjektif dalam mengembangkan ide-ide baru untuk mereka.

Hasil yang di dapatkan dari kegiatan ini adalah bahwa anak-anak desa srimukti masih sangat kreatif karena anak-anak desa masih sering bermain eksplorasi luar yang terbilang aktif dibandingkan bermain gadget yang membuat mereka semakin tertutup. Hasil lukisan mereka sangat bervariasi dan sangat kreatif, mereka mampu mengartikan semua hasil lukisan nya dalam improvisasi kehidupan sehari-hari dan alam.

Kegiatan ini ditutup dengan pengumuman juara yang semakin tertantang untuk mereka yang masih mau bersaing dengan belajar, dari analisis inilah dapat dilihat bahwasannya hampir semua anak-anak desa srimukti tidak terkena kecanduan gadget dan distraksi sosial.



Gambar 3. Kreativitas Melukis Layangan
Sumber: Hasil Pelaksanaan (2025)

5. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Desa Srimukti, Kecamatan Tambun Utara, Kabupaten Bekasi telah terlaksana melalui tiga bentuk kegiatan, yaitu penyuluhan bahaya penggunaan gadget, permainan tebak kata interaktif, dan kreativitas melukis layangan. Program ini berhasil memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijak sekaligus menyediakan aktivitas alternatif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode participatory learning melalui penyuluhan, permainan edukatif, dan aktivitas kreatif mampu meningkatkan partisipasi peserta selama proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari antusiasme anak-anak dalam mengikuti diskusi, keberanian menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, kemampuan memahami materi melalui permainan tebak kata, serta kreativitas yang ditunjukkan pada kegiatan melukis layangan. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta masih memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik dan mampu mengekspresikan ide melalui karya yang dihasilkan.

Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengedukasi anak mengenai penggunaan gadget yang bijak sekaligus mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, dan interaksi sosial melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Ke depan, kegiatan serupa disarankan dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan orang tua dan pihak sekolah agar pengawasan penggunaan gadget serta pembentukan kebiasaan belajar dan bermain yang sehat dapat berlangsung secara konsisten.

Ucapan Terima Kasih

Kelompok 5 Kuliah Kerja Nyata (KKN) Ubhara Jaya 2025 mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah banyak membantu dari segi bimbingan dan arahan selama program berlangsung tidak lupa juga kepada perangkat desa setempat yang sudah memberikan kemudahan akses untuk melaksanakan program, orang tua dan anak-anak desa srimukti yang sangat partisipasif pada kegiatan program penyuluhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Prakosha, D., Fashiha, A., & Kusumastuti, S. D. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*.
- Putri, A., & Minsih. (2024). Penggunaan Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Rahman, A. D., Zuhilmi, Abubakar, M. Bin, Faisal, N., Abdullah, T., & Rizwan, M. (2025). Pendampingan Sosial Melalui Edukasi Bahaya Gadget pada Anak di Bangka Jaya Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara. *JSM : Jurnal Solusi Masyarakat*.
- Saputri, R. E., Salsabilla, C., Nurazizah, D., & Azahra, N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Siregar, E. D., & Saburi, A. (2025). Planning Majelis Taklim Ibu-Ibu Al-Haura Kisaran Dalam Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Bagi Anak. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*.
- Suardana, D. N., Suarni, N. K., & Margunaysa, I. G. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*.
- Yusuf, M. A., & Novebri. (2024). PELAJAR MASA DEPAN KINI: ANTARA GADGET DAN BELAJAR. *JIFE : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.