

EDUKASI KEMAMPUAN DIGITAL DAN PEMECAHAN KONTEN NEGATIF PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Femilianita¹, Nurul Istiqamah Ishaq², Nurfadillah Apriliah³, Reski Nurasmi⁴,
Andi ardhila wahyudi⁵, Sukmawati⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Dasar Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar

¹femilianita31103@gmail.com, ²istiqamah2610@gmail.com,
³nurfadillahapriliah774@gmail.com, ⁴reskinurasmi@gmail.com,
⁵andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id, ⁶sukmawati@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has brought significant changes to the lives of elementary school-aged children, particularly in relation to the increasing use of gadgets that is not always accompanied by adequate digital literacy. Excessive and unsupervised gadget use can lead to various negative impacts, including decreased learning concentration, declining academic achievement, risks of digital addiction, exposure to negative content, and ethical issues in online interactions. This community service activity aimed to enhance elementary school students' awareness and understanding of digital skills and negative content management through education on wise gadget use. The program was conducted at SD Inpres Sero, Makassar City, involving fifth- and sixth-grade students and teachers as partner participants, using a Participatory Action Research (PAR) approach. The methods included initial observation, interactive seminars, educational videos, quizzes, discussions, and evaluation. The results showed very high levels of student participation and enthusiasm, as well as an increase in students' initial awareness of the importance of managing screen time, selecting safe and appropriate content, and applying digital ethics. This educational intervention proved effective in building a positive foundation of digital literacy despite being implemented within a limited time frame and with minimal resources. Overall, this activity confirms that a school-based educational approach oriented toward active student participation can serve as an adaptive alternative strategy for fostering healthy and responsible digital habits from an early age.

Keywords: education, digital, negative content, elementary school

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak usia sekolah dasar, khususnya terkait meningkatnya penggunaan gadget yang tidak selalu diiringi dengan pemahaman literasi digital yang memadai. Penggunaan gadget secara berlebihan dan tanpa pengawasan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti gangguan konsentrasi belajar, penurunan prestasi akademik, risiko kecanduan digital, paparan konten negatif, serta permasalahan etika dalam berinteraksi di dunia maya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai kemampuan digital serta pemecahan konten negatif melalui edukasi penggunaan gadget secara bijak. Kegiatan dilaksanakan

di SD Inpres Sero Kota Makassar dengan melibatkan siswa kelas V dan VI serta guru sebagai mitra binaan, menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Metode yang digunakan meliputi observasi awal, seminar interaktif, pemutaran video edukatif, kuis, diskusi, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme siswa yang sangat tinggi, serta peningkatan kesadaran awal terhadap pentingnya pengelolaan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten yang aman, dan penerapan etika digital. Edukasi ini terbukti efektif membangun fondasi literasi digital yang positif meskipun dilakukan dengan waktu dan sumber daya terbatas. Kegiatan ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif berbasis sekolah dan berorientasi pada partisipasi aktif siswa dapat menjadi strategi alternatif yang adaptif dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat dan bertanggung jawab sejak dini.

Kata Kunci: edukasi, digital, konten negatif, sekolah dasar

A. 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, 2024). Dalam konteks ini, kebiasaan digital anak mulai terbentuk lebih awal, terutama dari lingkungan keluarga yang menjadi agen utama pembiasaan penggunaan teknologi (Mahdi, 2024). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Salah satu perangkat yang sangat populer dan mudah diakses adalah gadget. Gadget telah menjadi alat

multifungsi yang tidak hanya dipergunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk mengakses informasi, bermain game, dan berinteraksi melalui media sosial (Wulandari, 2021; Saniyyah, 2021). Namun, di balik manfaatnya, penggunaan gadget yang tidak bijak dapat membawa dampak negatif, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan fisik dan mental (Subarkah, 2019; Pardede, 2021).

Fenomena penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar menunjukkan tren yang semakin meningkat. Anak-anak sering kali menghabiskan waktu yang lama untuk bermain game atau menonton video tanpa pengawasan yang memadai. Hal ini dapat menyebabkan berbagai masalah,

seperti gangguan konsentrasi, penurunan prestasi belajar, risiko kecanduan digital, hingga paparan konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, serta dampak Kesehatan akibat radiasi sinar biru (gelombang elektromagnetik) dari gadget (Juliani, 2022). Selain itu, kurangnya pemahaman mengenai etika digital juga dapat memicu perilaku tidak bertanggung jawab di dunia maya, seperti cyberbullying atau penyebaran informasi palsu (Prodyanatasari, 2024; Heni Aguspita Dewi, 2023). Sekolah dan orang tua perlu memberikan edukasi kepada siswa sekolah dasar tentang penggunaan gadget secara bijak untuk membekali anak-anak dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Dengan demikian, mereka dapat memanfaatkan teknologi secara positif sekaligus menghindari dampak negatifnya (Sero, 2024; Widyaningsih, 2023).

