

Edukasi Penggunaan Gadget dan Internet secara Bijak Sejak Usia Dini: Upaya dalam Membangun Kebiasaan Digital Positif

Yuni¹, Siti Rahmawati², Eriana Heri Putri³, Adi Rosadi⁴, Muhamad Ibnu Malik⁴
STAI Kharisma, Sukabumi, Indonesia

Corresponding E-mail: yunitakamila6@gmail.com

DOI:

Diterima: 13-08-2025 | Direvisi: 15-08-2025 | Diterbitkan: 30-09-2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap perilaku anak-anak usia sekolah dasar, terutama dalam hal penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan. Kondisi ini berpotensi menurunkan minat belajar, fokus, serta interaksi sosial siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman literasi digital pada siswa melalui seminar interaktif “Bijak Bermain Gadget dan Internet Sejak Dini” yang dilaksanakan di SDN Bojonglongok. Kegiatan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) dengan melibatkan siswa kelas 5 dan 6 serta guru dalam lima tahap: observasi awal, perencanaan, pelaksanaan seminar, dokumentasi, dan evaluasi. Materi disampaikan melalui video edukatif, diskusi, dan kuis interaktif yang disesuaikan dengan usia siswa. Hasil evaluasi menunjukkan partisipasi siswa sangat tinggi (92%) dengan tingkat pemahaman dan antusiasme melebihi 85%. Siswa mulai menunjukkan kesadaran awal dalam mengatur waktu penggunaan gadget dan memahami dampak negatif penggunaan yang tidak terkontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif yang sederhana namun kontekstual dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk kebiasaan digital sehat di lingkungan sekolah dasar, terutama di daerah dengan keterbatasan pengawasan orang tua. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan literasi digital berbasis sekolah yang adaptif terhadap kondisi lokal.

Kata Kunci : Gadget, Siswa, Literasi Digital, Edukasi Interaktif, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The development of digital technology has significantly affected the behavior of elementary school students, especially in terms of excessive gadget use without proper supervision. This condition potentially reduces learning motivation, focus, and social interaction among students. This community service activity aimed to enhance digital literacy awareness and understanding through an interactive seminar titled “Wise Use of Gadgets and the Internet from an Early Age,” held at SDN Bojonglongok. The activity adopted a Participatory Action Research (PAR) approach, involving 5th and 6th-grade students and teachers in five stages: initial observation, planning, seminar implementation, documentation, and evaluation. The seminar content was delivered using educational videos, discussions, and interactive quizzes tailored to students’ age level. Evaluation results indicated very high student participation (92%), with comprehension and enthusiasm exceeding 85%. Students began to develop early awareness in managing screen time and understanding the negative effects of uncontrolled gadget use. These findings show that a simple yet contextual educational approach can be an effective strategy for fostering healthy digital habits in elementary school settings, particularly in areas with limited parental supervision. This program offers a practical contribution to school-based digital literacy initiatives tailored to local conditions.

Keywords: Gadget, Students, Digital Literacy, Interactive Education, Elementary School

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa dampak besar terhadap perilaku sehari-hari masyarakat, termasuk anak-anak usia dini. Penggunaan gadget dan internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak, bahkan sejak usia prasekolah (Afianti, 2024; Ahmad et al., 2024). Dalam konteks ini, kebiasaan digital anak mulai terbentuk lebih awal, terutama dari lingkungan keluarga yang menjadi agen utama pembiasaan penggunaan teknologi (Mahdi et al., 2024). Literasi digital sejak dini penting untuk membantu anak mengenali, memahami, dan menggunakan teknologi secara sehat dan produktif (W. Sari et al., 2024).

Namun, di balik kemudahan akses dan manfaatnya, penggunaan gadget secara berlebihan mulai menimbulkan permasalahan serius. Anak-anak menjadi kecanduan bermain gadget, mengabaikan waktu belajar, kurang fokus saat proses pembelajaran, dan bahkan mengalami gejala digital syndrome seperti sulit tidur, emosi tidak stabil, dan ketergantungan layar (Rusnedy et al., 2024; Sero & Boro, 2024). Kondisi ini diperparah dengan rendahnya keterampilan pengawasan dari orang tua dan guru (Handayani et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru TK/SD, ditemukan bahwa sekitar 65% anak menunjukkan perilaku kecanduan gadget yang mempengaruhi minat dan hasil belajar. Buku catatan kasus di sekolah dasar juga menunjukkan peningkatan jumlah anak yang mengalami penurunan fokus belajar sejak pandemi, ketika gadget menjadi sarana utama belajar daring. Beberapa guru juga menyebutkan bahwa anak-anak menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap game dan YouTube.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan tindakan nyata dalam bentuk edukasi dan sosialisasi agar masyarakat—khususnya orang tua dan guru—dapat menanamkan kebiasaan digital yang sehat dan bertanggung jawab kepada anak. Pengabdian ini memiliki urgensi tinggi, tidak hanya dalam mencegah dampak negatif teknologi, tetapi juga sebagai kontribusi dalam pengembangan literasi digital yang berbasis karakter. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model strategis untuk intervensi edukatif berbasis komunitas.

