

Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar di Desa Pidodowetan

Ahmad Munarun*¹, Laily Rachma Handayani², Rifty Ariyani³, Bahrul Ulum⁴, Sofia⁵, Irma Istiariani⁶

^{1,2,3,4}Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang, Indonesia

⁵Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UIN Walisongo Semarang, Indonesia

e-mail: *¹2203016065@student.walisongo.ac.id, ²2203016109@student.walisongo.ac.id,

³2203016083@student.walisongo.ac.id, ⁴2203016038@student.walisongo.ac.id,

⁵2204056111@student.walisongo.ac.id, ⁶irma_istiariani@walisongo.ac.id

Abstrak,

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi siswa sekolah dasar di Desa Pidodowetan dalam menggunakan gadget secara bijak guna meminimalkan dampak negatif seperti kecanduan game dan penurunan prestasi belajar, sekaligus mengoptimalkan manfaat teknologi bagi pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua melalui empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan di tiga sekolah dasar dengan partisipasi 53 siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merupakan pengguna aktif gadget, namun lebih banyak menggunakannya untuk hiburan seperti bermain game, menonton YouTube, dan media sosial, yang berdampak pada penurunan motivasi serta nilai akademik. Melalui program pendampingan yang berisi diskusi interaktif, video edukatif, dan simulasi, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman serta kesadaran terhadap pentingnya penggunaan gadget secara bijak dan produktif. Guru dan orang tua juga mulai berperan aktif dalam mengawasi serta membimbing anak di rumah maupun sekolah. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menumbuhkan budaya literasi digital yang sehat dan bertanggung jawab sejak usia sekolah dasar, sekaligus memperkuat kolaborasi antara siswa, guru, dan orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata kunci: gadget; pendampingan; siswa sekolah dasar; literasi digital; perilaku belajar

1. PENDAHULUAN

Perlunya pendampingan penggunaan gadget secara bijak pada siswa sekolah dasar, khususnya di wilayah desa Pidodowetan, Kecamatan Patebon, Kabupaten Kendal, perlu dipahami dalam konteks perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pendidikan, dan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap anak-anak pada usia tersebut. Melalui gadget, anak dapat mengakses berbagai informasi; namun, pada saat yang sama, risiko dari penggunaan yang tidak bijak sangat besar. Oleh karena itu, menurut Menurut Syifa et al. (2019) mendampingi anak dalam menggunakan gadget menjadi krusial untuk mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul serta untuk memaksimalkan manfaat positif dari penggunaan teknologi ini [1], [2].

Meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar tanpa pengawasan yang memadai menjadi latar belakang kegiatan pengabdian ini. Tujuan kegiatan ini adalah

membantu siswa, orang tua, dan guru memahami cara memanfaatkan gadget secara positif untuk pembelajaran sekaligus mengurangi dampak negatif seperti kecanduan dan penurunan interaksi sosial. Berdasarkan kondisi mitra, banyak siswa menggunakan gadget lebih untuk hiburan daripada belajar, sementara orang tua dan guru belum memiliki strategi pendampingan yang efektif. Solusi yang ditawarkan berupa pendampingan literasi digital agar tercipta budaya penggunaan teknologi yang sehat. Mitra sasaran adalah siswa, orang tua, dan guru sekolah dasar di Desa Pidodowetan. Hasil yang diharapkan yaitu meningkatnya literasi digital, kemampuan penggunaan gadget secara bijak.

Perkembangan IPTEK yang berkaitan dengan gadget sangat memengaruhi pola belajar dan interaksi sosial di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Melalui gadget, anak-anak dapat mengakses sumber belajar tambahan yang beragam, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, tanpa panduan yang tepat, anak-anak dapat terjerumus ke dalam perilaku adiktif, seperti penggunaan berlebihan yang dapat mengurangi waktu untuk bersosialisasi secara langsung dengan teman sebaya [3], [4]. Selain itu, paparan terhadap konten yang tidak sesuai dan potensi gangguan kesehatan fisik serta mental menjadi hal yang harus diperhatikan [5], [6].

Regulasi pemerintah di Indonesia terkait dengan perkembangan teknologi dan bagaimana penggunaannya dalam pendidikan mencakup beberapa aspek penting. Salah satunya adalah pengaturan mengenai konten digital dan pengawasan terhadap penggunaan gadget di kalangan anak-anak mulai dari pendidikan dasar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui berbagai kebijakan, mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sambil menyarankan adanya pengawasan orang tua dalam penggunaannya di rumah [7], [8]. Regulasi ini menunjukkan betapa pentingnya kolaborasi antara pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam mendampingi siswa dalam penggunaan teknologi [9].

