



AN-NABA

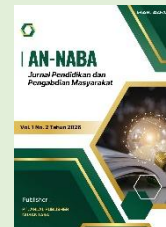
Jurnal Pendidikan dan
Pengabdian Masyarakat

An-naba : Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat

Published by PT. Ahlal Publisher Nusantara, Indonesia

Volume 1 Nomor 4 Tahun 2026 Issue | E-ISSN : 3123-7037

Journal Homepage: <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/an-naba>



OPEN  ACCESS



Penguatan Literasi Digital melalui Edukasi Bijak Menggunakan Gadget bagi Siswa Kelas IV, V, VI di SDN Pundungan, Juwiring, Klaten

Lavenia Mardi Astuti¹, Syafi Widiya Pratama², Dina Fathya Nurjanah³

¹⁻³Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Email: lvnhiiama4246@gmail.com, syafiwidiya@gmail.com, quezfathquez@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong penggunaan gadget secara meluas di kalangan anak usia sekolah dasar, termasuk di SDN Pundungan, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten. Observasi awal tim KKN menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terbiasa menggunakan gadget untuk bermain gim, menonton video, dan mengakses media sosial, namun belum memahami pentingnya penggunaan yang bijak, seperti pengaturan waktu, pemilihan konten sesuai usia, serta keamanan digital. Sebagai respons atas permasalahan tersebut, dilaksanakan kegiatan sosialisasi bertema "Bijak Menggunakan Gadget: Aman, Cerdas, dan Bertanggung Jawab" yang diikuti oleh 86 siswa kelas IV, V, dan VI. Kegiatan dilakukan melalui presentasi PowerPoint, pemutaran video edukasi, dan sesi tanya jawab, dengan materi mencakup manfaat gadget, pengaturan waktu penggunaan, pemilihan konten, keamanan digital, dan tanggung jawab. Hasil kegiatan menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam sesi interaktif, meskipun peningkatan pemahaman belum dapat diukur secara kuantitatif karena tidak digunakannya instrumen pre-test dan post-test. Kegiatan ini menjadi langkah awal penguatan literasi digital di sekolah dasar yang perlu ditindaklanjuti dengan pendampingan berkelanjutan dari guru dan orang tua.

Kata Kunci : literasi digital, gadget, sekolah dasar, edukasi, KKN.

Abstract

The rapid development of digital technology has significantly increased gadget use among elementary school children, including students at SDN Pundungan, Juwiring District, Klaten Regency. Preliminary observations by the KKN (community service) team revealed that most students were already accustomed to using gadgets for playing games, watching videos, and accessing social media, yet lacked understanding of wise usage practices such as managing screen time, selecting age-appropriate content, and maintaining digital safety. In response to this issue, a community outreach program titled "Wise Gadget Use: Safe, Smart, and Responsible" was conducted, involving 86 students from grades IV, V, and VI. The activity was carried out through PowerPoint presentations, educational videos, and interactive question-and-answer sessions, covering topics such as the benefits of gadgets, time management, content selection, digital security, and responsible usage. The results showed active student participation during the interactive sessions, although improvements in understanding could not be measured quantitatively, as no pre-test or post-test instruments were used. This activity serves as an initial step toward strengthening digital literacy among elementary school students and needs to be followed up with ongoing guidance from teachers and parents.

Keywords: digital literacy, gadget, elementary school, education, community service (KKN).



Copyright © 2026 by Author(s)

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pada perilaku anak usia dini dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Rahmawati et al., 2025). Gadget telah menjadi salah satu perangkat yang melekat dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia sekolah dasar. Melalui smartphone maupun tablet, mereka dapat dengan mudah mengakses berbagai aplikasi pembelajaran, sarana komunikasi, serta media hiburan. Penggunaan gadget secara tepat dapat memberikan berbagai manfaat, terutama dalam mendukung proses belajar dan memperoleh informasi. Kondisi tersebut memberikan manfaat apabila dimanfaatkan secara tepat, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila penggunaannya tidak diawasi.