Solusi yang ditawarkan dalam program pengabdian ini adalah sosialisasi dan edukasi penggunaan gadget dan internet secara bijak, yang ditujukan kepada orang tua, guru, dan anak-anak melalui pelatihan, simulasi, dan pendampingan. Program ini menekankan pentingnya membentuk kesadaran bersama akan risiko dan potensi teknologi digital, serta strategi praktis dalam mengatur waktu layar anak (Isyanawulan et al., 2024; D. N. Sari et al., 2025).

Berbagai pengabdian sebelumnya telah dilakukan, seperti pelatihan literasi digital bagi orang tua di Desa Gading Rejo (D. N. Sari et al., 2025), dan pendampingan pembelajaran digital berbasis keluarga di beberapa desa binaan (Isyanawulan et al., 2024). Namun, pengabdian ini berbeda karena tidak hanya menyasar orang tua, tetapi juga melibatkan guru dan anak sebagai satu kesatuan komunitas belajar. Selain itu, pengabdian ini dirancang berbasis data kasus lokal dan pendekatan partisipatif yang adaptif terhadap kondisi lapangan.

Tujuan dari kegiatan Pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pembiasaan digital positif sejak usia dini. Konteks pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan sekolah dasar dan taman kanak-kanak di daerah mitra KKN. Unit analisis yang digunakan mencakup tiga elemen

utama: anak usia dini, orang tua, dan guru sebagai aktor strategis dalam pembentukan budaya digital yang sehat dan berkelanjutan.

Metode Pengabdian

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di SDN Bojonglongok dengan melibatkan siswa kelas 5 dan 6 serta guru, sebagai subjek binaan. Kegiatan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif guru dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi. Kegiatan ini bertujuan membangun kesadaran bersama mengenai pentingnya penggunaan gadget yang bijak sejak dini. Observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah dilakukan untuk mengidentifikasi kebiasaan digital anak-anak, jenis konten yang dikonsumsi, dan dampaknya terhadap fokus belajar serta interaksi sosial mereka.

Rangkaian kegiatan terdiri dari lima tahapan: identifikasi masalah, persiapan materi, pelaksanaan seminar, dokumentasi, dan evaluasi. Materi yang disiapkan meliputi presentasi edukatif, video pendek, dan kuis interaktif yang disesuaikan dengan usia anak. Pelaksanaan seminar dilakukan di aula atau ruang kelas, mengusung pendekatan yang menyenangkan dan komunikatif. Siswa diajak aktif melalui cerita, permainan, dan diskusi sederhana. Guru juga terlibat sebagai fasilitator tambahan, memastikan anak memahami materi dan mampu merefleksikannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ini menggunakan berbagai alat bantu seperti laptop, proyektor, speaker, papan tulis, modul pembelajaran, alat tulis, hadiah kuis, serta kamera dan tripod untuk dokumentasi. Evaluasi dilakukan dengan metode campuran: hasil kuis, refleksi lisan/tulisan siswa, serta wawancara informal dengan guru. Selain itu, observasi lanjutan juga dilakukan untuk melihat dampak langsung terhadap perubahan sikap siswa dalam penggunaan gadget. Semua hasil evaluasi dianalisis untuk menilai efektivitas kegiatan dan sebagai dasar untuk perbaikan di masa mendatang.

Jenis pengabdian ini adalah edukasi dan penyuluhan literasi digital, dengan pendekatan yang menggabungkan metode partisipatif, pemberdayaan, dan penyuluhan. Kegiatan ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberdayakan guru dalam pengawasan digital anak secara berkelanjutan. Diharapkan pengabdian ini mampu membentuk kebiasaan digital yang lebih sehat di lingkungan keluarga dan sekolah, serta memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan karakter anak di era digital.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Bojonglongok berlangsung dalam beberapa tahap utama yang melibatkan kolaborasi aktif antara tim pengabdian mahasiswa, guru, dan siswa. Tahap awal dimulai dengan observasi dan diskusi terbuka bersama pihak sekolah, di mana guru menyampaikan kekhawatiran terkait kecenderungan anak-anak menggunakan gadget secara berlebihan, kurangnya minat belajar, serta berkurangnya interaksi sosial. Melalui forum ini, diperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai kondisi nyata di lapangan, yang menjadi dasar dalam merancang bentuk kegiatan yang tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan.

Kegiatan inti berupa seminar interaktif yang melibatkan siswa kelas 5 dan 6 sebagai peserta utama, dengan guru kelas dan kepala sekolah yang turut hadir dan mendampingi. Kegiatan ini disampaikan dengan pendekatan yang menyenangkan dan

komunikatif, menggabungkan media edukatif seperti video animasi dan kuis interaktif. Anak-anak tampak antusias dan terlibat aktif sepanjang kegiatan. Video edukatif yang diputar menggambarkan dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan. Materi disampaikan melalui presentasi visual menggunakan proyektor dan speaker, dan difokuskan pada bahaya penggunaan gawai yang tidak terkendali, pentingnya mengatur screen time, serta cara berinternet yang aman dan bertanggung jawab.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan kuis interaktif sebagai bentuk evaluasi pemahaman siswa. Kuis dilakukan secara lisan dengan melibatkan seluruh peserta secara sukarela. Suasana kelas menjadi lebih hidup ketika siswa berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang diberikan. Bagi siswa yang berhasil menjawab dengan benar, diberikan hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi, yang semakin meningkatkan semangat mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan.