Dampak positif dari penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar mencakup peningkatan aksesibilitas informasi dan pembelajaran, serta pengembangan keterampilan digital yang menjadi penting di era modern ini. Dengan penggunaan yang bijak, gadget dapat membantu anak dalam mengeksplorasi dan memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam, serta mendorong mereka untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif [10]. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukasi juga dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar anak, memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan [8].

Namun, dampak negatif dari penggunaan gadget juga tidak dapat diabaikan. Anak-anak berisiko mengalami gangguan kesehatan, seperti obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik, serta masalah emosional dan sosial, seperti kecanduan gadget. Risiko ini menjadi lebih tinggi ketika penggunaan gadget tidak diawasi dengan baik oleh orang tua [4]. Selain itu, komunikasi yang menurun antara anggota keluarga dan berkurangnya interaksi sosial anak di lingkungan sekitarnya juga merupakan dampak dari ketergantungan pada gadget [9].

Data survei dari penelitian sebelumnya yang dilakukan fahdian lebih dari 70% yang mendukung perlunya edukasi tentang penggunaan gadget pada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget dibandingkan dengan beraktivitas fisik dan bersosialisasi dengan teman sebayanya [11]. Hal ini mengindikasikan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk mengedukasi anak dan orang tua tentang bagaimana cara menggunakan gadget secara bijak [12]. Berdasarkan survei yang dilakukan, ditemukan bahwa kurangnya pemahaman orang tua dalam mendampingi anak dalam penggunaan gadget turut menyumbang pada munculnya berbagai masalah terkait penggunaan gadget [10].

Data yang diambil di sekolah yang menjadi sasaran pendampingan terdapat 27 siswa tercatat memiliki gadget pribadi, sedangkan sisanya memanfaatkan gadget milik orang tua atau saudara. Meskipun tidak semua siswa memiliki perangkat, seluruh responden (53 siswa) mengaku sebagai pengguna aktif gadget. Aplikasi yang paling sering digunakan oleh siswa meliputi Google, YouTube, permainan daring, TikTok, dan WhatsApp. Hal ini menunjukkan bahwa selain digunakan untuk kebutuhan belajar, gadget lebih sering dimanfaatkan untuk hiburan dan komunikasi.

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia sekolah dasar dan bagaimana peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget tersebut. Tujuan utama dari pendampingan penggunaan gadget secara bijak ini adalah untuk meningkatkan kesadaran orang tua dan anak terhadap penggunaan gadget yang efektif dan aman, serta mengurangi risiko dampak negatif yang dapat ditimbulkan [7]. Kegiatan pendampingan ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata, seperti meningkatkan interaksi sosial anak, mendukung perkembangan belajar, serta menjaga kesehatan mental dan fisik anak [13]. Melalui pendampingan yang efektif, diharapkan anak-anak tidak hanya mampu memanfaatkan gadget untuk tujuan edukatif, tetapi juga memiliki keseimbangan antara dunia digital dan realitas sosial, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi individu yang cerdas dan adaptif di era digital saat ini. Dengan demikian, pendekatan holistik dalam mendampingi penggunaan gadget bisa menjadi solusi yang bermanfaat untuk mendukung proses belajar anak secara keseluruhan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam bentuk *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan pada partisipasi aktif peserta, dalam hal ini siswa sekolah dasar, guru, dan orang tua, untuk bersama-sama mencari solusi terhadap permasalahan penggunaan teknologi yang semakin kompleks di kalangan anak-anak. Penggunaan metode PAR bertujuan tidak hanya untuk memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga mendorong perubahan sikap dan perilaku melalui keterlibatan langsung dalam setiap tahap kegiatan. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menjadi objek penelitian, tetapi juga menjadi subjek yang aktif dalam proses pembelajaran dan pendampingan.

Tahapan pelaksanaan kegiatan dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Proses analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi di kelas, wawancara dengan guru serta orang tua, dan penyebaran angket singkat kepada siswa. Dari hasil analisis ini, ditemukan bahwa sebagian besar siswa di Desa Pidodowetan sudah akrab dengan penggunaan gadget, namun cenderung menggunakannya untuk bermain game atau hiburan semata. Selain itu, ada indikasi penurunan konsentrasi belajar dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar untuk menyusun perencanaan kegiatan pendampingan. Metode yang digunakan adalah Purposive Sampling untuk menentukan populasi target siswa kelas 5 di Desa Pidodowetan.