Dari sisi lain, Permasalahan tersebut juga dijumpai pada siswa-siswi SDN Pundungan, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten. Berdasarkan hasil observasi tim KKN sebelum pelaksanaan program sosialisasi, sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas, seperti bermain gim, menonton video, mengakses media sosial, dan mencari hiburan. Meskipun demikian, masih banyak siswa yang belum memahami pentingnya penggunaan gadget secara bijak, termasuk dalam mengatur durasi penggunaan, memilih konten yang sesuai usia, serta menjaga keamanan saat beraktivitas di dunia digital. Permasalahan tersebut perlu segera ditangani karena usia sekolah dasar merupakan masa penting dalam pembentukan karakter dan kebiasaan digital anak (Kristanti et al., 2026).

Perkembangan teknologi digital telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam cara masyarakat berkomunikasi, belajar, dan memperoleh informasi. Seiring dengan perkembangan tersebut, penggunaan gadget juga semakin meningkat di berbagai kalangan, termasuk pada anak-anak usia sekolah dasar. Saat ini, gadget tidak hanya digunakan sebagai sarana belajar, tetapi juga untuk bermain gim, menonton video, dan mengakses media sosial. Kondisi ini didukung oleh data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa sekolah dasar telah memiliki dan menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, APJII (2024) juga melaporkan bahwa Generasi Z menjadi kelompok pengguna internet terbesar di Indonesia dengan persentase mencapai 34,4% dari total pengguna internet (Syaputra et al., 2026). Data tersebut menunjukkan bahwa

anak-anak semakin dekat dengan teknologi digital sehingga diperlukan pendampingan dan edukasi agar mereka mampu menggunakan gadget secara bijak, aman, dan bertanggung jawab.

Dampak Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat memberikan manfaat apabila digunakan sesuai kebutuhan dan mendapatkan pendampingan yang baik. Gadget dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar, mencari informasi, mengembangkan kreativitas, dan berkomunikasi. Namun, penggunaan gadget yang terlalu sering dapat membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital sehingga waktu untuk belajar dan berinteraksi dengan keluarga maupun teman menjadi berkurang. Anak juga dapat menjadi sulit berhenti atau merasa marah ketika diminta mengurangi penggunaan gadget. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu dibatasi dan didampingi agar tidak memberikan dampak negatif bagi anak (Syifa et al., 2019). Hal ini juga menjadi perhatian pada siswa SDN Pundungan, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten, yang dalam kesehariannya telah terbiasa menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Pundungan, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten, masih ditemukan beberapa siswa yang menggunakan gadget milik orang tua untuk bermain atau mengakses berbagai aplikasi. Sebagian siswa juga masih menggunakan akun milik orang tua saat bermain gim atau mengakses internet sehingga belum sepenuhnya memahami pentingnya penggunaan akun secara tepat dan aman. Selain itu, masih terdapat siswa yang belum dapat membedakan gim atau konten yang sesuai dan tidak sesuai untuk usia mereka. Beberapa siswa juga belum memiliki kebiasaan yang bertanggung jawab dalam menggunakan gadget, seperti belum mampu mengatur waktu penggunaan dan berhenti ketika sudah waktunya belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan pemahaman dan pendampingan agar dapat menggunakan gadget dengan lebih aman, cerdas, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, tim KKN memberikan solusi melalui kegiatan sosialisasi mengenai penggunaan gadget secara bijak, dengan memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara menggunakan gadget yang aman, memilih konten yang sesuai, mengatur waktu penggunaan, serta bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan penggunaan gadget pada anak adalah melalui kegiatan pembelajaran di luar kelas

dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal. Kegiatan tersebut dapat dilakukan secara bersama-sama dengan melibatkan pihak sekolah dan masyarakat sehingga anak memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas yang lebih aktif, berinteraksi dengan lingkungan, serta mengurangi ketergantungan terhadap gadget (Jufrida et al., 2021). Permainan tradisional dapat menjadi salah satu cara untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak. Melalui permainan secara langsung, anak dapat bergerak aktif, berinteraksi, bekerja sama, dan mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, permainan tradisional juga dapat mengenalkan nilai-nilai budaya sehingga anak tidak terlalu bergantung pada gadget.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan KKN melalui sosialisasi “Bijak Menggunakan Gadget: Aman, Cerdas, dan Bertanggung Jawab” dilaksanakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa SDN Pundungan mengenai penggunaan gadget yang tepat. Kegiatan ini bertujuan agar siswa mampu memahami manfaat dan dampak penggunaan gadget, mengatur waktu penggunaannya, memilih konten yang sesuai, serta lebih bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat membantu mengurangi penggunaan gadget secara berlebihan dengan mendorong siswa melakukan aktivitas lain yang lebih positif, seperti bermain dan berinteraksi dengan teman.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan sosialisasi edukatif dan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan literasi digital serta kesadaran berteknologi pada anak usia sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan di SDN Pundungan, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten. Sasaran dari kegiatan sosialisasi ini adalah siswa-siswi kelas IV, V, dan VI dengan total peserta sebanyak 86 orang. Seluruh rangkaian acara difasilitasi dan diampu oleh 11 orang mahasiswa tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang bertindak sebagai pemateri, moderator, dan tim observasi lapangan.

Pelaksanaan kegiatan terpusat di ruang kelas 6 SDN Pundungan yang telah dikondisikan untuk menampung seluruh peserta. Guna mendukung efektivitas penyampaian materi, kegiatan ini mengintegrasikan media visual berupa peranti

Televisi (TV) yang terhubung dengan perangkat penyaji. Pemanfaatan media TV ini bertujuan untuk menampilkan tayangan presentasi PowerPoint yang komunikatif serta pemutaran video edukasi digital agar materi lebih visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan (Pra-Kegiatan)

Pada tahap ini, tim KKN melakukan observasi awal dan wawancara di SD Negeri Pundungan untuk mengidentifikasi permasalahan terkait kebiasaan penggunaan gadget pada siswa. Selanjutnya, tim menyusun materi edukasi yang mencakup lima pilar utama: (a) manfaat positif gadget, (b) manajemen durasi/waktu penggunaan, (c) pemilahan konten sesuai usia, (d) keamanan digital/data pribadi, dan (e) tanggung jawab dalam berteknologi. Tim juga menyiapkan media presentasi visual dan video pendek serta melakukan koordinasi teknis penataan ruang kelas 6 dan instalasi media TV.

2. Tahap Pelaksanaan (Pelaksanaan Sosialisasi)

Pelaksanaan sosialisasi diawali dengan pengondisian 86 siswa di ruang kelas 6 oleh tim KKN. Materi disampaikan secara langsung oleh anggota tim KKN dengan bantuan media tayang TV. Penjelasan materi diselingi dengan pemutaran video edukasi untuk memperjelas penerapan literasi digital. Untuk menguji keterlibatan dan daya tangkap peserta, tim KKN mengintegrasikan sesi interaktif berupa tanya jawab dua arah. Siswa yang berani maju dan mampu menjawab pertanyaan diberikan apresiasi berupa reward guna mendorong partisipasi aktif.

3. Tahap Evaluasi (Pasca-Kegiatan)

Evaluasi ketercapaian kegiatan dilakukan melalui teknik observasi kualitatif dan analisis respons lisan selama sesi tanya jawab berlangsung. Tim KKN mengamati tingkat antusiasme, kecermatan siswa dalam merespons pertanyaan seputar keamanan dan durasi gadget, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat di depan kelas.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan sosialisasi dengan tema “Bijak Menggunakan Gadget: Aman, Cerdas, dan Bertanggung Jawab” dilaksanakan di SDN Pundungan, Kecamatan Juwiring, Kabupaten

Klaten. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan tujuan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai penggunaan gadget dan internet secara tepat, aman, dan bertanggung jawab.