Kegiatan ditutup dengan sesi tanya jawab singkat, yang memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan tanggapan dan pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget. Dari interaksi selama kegiatan, tampak bahwa siswa mulai memahami pentingnya penggunaan gadget yang seimbang dan bertanggung jawab. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kesadaran awal terhadap literasi digital di lingkungan sekolah, dan mendorong terciptanya perubahan perilaku positif dalam penggunaan teknologi oleh siswa sekolah dasar.

Tabel 1. Dampak kegiatan seminar edukasi

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Partisipasi Siswa	92%	Sangat Baik
Pemahaman Materi	86%	Baik
Relevansi Materi	94%	Sangat Baik
Metode Penyampaian	90%	Sangat Baik
Antusiasme dan Respons Siswa	96%	Sangat Baik
Efektivitas Media	88%	Baik
Dampak (Kesadaran Awal Siswa)	84%	Baik

Sumber: Hasil Data Penilaian Peserta 2025

Kegiatan edukasi “Bijak Bermain Gadget dan Internet Sejak Dini” di SDN Bojonglongok mendapat respons yang sangat positif dari para siswa. Partisipasi siswa selama kegiatan sangat tinggi, terlihat dari keaktifan mereka dalam diskusi dan kuis. Materi yang disampaikan dianggap relevan dan mudah dipahami, sesuai dengan usia dan pengalaman anak-anak. Metode penyampaian yang interaktif melalui video dan kuis mampu menarik perhatian dan menjaga fokus siswa selama kegiatan berlangsung.

Antusiasme siswa terlihat jelas sejak awal hingga akhir kegiatan, menunjukkan ketertarikan mereka terhadap topik yang dibahas. Media yang digunakan, seperti proyektor dan audio, juga dinilai efektif mendukung penyampaian pesan edukatif. Setelah kegiatan, muncul kesadaran awal dari siswa tentang pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget dan mulai memahami dampak dari penggunaan yang tidak bijak. Secara keseluruhan, kegiatan ini dinilai berhasil membangun fondasi literasi digital yang positif di lingkungan sekolah dasar.



Sumber: Dokumentasi Kegiatan Seminar 2025

Gambar 1. Foto Kegiatan Seminar di SDN Bojonglongok

Pembahasan

Kegiatan edukasi “Bijak Bermain Gadget dan Internet Sejak Dini” yang dilaksanakan di SDN Bojonglongok menunjukkan keberhasilan dalam membangkitkan antusiasme serta kesadaran awal siswa kelas 5 dan 6 terhadap pentingnya penggunaan gadget secara bijak. Kegiatan ini dirancang sebagai respons terhadap meningkatnya penggunaan teknologi digital oleh anak-anak usia sekolah dasar, yang seringkali belum disertai pemahaman yang memadai mengenai risiko dan etika penggunaannya. Dengan pendekatan interaktif berupa pemutaran video edukatif dan kuis, siswa tidak hanya diajak memahami informasi, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam diskusi dan evaluasi pemahaman. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan sikap reflektif terhadap kebiasaan digital mereka sehari-hari, seperti menyadari durasi bermain gawai dan mulai mempertanyakan konten yang mereka akses.

Selain itu, respons positif yang diberikan oleh pihak guru dan kepala sekolah menjadi indikator bahwa pendekatan edukatif singkat seperti ini efektif dalam membangun fondasi literasi digital di tingkat sekolah dasar (Ahmad et al., 2024; Jamila, 2024). Kegiatan ini membuktikan bahwa intervensi literasi digital tidak selalu harus dilakukan dalam skala besar atau melalui program jangka panjang; justru pendekatan sederhana yang dirancang secara kontekstual dan berorientasi pada partisipasi aktif dapat memberikan dampak yang signifikan. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya kehadiran program yang relevan dengan kondisi lapangan, serta perlunya memperluas pemahaman bahwa literasi digital dapat dimulai dari langkah-langkah kecil namun strategis di lingkungan sekolah (Afianti, 2024; Ramadhan et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah mengubah pola interaksi anak-anak dengan lingkungan belajarnya. Kini, perangkat seperti ponsel pintar dan tablet menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian anak-anak, termasuk dalam konteks pembelajaran dan hiburan. Namun, perubahan ini juga membawa tantangan baru, terutama ketika anak mengakses teknologi tanpa pendampingan yang tepat. Berbagai literatur menyebutkan bahwa pendampingan orang tua dan penguatan literasi digital memiliki peran sentral dalam memastikan penggunaan teknologi yang aman dan tepat guna (Lestari & Siregar, 2019; Sero & Boro, 2024). Misalnya, kegiatan pelatihan digital parenting di Desa Gading Rejo yang membuktikan bahwa peningkatan kesadaran orang tua dapat mengarahkan anak-anak pada penggunaan gadget yang lebih sehat dan produktif (D. N. Sari et al., 2025). Dalam konteks ini, orang tua berperan sebagai filter utama yang membimbing anak dalam memilih konten serta menetapkan batasan waktu yang wajar dalam penggunaan perangkat digital.