Pemberian edukasi tentang penggunaan gadget secara bijak kepada siswa sekolah dasar merupakan langkah strategis dalam membentuk generasi yang cerdas dan bertanggung jawab di era digital (Livingstone, 2017; UNICEF, 2020)). Edukasi ini tidak hanya bertujuan

untuk meningkatkan kesadaran anak-anak mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget, tetapi juga untuk membangun kebiasaan positif yang akan mendukung perkembangan mereka secara holistik. Melalui edukasi ini, siswa diharapkan dapat memahami pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget, memilih konten yang bermanfaat, serta menerapkan etika dalam berkomunikasi dan berinteraksi di dunia maya. Dengan demikian, mereka dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat pendukung belajar dan pengembangan diri, bukan sebagai sumber masalah. Pemberian edukasi bijak menggunakan gadget juga melibatkan peran aktif dari berbagai pihak, termasuk guru, orang tua, dan komunitas sekolah. Sinergi ini diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran digital yang sehat dan bertanggung jawab (Khosiah, 2021; Mujiwati, 2024). Dengan langkah ini, diharapkan siswa sekolah dasar dapat tumbuh menjadi individu yang mampu menghadapi tantangan era digital dengan bijak dan berintegritas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru 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. Beberapa guru juga menyebutkan bahwa anak-anak menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap game, tiktok 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. SD Inpres Sero kota Makassar merupakan salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen untuk membentuk karakter siswa yang unggul dan bertanggung jawab. Dalam konteks penggunaan gadget, siswa di sekolah ini juga menghadapi berbagai tantangan, seperti meningkatnya durasi penggunaan gadget tanpa pengawasan, potensi kecanduan,

serta risiko paparan konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, pemberian edukasi kemampuan digital dan pemecahan konten negatif pada sekolah dasar menjadi sangat penting. Salah satu tujuan utama edukasi ini adalah mengurangi risiko kecanduan gadget pada siswa. Siswa yang terlalu sering menggunakan gadget berisiko mengalami kecanduan, yang dapat memengaruhi kesehatan fisik dan mental. Melalui edukasi, siswa dapat memahami pentingnya membatasi waktu penggunaan gadget dan mengelola aktivitas mereka secara seimbang. Selain itu, edukasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar. Penggunaan gadget yang tidak terkendali sering kali menyebabkan gangguan konsentrasi dan menurunnya motivasi belajar. Dengan memberikan pemahaman yang tepat, siswa dapat diarahkan untuk menggunakan gadget sebagai alat bantu belajar yang positif, sehingga mendukung pencapaian akademik mereka.

Tujuan lainnya adalah melindungi siswa dari paparan konten negatif. Konten yang tidak sesuai usia, seperti kekerasan atau pornografi, dapat berdampak buruk

pada perkembangan moral siswa. Edukasi memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara memilih dan mengakses konten yang aman dan bermanfaat, sehingga mereka dapat terhindar dari pengaruh negatif. Terakhir, edukasi ini juga bertujuan untuk menanamkan etika digital. Siswa perlu memahami pentingnya berperilaku sopan dan bertanggung jawab dalam menggunakan gadget, seperti menghindari cyberbullying, menghormati privasi orang lain, dan tidak menyebarkan informasi palsu. Dengan demikian, siswa tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki karakter yang baik dalam berinteraksi di dunia digital. Dengan memberikan edukasi kemampuan digital dan pemecahan konten negatif pada anak sekolah dasar dapat menciptakan generasi siswa yang mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan bertanggung jawab, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik.

B. Metode Penelitian

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SD Inpres Sero dengan melibatkan siswa kelas V dan VI 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 kelas V, menyusung 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, 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.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian Kepada masyarakat di SD Inpres Sero 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 V dan VI 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	93%	Sangat Baik
Pemahaman Materi	87%	Baik
Relevansi Materi	95%	Sangat Baik
Metode Penyampaian	90%	Baik
Antusiasme dan Respons	97%	Sangat Baik
Efektivitas Media	90%	Sangat Baik
Dampak (Kesadaran Awal Siswa)	84%	Baik

Sumber: Hasil Data Penilaian Peserta 2025

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang “Edukasi kemampuan digital dan pemecahan konten negatif pada anak sekolah dasar” di SD Inpres Sero 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 PKM
2025*

Gambar 1. Foto Kegiatan PKM di SD
Inpres Sero

Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang “Edukasi kemampuan digital dan pemecahan konten negatif pada anak sekolah ” yang dilaksanakan di SD Inpres Sero menunjukkan keberhasilan dalam membangkitkan antusiasme serta kesadaran awal siswa kelas V dan VI 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 game 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. 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.

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, 2019; Sero, 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 (Sari 2025). Dalam konteks ini, orang tua berperan sebagai filter utama yang membimbing anak dalam memilah

konten serta menetapkan batasan waktu yang wajar dalam penggunaan perangkat digital.

Namun, hasil kegiatan di SD Inpres Sero 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, 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, 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 SD Inpres Sero 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, 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, 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 SD Inpres Sero, 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, 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 (Sari, 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.

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.

D. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang "Edukasi kempuan digital dan pemecahan

konten negatif pada anak sekolah dasar” di SD Inpres Sero 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 V dan VI, 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.
- Afianti, D. (2024). Literatur Review: Keterlibatan Orang Tua dalam Penggunaan Teknologi Digital untuk Pendidikan Anak. *Ludi Litterari*, 1(1), 1–10.
- Ahmad, S. M., Nurhayati, S., & Kartika, P. (2024). Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 47–65.
- 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.
- 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).
- Khosiah, N. S. (2021). Kerja Sama Orang Tua dan Guru dalam Membangun Kreativitas Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pembelajaran Online. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 6(1), 62–71.
- 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.
- Mujiwati, Y. L. (2024). Membangun Generasi Berkarakter di Era Digital melalui Kolaborasi Keluarga, Sekolah, dan Remaja Desa Ambal Ambil Pasuruan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 2(5), 571-580.
- 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.
- 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.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728-4735.
- Saniyyah, L., S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4): 2132-2140.
- 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.
- 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.
- 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.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1).
- 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.
- 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.
- 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.