Peserta kegiatan terdiri atas siswa kelas IV, V, dan VI yang berada pada usia sekolah dasar dan mulai memiliki intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi. Pada tahap usia tersebut, gadget tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk memperoleh informasi dan mendukung proses pembelajaran (Marthina et al., 2025). Namun, penggunaan gadget tanpa pendampingan dan pemahaman yang memadai dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti penggunaan secara berlebihan, mengakses konten yang tidak sesuai usia, kurang mampu menjaga informasi pribadi, serta kurang memahami etika dalam berinteraksi di ruang digital.

Kegiatan tidak hanya dilakukan melalui penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa melalui sesi interaktif. Tiga siswa berani maju untuk menjawab pertanyaan dan memperoleh hadiah sebagai bentuk apresiasi. Siswa lainnya juga menunjukkan respons melalui kemampuan menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh tim KKN. Hasil tersebut menunjukkan adanya keterlibatan siswa selama kegiatan, tetapi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan pemahaman secara kuantitatif karena kegiatan tidak menggunakan pre-test dan post-test.



Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa didorong untuk melihat gadget sebagai alat positif untuk mencari informasi, belajar, berkomunikasi, serta mendapatkan sumber belajar. Materi yang diajarkan berfokus pada penggunaan gadget sesuai kebutuhan siswa. Penjelasan (Wahyuni et al., 2026) menekankan fungsi gadget sebagai alat informasi dan pembelajaran di sekolah dasar, dengan catatan pentingnya mengawasi penggunaannya. Penelitian oleh (Linda et al., 2025) menemukan dampak penggunaan gadget pada hasil belajar, serta pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian, temuan kegiatan di SDN Pundungan memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa edukasi penggunaan gadget sebaiknya tidak hanya berorientasi pada pembatasan, tetapi juga pada pengarahan tujuan penggunaan gadget. Siswa perlu memahami bahwa perangkat yang sama dapat memberikan manfaat ketika digunakan untuk belajar, tetapi dapat memberikan dampak kurang baik apabila digunakan tanpa pengaturan.

Dalam sosialisasi juga ditekankan betapa pentingnya untuk mengatur waktu saat menggunakan gadget. Para siswa diingatkan untuk menyeimbangkan ketika menggunakan gadget dengan belajar, istirahat, bermain, olahraga, dan berkomunikasi langsung dengan orang di sekitar. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Prodyanatasari et al., 2025) yang menjelaskan jika seseorang terlalu lama menggunakan gadget, hal itu menyebabkan siswa menjadi kurang disiplin dalam belajar, penurunan minat belajar, sulit berkonsentrasi, dan mengurangi interaksi social. Namun, di sisi lain, menggunakan gadget juga memiliki keuntungan seperti memudahkan mendapatkan informasi dan membantu memperluas cara berkomunikasi. Materi mengenai pengaturan waktu memiliki relevansi langsung dengan kondisi siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pendekatan yang lebih realistis adalah membangun kebiasaan penggunaan yang teratur dan sesuai kebutuhan.

Pemilihan materi sangat penting dalam belajar karena siswa harus dapat menggunakan perangkat dan memahami informasi yang dicari. Mereka diajarkan untuk tidak langsung percaya pada semua informasi di internet dan harus meminta bantuan guru atau orang tua bila menemukan konten yang sulit dan mencurigakan. Penelitian (Asih et al., 2026) membahas penggunaan gadget dan kemampuan berpikir kritis siswa SD. Hasilnya menunjukkan bahwa gadget merupakan bagian dari pendidikan dan komunikasi, sehingga penggunaannya perlu diarahkan. (Wira et al., 2021) juga mengungkapkan bahwa pengembangan literasi digital bagi siswa sekolah dasar sangat penting untuk mendukung mereka dalam menggunakan teknologi dengan cara yang lebih terarah. Literasi digital tidak hanya terkait dengan keterampilan mengoperasikan alat, tetapi juga dengan kemampuan untuk memanfaatkan informasi dan media digital dengan benar. Berdasarkan perbandingan tersebut, Kegiatan di SDN Pundungan memiliki relevansi pada aspek penguatan kemampuan siswa memilih informasi, sehingga edukasi penggunaan gadget fokus pada menentukan konten yang sesuai.