Namun, hasil kegiatan di SDN Bojonglongok menunjukkan bahwa literasi digital juga dapat dibangun langsung dari kesadaran anak-anak itu sendiri, tanpa bergantung sepenuhnya pada peran orang tua. Hal ini menjadi signifikan terutama di wilayah yang secara digital belum terlalu maju, seperti beberapa daerah pedesaan, di mana keterlibatan orang tua masih terbatas akibat kesenjangan pengetahuan teknologi atau faktor sosial ekonomi (Hilmawan & Suryani, 2024). Temuan ini mengisi celah dalam praktik literasi digital yang selama ini terlalu berfokus pada edukasi orang tua sebagai satu-satunya aktor utama. Justru pendekatan bottom-up, yang dimulai dari penguatan kesadaran anak sebagai pengguna langsung teknologi, terbukti dapat menjadi strategi alternatif yang adaptif dan relevan. Dengan demikian, kegiatan ini memperluas cakrawala literasi digital yang tidak hanya bergantung pada struktur keluarga, tetapi juga pada pemberdayaan individu anak sebagai agen pembelajar aktif di era digital.

Kegiatan ini juga dapat ditafsirkan sebagai penguatan terhadap teori-teori perkembangan belajar anak yang menekankan pentingnya bimbingan dalam proses internalisasi pengetahuan. Dalam perspektif Vygotsky, kegiatan edukatif seperti ini berfungsi sebagai *scaffolding*, yaitu dukungan temporer dari pihak yang lebih berpengalaman untuk membantu anak mencapai pemahaman baru yang belum dapat dicapai secara mandiri. Dalam hal ini, tim pengabdian berperan sebagai mediator yang secara aktif memfasilitasi pemahaman siswa mengenai risiko penggunaan gadget secara berlebihan. Proses ini menunjukkan bagaimana intervensi sederhana dapat membantu siswa berpikir kritis terhadap kebiasaan digital mereka, serta mendorong kemampuan refleksi yang merupakan bagian dari *Zone of Proximal Development* (ZPD). Anak-anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak menyusun makna melalui dialog dan kegiatan kolaboratif yang menstimulasi aspek kognitif dan sosial mereka (Sun et al., 2021).

Di sisi lain, kegiatan ini juga menjadi respon konkret terhadap sisi kontradiktif dari penggunaan teknologi digital dalam kehidupan anak. Penelitian mengungkap bahwa penggunaan gadget yang tidak disertai dengan interaksi sosial bermakna dapat menghambat perkembangan bahasa serta menurunkan kemampuan komunikasi interpersonal anak (Abidin & Latipah, 2024). Dalam konteks ini, kegiatan di SDN Bojonglongok secara tidak langsung berhasil menghindari jebakan tersebut karena seluruh sesi berlangsung secara aktif dan komunikatif. Siswa tidak dibiarkan hanya menjadi penerima pasif informasi digital, tetapi justru dilibatkan dalam percakapan, tanya jawab, dan refleksi terbuka. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konkret menurut Piaget, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya mengembangkan literasi digital secara kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial-emosional anak.

Lebih jauh, hasil kegiatan ini memiliki kesamaan dengan beberapa inovasi pembelajaran yang menggabungkan elemen digital dan pendekatan tradisional. Dalam beberapa studi, pendekatan hybrid yang memadukan teknologi dan metode konvensional terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus memperhatikan kebutuhan interaksi langsung. Misalnya, model pembelajaran berbasis flashcard digital-fisik menunjukkan bahwa perpaduan visual dan aktivitas manual dapat meningkatkan daya ingat siswa dan memperkuat pemahaman konsep (Annisa Nur et al., 2024). Hal serupa ditunjukkan dalam program “Read It Again–PreK!”, yang mengintegrasikan peran guru dan orang tua dalam membentuk kebiasaan literasi anak sejak dini melalui kegiatan membaca berulang yang menyenangkan dan terstruktur (Wachidah & Putikadyanto, 2024). Temuan-temuan ini menguatkan bahwa strategi pembelajaran yang fleksibel dan adaptif dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, khususnya

pada anak usia sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret.

Meskipun kegiatan di Bojonglongok tidak secara eksplisit melibatkan orang tua dalam prosesnya, pendekatan visual dan verbal sederhana yang digunakan ternyata dapat diterima dengan sangat baik oleh siswa maupun guru. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi literasi digital dapat dilakukan secara efektif meskipun keterlibatan sumber daya eksternal masih terbatas. Efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh banyaknya media atau kompleksitas teknologi yang digunakan, tetapi lebih pada kesesuaian strategi dengan karakteristik peserta. Pendekatan berbasis kontekstual, terutama yang mengakomodasi pengalaman dan kebutuhan siswa di lingkungan pedesaan, mampu menciptakan keterlibatan aktif dan perubahan perilaku. Dengan demikian, kegiatan ini menegaskan pentingnya adaptasi metode edukatif terhadap kondisi riil di lapangan sebagai salah satu prinsip utama dalam pengabdian masyarakat berbasis pendidikan (Handayani et al., 2024; Wulandari & Komariah, 2024).