Perencanaan kegiatan disusun dengan menyesuaikan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya kelas 5 yang sudah terbiasa menggunakan perangkat teknologi. Koordinasi dilakukan dengan kepala sekolah, guru kelas, dan orang tua agar materi yang disampaikan relevan dengan kondisi nyata yang dihadapi siswa. Materi yang dipilih meliputi pemahaman tentang dampak positif dan negatif penggunaan teknologi, strategi mengatur waktu penggunaan gadget, serta praktik menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar yang lebih produktif.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di dalam kelas melalui berbagai metode yang menyenangkan dan interaktif. Siswa diajak berdiskusi, menonton video edukatif, mengikuti permainan kelompok, hingga melakukan simulasi penggunaan teknologi secara sehat. Suasana kelas dibuat tidak kaku, melainkan mendorong siswa untuk bercerita tentang pengalaman mereka menggunakan teknologi sehari-hari. Dengan cara ini, siswa dapat belajar dari pengalaman mereka sendiri sekaligus memahami cara yang lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pendampingan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa, dan melalui observasi sikap selama kegiatan berlangsung. Selain itu, refleksi bersama guru dan orang tua juga menjadi bagian penting dalam evaluasi untuk melihat apakah ada perubahan perilaku dalam penggunaan gadget setelah pendampingan berlangsung. Subjek dari kegiatan ini adalah siswa sekolah dasar di Desa Pidodowetan, terutama siswa kelas 5. Instrumen yang digunakan dalam pelaksanaan pendampingan meliputi angket, lembar observasi, media pembelajaran berupa modul dan poster. Melalui instrumen tersebut, proses pendampingan dapat berlangsung lebih terarah dan hasilnya dapat diukur secara jelas. Objek penelitian terdiri

dari 3 sekolah yang terdapat di desa pidodowetan yaitu SD N 1 Pidodowetan, MI NU 26 Pidodowetan dan SD N 2 Pidodowetan.

Dari sisi dampak terhadap proses belajar, sebanyak 43 siswa mengalami penurunan nilai akademik akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Selain itu, 43 siswa juga mengaku sering menunda belajar karena teralihkan oleh aktivitas bermain gadget. Kebiasaan membuka gadget ketika sedang belajar dialami oleh 41 siswa, dan bahkan 26 siswa pernah tidak mengerjakan tugas sekolah karena terlalu asyik menggunakan gadget. Meskipun demikian, pengawasan dari orang tua tergolong cukup tinggi.

Keberhasilan kegiatan ini ditandai dengan meningkatnya pemahaman siswa tentang dampak positif dan negatif penggunaan teknologi, munculnya sikap lebih bijak dalam mengatur waktu penggunaan gadget, serta meningkatnya kesadaran siswa untuk menggunakan teknologi sebagai sarana belajar. Selain itu, guru dan orang tua juga terlibat aktif sehingga mereka dapat melanjutkan proses pendampingan secara mandiri di luar kegiatan penelitian. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek, tetapi juga mendorong terciptanya budaya baru di sekolah maupun rumah, yaitu penggunaan teknologi yang lebih sehat, bermanfaat, dan bertanggung jawab.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan penggunaan teknologi secara bijak kepada siswa sekolah dasar di Desa Pidodowetan dilaksanakan pada 30 Juli 2025 secara serentak di tiga sekolah dasar, yaitu SD N 1 Pidodowetan, MI NU 26 Pidodowetan, dan SD N 2 Pidodowetan. Kegiatan ini berlangsung dalam satu hari penuh dengan durasi kurang lebih tiga jam di setiap sekolah, menyesuaikan jadwal pembelajaran. Respon siswa terhadap kegiatan ini tergolong sangat positif. Mereka tampak antusias, aktif, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika mengikuti sesi sosialisasi yang dilaksanakan oleh tim KKN. Hal ini terlihat dari partisipasi mereka dalam diskusi, keaktifan bertanya, hingga kesediaan berbagi pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan koordinasi dengan seluruh kepala sekolah dan guru kelas dari setiap sekolah untuk melakukan koordinasi materi apa saja yang akan di sampaikan dan menandatangani modul ajar yang sudah disiapkan.