Penggunaan PowerPoint dan video pembelajaran dalam kegiatan memberikan variasi dalam cara penyampaian materi. PowerPoint digunakan untuk menyusun materi dengan teratur, sementara video memberikan contoh bagaimana menggunakan alat-alat dalam kehidupan sehari-hari. Gabungan kedua media ini digunakan supaya informasi tidak hanya disampaikan melalui pembicaraan. Pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu belajar juga terlihat dalam penelitian yang membahas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital seperti multimedia interaktif, video pembelajaran, aplikasi pendidikan, dan platform digital bisa digunakan untuk mendukung belajar dan kemampuan literasi digital siswa (Arico Ayani Suparto et al., 2024). Temuan itu mendukung penggunaan video dalam sosialisasi di SDN Pundungan sebagai media pendukung. Namun, tidak mengukur efektivitas video secara terpisah, video tidak dapat disimpulkan untuk meningkatkan pemahaman siswa.



Sesi tanya jawab menunjukkan respons siswa setelah pemaparan materi dan pemutaran video. Tiga siswa maju untuk menjawab, dan beberapa siswa lain juga memberikan jawaban. Hadiah diberikan untuk mendorong keberanian. Namun, jumlah siswa yang maju tidak bisa menentukan keberhasilan keseluruhan kegiatan. Temuan ini mendukung pentingnya literasi digital di sekolah dasar yang memberi penekanan pada peran aktif siswa dalam belajar. (Eniyati et al., 2025) menjelaskan bahwa literasi digital di sekolah dasar berhubungan dengan kemampuan siswa untuk berpikir, belajar, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain. Penelitian tentang penerapan literasi digital di sekolah dasar juga menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan memahami teknologi sangat penting dalam pelaksanaan literasi digital (Widiyanti et al., 2024).

Keamanan digital adalah salah satu materi yang diajarkan karena anak-anak di sekolah dasar semakin sering menggunakan internet. Mereka diajarkan tentang pentingnya menjaga data pribadi, tidak cepat berhubungan dengan orang asing, tidak membuka konten yang tidak pantas, dan meminta bantuan dari orang dewasa jika terjadi hal-hal mencurigakan dalam gadget. Materi ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nima et al., 2025) menemukan berbagai masalah keamanan digital yang dihadapi anak-anak sekolah dasar. Masalah tersebut termasuk cyberbullying, pengasuhan online, pencurian identitas, dan pelanggaran terhadap privasi. Penelitian ini menekankan bahwa penting untuk mengajarkan pencegahan risiko keamanan digital sejak mereka masih di sekolah dasar (Yudhawardhana & Binatoro, 2023). Oleh karena itu, materi keamanan dalam kegiatan di SDN Pundungan menjadi bagian yang relevan dengan kebutuhan literasi digital siswa.

Hasil kegiatan ini juga menunjukkan betapa pentingnya untuk terus mendampingi setelah sosialisasi. Para siswa di sekolah dasar masih membutuhkan bimbingan dalam menentukan berapa lama mereka boleh menggunakan gadget, konten yang tepat, dan cara bersikap saat berhadapan dengan informasi di dunia digital. (Rahmania et al., 2024) menemukan bahwa cara orang tua mendampingi anak-anak sekolah dasar meliputi komunikasi yang baik, menetapkan aturan berapa lama mereka boleh menggunakan waktu, memantau isi yang mereka akses, menemani mereka saat memakai gadget, serta mengajak anak untuk melakukan kegiatan fisik dan sosial. Temuan ini sesuai dengan pesan yang disampaikan dalam kegiatan di SDN Pundungan.

Peran orang tua dalam menemani anak saat menggunakan gadget sangat penting supaya anak dapat memakai alat itu dengan bijak dan tetap konsentrasi pada belajar serta orang tua bisa mendampingi anak dengan cara memberikan penjelasan tentang pengaruh gadget, membatasi waktu penggunaan, memeriksa pemakaian perangkat, dan memblokir situs yang berbahaya (Rahmah et al., 2025). Dengan demikian, kegiatan yang dilaksanakan di sekolah dapat menjadi langkah awal, sedangkan pembentukan kebiasaan penggunaan gadget secara konsisten membutuhkan dukungan keluarga.