Adapun, kegiatan ini juga mengonfirmasi temuan-temuan dalam berbagai penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh dimensi emosional dan sosial anak. Studi oleh (Nurjanah et al., 2024) misalnya, mengaitkan penggunaan gadget berlebihan dengan penurunan kecerdasan emosional anak, khususnya dalam hal kemampuan mengenali dan mengelola emosi diri serta empati terhadap orang lain. Dalam kegiatan edukasi di SDN Bojonglongok, siswa diajak untuk tidak hanya memahami bahaya konten negatif secara rasional, tetapi juga untuk merefleksikan bagaimana kebiasaan digital mereka memengaruhi hubungan sosial dan suasana emosional mereka sendiri. Pendekatan reflektif ini memperluas makna literasi digital, dari sekadar kecakapan teknis menjadi proses pembelajaran holistik yang menyentuh kesadaran diri.

Selain aspek emosional, kegiatan ini juga secara tidak langsung menumbuhkan kesadaran awal mengenai pentingnya keamanan digital, walaupun tidak secara eksplisit mengajarkan konsep-konsep seperti perlindungan data pribadi atau pengelolaan jejak digital. Diskusi yang muncul selama kegiatan menyinggung topik-topik seperti konten yang tidak pantas, durasi penggunaan gadget yang berlebihan, serta pentingnya bersikap bijak saat online. Hal ini sejalan dengan gagasan (Sitepu et al., 2024) yang mengembangkan kerangka Zone of Proximal Development (ZPD) dengan menambahkan dimensi keamanan digital sebagai bagian dari pendampingan literasi digital anak. Dengan membuka ruang diskusi terbuka di kelas, kegiatan ini memberi peluang bagi siswa untuk mengenali batas-batas aman dalam berinternet sejak dini, dan mendorong mereka untuk bertanggung jawab atas aktivitas digitalnya sendiri. Dengan demikian, literasi digital yang dibangun mencakup tidak hanya aspek kognitif dan teknis, tetapi juga sosial, emosional, dan etis.

Akhirnya, hasil pengabdian ini memberikan gambaran bahwa pendekatan edukatif langsung kepada siswa dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membangun literasi digital, khususnya di daerah yang minim intervensi orang tua atau belum memiliki akses terhadap teknologi canggih. Dalam konteks seperti ini, siswa perlu diberdayakan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar objek pendampingan. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa anak-anak, meskipun usianya masih relatif muda, memiliki kapasitas untuk memahami dan mengevaluasi kebiasaan digital mereka sendiri ketika diberi ruang, stimulasi, dan bimbingan yang tepat (W. Sari et al., 2024). Selain itu, kegiatan ini membuka peluang baru dalam pengembangan program literasi digital berbasis sekolah yang lebih inklusif dan adaptif terhadap keterbatasan lokal, seperti infrastruktur, tingkat pendidikan orang tua, dan sumber daya manusia.

Hal ini memperkuat pandangan bahwa ekosistem literasi digital seharusnya dibangun dengan mempertimbangkan realitas sosial, ekonomi, dan budaya lokal. Tidak semua strategi literasi digital yang sukses di wilayah urban dapat diterapkan begitu saja di daerah pedesaan, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih fleksibel dan kontekstual. Pengalaman dari kegiatan di Bojonglongok menunjukkan bahwa dengan strategi yang tepat sasaran dan berbasis partisipasi aktif, perubahan sosial dapat dimulai dari ruang kelas dasar.

Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya memberi kontribusi nyata terhadap transformasi budaya digital di tingkat sekolah dasar, tetapi juga memperkaya pendekatan literasi digital dalam kajian akademik maupun praktik pengabdian masyarakat. Hasilnya menjadi acuan bagi pengembangan model edukasi digital yang lebih berkelanjutan dan merata di berbagai wilayah Indonesia, sebagaimana ditemukan dalam literatur mengenai peningkatan literasi digital di sekolah pedesaan dan komunitas masyarakat: misalnya studi oleh (Ukhra, 2025) yang menyoroti tantangan implementasi di wilayah terpencil dan perlunya kolaborasi komunitas, serta pendekatan kreatif dan menyenangkan yang diterapkan di desa oleh (Aisyah et al., 2023).

Dengan demikian, kegiatan edukasi “Bijak Bermain Gadget dan Internet Sejak Dini” yang dilaksanakan di SDN Bojonglongok tidak hanya menjadi contoh praktik baik dalam membangun kesadaran literasi digital pada anak-anak sekolah dasar, tetapi juga menghadirkan alternatif pendekatan edukatif yang kontekstual, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan lokal. Hasil kegiatan ini memperkuat gagasan bahwa sekolah dapat menjadi pusat intervensi literasi digital yang efektif, bahkan tanpa ketergantungan penuh pada intervensi orang tua atau infrastruktur teknologi yang canggih. Pendekatan ini selaras dengan temuan (Zahria, 2024), yang menekankan pentingnya kolaborasi antar pemangku kepentingan lokal dalam pendidikan digital berbasis sekolah. Selain itu, integrasi media edukatif sederhana dalam pengajaran dapat memfasilitasi proses reflektif yang bermakna bagi siswa di tingkat dasar.