Materi yang disampaikan dalam kegiatan pendampingan meliputi pengenalan pengertian gadget, fungsi utama, dampak positif dan negatif, serta tips penggunaan gadget secara bijak. Pemaparan dilakukan dengan metode interaktif melalui ceramah singkat, diskusi kelas, serta penggunaan media visual berupa poster dan video edukatif. Dalam sesi diskusi mengenai dampak positif, siswa diberi pemahaman bahwa gadget dapat memberikan manfaat apabila digunakan dengan tepat. Beberapa manfaat yang dijelaskan di antaranya adalah menambah pengetahuan melalui akses informasi dan materi pembelajaran, mempermudah komunikasi dengan keluarga maupun teman melalui pesan dan panggilan video, serta melatih kreativitas siswa melalui kegiatan menggambar digital, mengedit video, hingga belajar coding sederhana.

Namun, siswa juga diberi pemahaman mengenai dampak negatif penggunaan gadget apabila digunakan secara berlebihan atau tanpa aturan. Dampak yang ditekankan adalah potensi kecanduan, di mana anak-anak cenderung menghabiskan waktu untuk bermain game hingga lupa belajar atau makan. Selain itu, risiko gangguan kesehatan seperti mata lelah, sulit tidur, dan pegal pada tangan juga menjadi perhatian. Materi lain yang diangkat adalah cyberbullying, yakni risiko anak mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan melalui dunia maya, yang dapat memengaruhi kondisi emosional mereka. Sebagai solusi, siswa diperkenalkan pada sejumlah tips penggunaan gadget secara bijak. Tips yang diberikan antara lain menggunakan gadget maksimal dua jam per hari, selalu menggunakan gadget dengan izin dan pengawasan orang tua, memilih tontonan dan permainan yang bersifat edukatif, menghindari situs atau aplikasi yang dilarang, serta mematikan gadget saat belajar, beribadah, maupun menjelang tidur. Pesan utama

yang ditekankan adalah gadget boleh digunakan, namun harus dengan kesadaran tentang batasan waktu dan tujuan yang jelas.



Gambar 3 Modul Ajar

Pelaksanaan kegiatan pendampingan yang berfokus pada penggunaan teknologi secara bijak merupakan langkah strategis dalam pendidikan, terutama bagi siswa usia sekolah dasar yang semakin akrab dengan gadget. Pendekatan edukatif yang interaktif terbukti mampu meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya penggunaan teknologi, terutama dalam konteks yang lebih luas tentang bagaimana teknologi dapat berfungsi sebagai alat pengembangan diri bila digunakan dengan bijak. Dalam kajian yang mendalam, Negrete (2024) menekankan pentingnya interaksi dalam proses belajar mengajar dan bagaimana pendekatan yang beragam dapat membantu siswa mengatasi tantangan yang mungkin tidak terlihat dalam lingkungan belajar [14]. Ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan harus dirancang dengan mempertimbangkan perilaku dan kebutuhan siswa yang beragam.



Gambar 2 Penelitian di Setiap Sekolah

Antusiasme siswa dalam menghadiri kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan gadget dapat dilihat sebagai refleksi dari relevansi topik ini dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan kajian oleh Stošić yang menguraikan pentingnya teknologi pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan aplikatif [15]. Ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi, mereka lebih mungkin untuk menyadari dampak positif dari gadget dalam konteks pengembangan pribadi mereka. Sebagaimana dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Güzelyurt dan Nayci, pemahaman tentang penggunaan teknologi dan dampaknya sangat penting, terutama untuk anak-anak usia dini [16]. Melalui kegiatan edukatif ini, siswa tidak hanya belajar tentang manfaat tetapi juga belajar untuk menghindari konsekuensi negatif dari penggunaan yang tidak bijak, sehingga menciptakan kesadaran yang lebih dalam tentang tanggung jawab digital.

Mengajarkan siswa tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget, termasuk perilaku adiktif yang mungkin muncul, adalah langkah penting dalam membangun pemahaman mereka. Di sisi lain, pemahaman mengenai dampak negatif, seperti kecanduan teknologi yang dijelaskan dalam penelitian oleh Zulkifli adalah penting untuk memberikan

peringatan dini kepada siswa agar tidak terjebak dalam pola penggunaan gadget yang dapat merugikan [17].