Berdasarkan pembahasan tersebut, temuan utama kegiatan ini bukan pada pembuktian efektivitas penggunaan gadget atau peningkatan hasil belajar, tetapi pada pelaksanaan edukasi literasi digital yang menggabungkan materi mengenai manfaat dan risiko gadget, penggunaan media visual dan video, serta interaksi langsung melalui tanya jawab. Pendekatan tersebut memberikan pengalaman edukatif yang lebih partisipatif bagi siswa dibandingkan penyampaian materi secara satu arah.

Kegiatan ini memiliki keterbatasan karena belum menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Oleh karena itu, perbedaan tingkat pengetahuan atau pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan belum dapat diukur. Data yang diperoleh hanya berupa hasil observasi selama kegiatan, respons siswa dalam sesi tanya jawab, dan dokumentasi pelaksanaan.



Kegiatan sosialisasi “Bijak Menggunakan Gadget: Aman, Cerdas, dan Bertanggung Jawab” memberikan pengalaman belajar bagi 86 siswa di SDN Pundungan tentang penggunaan gadget. Respon siswa selama sesi tanya jawab menunjukkan partisipasi aktif, tetapi tidak cukup untuk membuktikan peningkatan pemahaman mereka. Edukasi penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar lebih difokuskan pada keseimbangan pemanfaatan, pengaturan, pemilihan konten, keamanan, dan tanggung jawab.

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan masalah konsentrasi, kedisiplinan, minat belajar, dan interaksi sosial.

Dengan demikian, kontribusi kegiatan ini terletak pada penerapan edukasi penggunaan gadget yang menggabungkan penyampaian materi, video edukasi, dan interaksi tanya jawab pada siswa kelas IV, V, dan VI. Pendekatan tersebut dapat menjadi bentuk awal penguatan literasi digital di sekolah dasar dan dapat dikembangkan lebih lanjut melalui evaluasi yang lebih terukur serta pelibatan guru dan orang tua.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi "Bijak Menggunakan Gadget: Aman, Cerdas, dan Bertanggung Jawab" berhasil memberikan pengalaman belajar bagi 86 siswa SD Pundungan mengenai penggunaan gadget yang tepat. Respons siswa selama sesi tanya jawab menunjukkan adanya partisipasi aktif, namun hal ini belum cukup untuk membuktikan adanya peningkatan pemahaman secara signifikan, mengingat kegiatan tidak dilengkapi dengan pre-test dan post-test sebagai alat ukur. Edukasi yang diberikan lebih menitikberatkan pada keseimbangan pemanfaatan gadget, pengaturan waktu, pemilihan konten yang sesuai, keamanan digital, serta tanggung jawab dalam penggunaannya, mengingat penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif seperti menurunnya konsentrasi, kedisiplinan, minat belajar, dan interaksi sosial anak.

Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada penerapan pendekatan edukasi yang partisipatif, yaitu memadukan penyampaian materi, video edukasi, dan interaksi tanya jawab bagi siswa kelas IV, V, dan VI. Pendekatan ini dapat menjadi langkah awal dalam penguatan literasi digital di lingkungan sekolah dasar, yang ke depannya perlu dikembangkan melalui evaluasi yang lebih terukur (misalnya dengan pre-test dan post-test) serta pelibatan aktif guru dan orang tua sebagai pendamping dalam pembentukan kebiasaan digital yang positif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arico Ayani Suparto, Riskiyatin, Hasanah, U., Nafiah, I., Anam, M. C., & Asy'ari, A. A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Power Point Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa-Siswi Sd Negeri 1 Kedungdowo. *Jurnal Pengabdian*, 3(2), 205–213.
- Asih, N. K., Islam, U., Antasari, N., Mubarak, N., Sari, E. A., Marsya, S., Ridhai, M., Rasyid, M.,