Lebih jauh, kegiatan ini menunjukkan bahwa literasi digital dapat menjadi bagian dari pembelajaran lintas kurikulum, seperti yang diusulkan oleh (Sugiarto & Farid, 2023), di mana nilai-nilai etika, tanggung jawab, dan kesadaran sosial dapat diintegrasikan dalam pendekatan teknologi. Dalam konteks ini, kegiatan di Bojonglongok menjadi perwujudan nyata dari pendekatan tersebut, dengan mendorong siswa untuk tidak hanya memahami risiko digital, tetapi juga mengembangkan kemampuan refleksi diri dan empati melalui diskusi kelas yang terbuka. Hal ini juga sejalan dengan model literasi digital berbasis karakter yang menekankan bahwa keberhasilan literasi digital tidak hanya diukur dari keterampilan teknis, tetapi juga dari sikap dan nilai yang ditanamkan selama proses belajar.

Akhirnya, kegiatan ini memberi kontribusi nyata terhadap praktik pengabdian masyarakat yang berkelanjutan, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian oleh, yang menyarankan perlunya keberlanjutan dan dokumentasi sistematis terhadap program literasi digital agar hasilnya dapat direplikasi dan diperluas ke daerah lain (El-Hamamsy et al., 2024). Oleh karena itu, keberhasilan seminar ini dapat menjadi acuan dalam merancang program serupa di sekolah-sekolah dasar lain, khususnya di wilayah dengan tantangan infrastruktur dan sosial ekonomi yang serupa.

Penerapan literasi digital sejak dini tidak dapat dipisahkan dari upaya membangun karakter anak yang seimbang antara kecakapan teknologi dan nilai spiritual. Dalam Islam, orang tua dan guru memiliki tanggung jawab besar dalam

mendidik anak agar tidak hanya cakap secara intelektual, tetapi juga memiliki moralitas yang baik. Dalam Al-Qur'an surat Luqman ayat 13-19, nilai-nilai pendidikan seperti keimanan, tanggung jawab, dan akhlak mulia diajarkan sejak anak-anak. Edukasi literasi digital yang memperhatikan nilai-nilai agama membantu anak-anak menggunakan teknologi dengan penuh tanggung jawab dan tidak terjerumus dalam penggunaan yang merusak.

Sejalan dengan itu, penelitian oleh Purnama et al., (2022) menunjukkan bahwa nilai-nilai keagamaan memiliki pengaruh terhadap gaya pengasuhan orang tua, yang pada akhirnya berdampak pada tingkat literasi digital anak. Meskipun hasilnya menunjukkan bahwa religiusitas tidak secara langsung menurunkan perilaku negatif, pendekatan spiritual tetap berperan dalam membentuk pendekatan orang tua dan guru terhadap pemanfaatan teknologi oleh anak. Dengan membekali anak-anak sejak dini melalui edukasi berbasis nilai, perilaku mereka dalam dunia digital dapat diarahkan secara lebih positif.

Selain itu, studi oleh Ni'mah et al., (2024) mengungkapkan pentingnya internalisasi nilai-nilai moderasi beragama melalui literasi digital di lembaga pendidikan Islam. Program mentoring kelas dan pelatihan digital terbukti mampu membentuk kemampuan siswa dalam menyaring konten negatif serta mengampanyekan pesan-pesan positif di media sosial. Pendekatan ini sangat relevan dalam konteks edukasi gadget, karena mampu menciptakan kebiasaan selektif dalam mengakses informasi digital, sekaligus memperkuat karakter spiritual siswa di era teknologi.

Dalam konteks yang lebih luas, Khakim, (2024) menyatakan bahwa literasi digital berbasis agama juga berfungsi sebagai sarana preventif terhadap penyebaran radikalisme di sekolah. Ini menunjukkan bahwa mengajarkan nilai religius bersamaan dengan keterampilan digital dapat mendorong anak-anak untuk berpikir kritis dan bertindak bijak dalam menghadapi konten online yang tidak sehat. Oleh karena itu, pendekatan edukatif seperti seminar interaktif "Bijak Bermain Gadget dan Internet Sejak Dini" dapat menjadi bentuk nyata dari penguatan karakter religius dan moral anak di era digital.

Dengan kombinasi antara ajaran agama, edukasi kontekstual, dan dukungan empiris dari hasil riset, kegiatan ini tidak hanya membangun literasi digital dasar tetapi juga menanamkan kesadaran etis dan spiritual sejak usia dini. Ini menunjukkan bahwa strategi pendidikan berbasis sekolah dapat menjadi garda terdepan dalam membangun generasi cerdas digital yang tetap berpegang pada nilai kebaikan.

Kegiatan edukasi digital di tingkat sekolah dasar ini tidak hanya berorientasi pada literasi teknologi dan keselamatan digital, tetapi juga memiliki relevansi mendalam dengan ajaran agama, khususnya dalam Islam. Dalam konteks keagamaan, pendidikan sejak dini adalah perintah yang sangat ditekankan. Nabi Muhammad SAW bersabda: *"Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi."* (HR. Bukhari dan Muslim). Hadis ini menjadi dasar pentingnya membimbing anak-anak sejak kecil dengan nilai-nilai yang benar, termasuk dalam penggunaan teknologi.

Selain itu, Islam juga menekankan pentingnya menjaga pandangan dan menjaga diri dari hal-hal yang tidak bermanfaat. Dalam Al-Qur'an disebutkan: *"Katakanlah kepada orang mukmin laki-laki agar mereka menundukkan pandangan mereka dan menjaga kemaluannya..."* (QS. An-Nur: 30). Meskipun konteks ayat ini lebih luas, prinsipnya mencerminkan perlunya kontrol diri dan kehati-hatian terhadap apa yang

dikonsumsi secara visual, termasuk konten digital. Gadget dan internet yang tidak digunakan secara bijak dapat menjadi pintu masuk bagi konten negatif dan pengaruh buruk yang bertentangan dengan nilai akhlak Islami.

Kegiatan edukatif ini juga mencerminkan semangat *amar ma'ruf nahi munkar*, yakni mengajak kepada kebaikan dan mencegah kemungkaran. Melalui pendekatan langsung kepada siswa, program ini berfungsi sebagai langkah preventif untuk membentengi generasi muda dari kecanduan gawai, penyalahgunaan media sosial, dan potensi paparan konten yang merusak. Edukasi dini seperti ini menciptakan kesadaran moral yang sejalan dengan etika Islam dalam menggunakan nikmat teknologi secara bertanggung jawab.

Dengan demikian, kegiatan seminar interaktif “Bijak Bermain Gadget dan Internet Sejak Dini” di SDN Bojonglongok memiliki dimensi ibadah dan moral. Bukan sekadar program edukasi, tetapi juga bentuk nyata dari ikhtiar membentuk karakter anak yang seimbang antara kecakapan digital dan nilai-nilai spiritual. Program ini menegaskan bahwa penguatan literasi digital sebaiknya dilandasi pula oleh nilai-nilai agama sebagai fondasi perilaku yang sehat, etis, dan bertanggung jawab di era teknologi.

Simpulan

Kegiatan edukasi “Bijak Bermain Gadget dan Internet Sejak Dini” di SDN Bojonglongok yang dilaksanakan dalam bentuk seminar interaktif berhasil meningkatkan kesadaran awal siswa terhadap pentingnya penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Melalui pemutaran video edukatif, kuis, dan diskusi terbuka yang melibatkan siswa kelas 5 dan 6, kegiatan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi serta pemahaman yang baik terhadap materi, yang mencakup pengelolaan screen time, bahaya penggunaan gadget berlebihan, serta prinsip dasar berinternet yang aman. Intervensi sederhana ini terbukti efektif meskipun dilakukan dalam waktu singkat dan dengan sumber daya terbatas, menunjukkan bahwa pendekatan langsung kepada anak-anak dapat menjadi strategi alternatif literasi digital, terutama di wilayah dengan keterlibatan orang tua yang masih minim. Secara keseluruhan, kegiatan ini menegaskan pentingnya metode edukatif kontekstual berbasis sekolah dalam membangun fondasi literasi digital sejak usia dini, serta menjadi model yang layak direplikasi dalam program serupa di lingkungan pendidikan dasar lainnya.

Daftar Pustaka

- Abidin, M. K., & Latipah, E. (2024). Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 70–77. <https://doi.org/10.63577/kum.v1i02.86>
- Afianti, D. (2024). Literatur Review: Keterlibatan Orang Tua dalam Penggunaan Teknologi Digital untuk Pendidikan Anak. *Ludi Litterarri*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.62872/r06fdy96>
- Ahmad, S. M., Nurhayati, S., & Kartika, P. (2024). Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi Digital. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 47–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11611>
- Aisyah, R., Sawaludin, Y., Vergania, R., Mashfufah, S., Fauzi, I. R., Nasir, M., Azahra, S., Alim, A. A. N., Raysona, M. F., Sari, S. T., Nirwana, L. A., Nurhalizah, A. A., Fauzyah,