- Ridho, A., Fadila, A. R., Sayyidina, H., Madina, R., Maulana, M., & Ilham, M. (2026). Edukasi Penggunaan Gadget Dengan Bijak. *Journal of Community Dedication*, 5(4), 859–870.
- Eniyati, S., Candra, R., Santi, N., Lusiana, V., Hartono, B., & Andreas, F. (2025). Peningkatan Literasi Digital Anak Sekolah Dasar melalui Penggunaan Internet yang Aman dan Edukatif. *ARSY : Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, 6(2), 514–519.
- Jufrida, Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional : Solusi Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak Traditional Game Driving Agent: Solution to Reduce Gadget Addiction in Children. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1–9.
- Kristanti, E. D., Astuti, D., Putri, A., Anggraini, N., Rullyana, N. P., & Rahmadani, D. F. (2026). Sosialisasi Pagaruh Penggunaan Gadget Pasa Siswa Siswi Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian*, 3(2).
- Linda, R., Meri, M., & Juwita, I. (2025). Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Penyuluhan Pengaruh Bahaya Gadget Terhadap Kesehatan Dan Mental Anak di SD Negeri 02 2x11 Enam Lingkung Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 23–28.
- Marthina, Y., Gunawan, A. W., Septiana, Y., & Sumbayak, E. M. (2025). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Sd Swasta X Kelas 4 – 6 Terhadap Teman Sebaya Di Jakarta. 9, 3726–3732.
- Nima, Y. K., Godlavson, O., Tari, R., Vivin, T. I., Basa, E. R., Amir, K., Jinas, M. K., & Tallo, A. R. (2025). GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 258–270.
- Prodyanasari, A., Susilowati, P., Purnadianti, M., Putri, M. P., Swandono, U., & Jayanti, K. D. (2025). Edukasi Dampak Menggunakan Gadget. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, 6(1), 19–29.
- Rahmah, H., Mauizdati, N., & Mahmudah. (2025). Peran Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gadget Pada Anak (Analisis Buku Ayah Under Construction). *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 7292–7307.
- Rahmania, K., Muliana, N. P., Afina, F. M., & Munawaroh, H. (2024). Peran orang tua dalam mendampingi anak yang terpengaruh oleh gadget. *Jurnal Almurtaja : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1020(1), 23–29.
- Rahmawati, S., Putri, E. H., Rosadi, A., & Malik, M. I. (2025). Edukasi Penggunaan Gadget dan Internet secara Bijak Sejak Usia Dini : Upaya dalam Membangun Kebiasaan Digital Positif. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*, 1(1), 1–12.
- Syaputra, Y., Aditiya, A. R., Nisa, K., Kirana, R. H., Raissagitta, & Putra, I. A. (2026). Sosialisasi Penggunaan Gadget Yang Baik : Langkah Awal Meminimalisir Aktivitas Bermain Gadget Di Kalangan Anak-Anak SDN 010 dan 013 Singkep Barat. *Jurnal Penelitian, Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 31–38.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.

- Wahyuni, E. I., Informatika, M., & Belitung, P. (2026). Peningkatan Literasi Keamanan Siber Guru Dan Siswa Melalui Pelatihan Keamanan Informasi Dasar Di Belitung Improving Cyber Security Literacy For Teachers And Students Through Basic Information Security Training Ini Belitung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 55–59. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v5i1.869>
- Widiyanti, D., Fadila, D., Pratiwi, N., & Rachman, I. F. (2024). Peran Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar Untuk Pencapaian Sustainable Development Goals (Sdgs) 2030. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya (MORFOLOGI)*, 2(3), 142–155.
- Wira, S., Yogyakarta, H., Babarsari, J., Bayan, T., & Depok, C. T. (2021). Edukasi smart gadget pada anak usia sekolah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan (JPKMK)*, 1.
- Yudhawardhana, A. N., & Binatoro, A. S. (2023). Edukasi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Manajemen Siber. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 135–147.