- S., Nugraha, R. S., Doank, H., Khadafi, M. H., Nuriman, N., Agnia, P. R. Y., Solehudin, B., & Fachrezi, M. D. (2023). Strategi Pendidikan Literasi Digital Yang Kreatif Dan Menyenangkan Di Pedesaan. *Jurnal PkM MIFTEK*, 4(2), 71–78. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.4-2.1460>
- Annisa Nur, Nur Hikmah, & Marlina Marlina. (2024). Peran Orang Tua dalam Mendukung Literasi Dini Anak pada Era Digital. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 113–123. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i1.88>
- El-Hamamsy, L., Monnier, E.-C., Avry, S., Chevalier, M., Bruno, B., Dehler Zufferey, J., & Mondada, F. (2024). Modelling the sustainability of a primary school digital education curricular reform and professional development program. *Education and Information Technologies*, 29(3), 2857–2904. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11653-4>
- Handayani, N., Purbaningrum, D. G., & Astriani, L. (2024). Edukasi Upaya Preventif Dan Represif Penggunaan Gadget Berlebihan Oleh Anak-Anak Pada Warga Cinangka, Depok. *Kaibon Abhinaya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.30656/ka.v6i1.7631>
- Hilmawan, R. G., & Suryani, I. S. (2024). Analisis Pengetahuan Orang Tua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Di Kelurahan “S.” *Journal of Pharmacopolium*, 7(1). <https://doi.org/10.36465/jop.v7i1.1371>
- Isyanawulan, G., Soraida, S., Wulindari, A., Hendarso, Y., & Istiqoma, I. (2024). Literasi Digital Melalui Edukasi Keluarga Tentang Bahaya Penggunaan Gadget Bagi Anak. *Bantenese: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 222–233. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v6i2.9016>
- Jamila, I. F. (2024). Memperkuat Literasi Digital Guru Paud Dalam Peran Manajemen Kepala Sekolah Berbasis Informasi Teknologi (It) Di Ra Shirotul Jannah Gondanglegi-Malang. *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 5(1), 22–34. <https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v5i1.1292>
- Khakim, M. K. A. (2024). Religious Digital Literacy and Prevention of Radicalism in Schools. *Anjasmoro: Islamic Interdisciplinary Journal*, 2(1), 24–38. <https://doi.org/10.69965/anjasmoro.v2i1.36>
- Lestari, A. D., & Siregar, H. P. (2019). Analisis Butir Soal Matematika Buatan Guru SMP Negeri 1 Mempura. *Pi: Mathematics Education Journal*, 2(1), 26–33.
- Mahdi, A. A., Utami, N., Syahrani, N., & Br. Ginting, S. S. (2024). Sosialisasi Gadget Sehat Untuk Membimbing Anak-Anak dalam Penggunaan Teknologi Dengan Bijak. *MENGABDI: Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 2(3), 108–115. <https://doi.org/10.61132/mengabdi.v2i3.613>
- Ni'mah, N., Fitri, F., & Adlan, I. (2024). Internalization of Religious Moderation Values Through Digital Literacy at Madrasah. *Islamic Review: Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 13(2), 99–110. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v13i2.1266>
- Nurjanah, A., Suyadi, S., & Diana, R. R. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 32–40. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v5i1.3615>
- Purnama, S., Wibowo, A., Narmaditya, B. S., Fitriyah, Q. F., & Aziz, H. (2022). Do parenting styles and religious beliefs matter for child behavioral problem? The mediating role of digital literacy. *Heliyon*, 8(6), e09788. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09788>

- Ramadhan, T., Rika Handayani, Azmi Islami, & Risnawati, R. (2024). Sosialisasi Penggunaan Internet sehat serta Gadget pada Anak Usia Dini di Petukangan Selatan: Sosialisasi Penggunaan Internet sehat serta Gadget pada Anak Usia Dini di Petukangan Selatan. *Bisma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 255–263. <https://doi.org/10.61159/bisma.v2i1.179>
- Rusnedy, H., Tanjung, L. S., Hidayat, H., & Priyatno, A. M. (2024). Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini. *Journal of Digital Community Services*, 1(2), 01–05. <https://doi.org/10.69693/dcs.v1i2.7>
- Sari, D. N., Waziana, W., Saputra, R. H., & Sinthiya, I. A. P. A. (2025). Membentuk Orang Tua Cerdas Digital Untuk Meningkatkan Literasi Pembelajaran Anak Di Era Teknologi. *Jurnal Abdi Insani*, 12(6), 2487–2497. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i6.2545>
- Sari, W., Machmud, H., & Anhusadar, L. (2024). Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8251>
- Sero, C. C., & Boro, I. M. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 1–7. <https://doi.org/10.63577/kum.v2i01.25>
- Sitepu, C. D. S., Daud, R., Rahmawati, M., & Usmayanti, V. (2024). Edukasi Penggunaan Internet Aman dan Sehat untuk Anak Usia Dini di Desa Muara Penimbung. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(2), 58–62. <https://doi.org/10.70895/ijce.v1i2.22>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Sun, L., Ruokamo, H., Siklander, P., Li, B., & Devlin, K. (2021). Primary school students' perceptions of scaffolding in digital game-based learning in mathematics. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28, 100457. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100457>
- Ukhra, T. A. R. (2025). *Program Literasi Digital Untuk Siswa di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.15014689>
- Wachidah, L. R., & Putikadyanto, A. P. A. (2024). Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Ramah Anak pada Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 207–218. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12773>
- Wulandari, H., & Komariah, K. (2024). Media Artificial Intelligence dalam Mengenalkan Literasi Digital untuk Mengembangkan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 937–948. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.1001>
- Zahria, I. (2024). Komunikasi Partisipatif Kepala Sekolah dalam Mengembangkan Kolaborasi dengan Komunitas dan Stakeholder. *Communicator: Journal of Communication*, 1(1). <https://doi.org/10.59373/comm.v1i1.71>