Pemberian tips praktis kepada siswa untuk membantu mereka membatasi penggunaan gadget, sangat penting untuk memperkuat perilaku positif di rumah dan sekolah. Saran-saran seperti membatasi waktu penggunaan gadget dan mematikannya saat belajar adalah langkah-langkah yang terbukti dapat diterapkan dengan mudah oleh siswa, yang menunjukkan efektivitas dari pendekatan edukatif yang ditawarkan. Selain itu, peran orang tua dalam mengawasi dan membahas penggunaan gadget kepada anak-anak mereka juga diangkat dalam studi oleh Ali [18], yang menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif antara rumah dan sekolah dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi.

Kegiatan pendampingan ini juga menggembirakan, karena mampu menunjukkan bagaimana intervensi sederhana melalui edukasi dapat memberikan dampak positif. Meskipun tidak mampu langsung mengubah perilaku siswa, kegiatan ini berhasil menanamkan pemahaman dasar bahwa teknologi dapat menjadi alat yang bermanfaat jika digunakan dengan bijaksana. Suntikan informasi yang dihadirkan secara sistematis mengingatkan siswa akan tanggung jawab mereka dalam menggunakan teknologi dengan benar. Dalam konteks ini, penekanan pada penggunaan pendidikan yang bercirikan interaktif sebagai bagian dari sistem pembelajaran sangat penting, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar [19].

Menariknya, para pendidik juga diajak untuk mengambil peran penting dalam membimbing siswa menggunakan teknologi. Dengan menggunakan model seperti, pendidik dapat lebih optimal memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaksi dan kreativitas siswa [20]. Ini menunjang bahwa guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator yang harus memahami nuansa dan tantangan dalam dunia digital yang dihadapi oleh siswa. Dengan pendekatan ini, mereka dapat lebih efektif dalam membawa nilai-nilai positif dari pendidikan teknologi ke dalam kurikulum yang diajarkan.

Kegiatan pendampingan ini membuktikan bahwa setiap langkah kecil dalam pendidikan berkontribusi pada pembentukan kesadaran siswa tentang penggunaan teknologi yang bijak. Proses ini mungkin memerlukan waktu dan perawatan yang baik sebelum memberikan hasil yang nyata. Namun, dengan pengajaran yang konsisten dan terarah, ditambah dengan dukungan dari keluarga, harapan untuk menciptakan generasi yang lebih bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi akan semakin realistis.

Table 1 Indikator PKM

Indikasi	Siswa SD 1 Pidodowetan	Siswa MI NU 26 Pidodowetan	Siswa SD 2 Pidodowetan	Total Keseluruhan
Jumlah pengguna gadget	17	28	3	53
Jumlah pemilik gadget	12	14	1	27
Aplikasi yang sering digunakan (google,youtube, game,tiktok, Whatsapp)	17	23	3	48
Penggunaan gadget terhadap penurunan nilai mata Pelajaran	14	26	3	43

Penggunaan gadget terhadap sikap menunda belajar	12	28	3	43
Sikap tergoda membuka gadget saat belajar	10	28	3	41
Sikap tidak mengerjakan tugas akibat bermain gadget	9	14	3	26
Penggunaan gadget terhadap penurunan nilai mata Pelajaran	14	26	3	43
Penggunaan gadget terhadap sikap menunda belajar	12	28	3	43
Sikap tergoda membuka gadget saat belajar	10	28	3	41
Sikap tidak mengerjakan tugas akibat bermain gadget	9	14	3	26
Pengawasan orang tua terhadap siswa dalam bermain gadget	15	22	3	40

Berdasarkan hasil pengumpulan data di tiga sekolah dasar di Desa Pidodowetan, yakni SD 1 Pidodowetan, MI NU 26 Pidodowetan, dan SD 2 Pidodowetan, diperoleh total 53 siswa yang menjadi responden PKM. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama menggunakan metode Participatory Action Research (PAR). Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, di mana peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta menyebarkan angket kepada siswa untuk memahami pola penggunaan gawai mereka. Berdasarkan hasil analisis tersebut, tahap kedua adalah perencanaan, yang meliputi penyusunan materi pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap ketiga adalah pelaksanaan, di mana kegiatan pendampingan dilakukan secara interaktif di dalam kelas melalui diskusi, video edukatif, dan simulasi untuk meningkatkan kesadaran siswa. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap siswa, serta melalui refleksi bersama guru dan orang tua untuk melihat dampak kegiatan setelah selesai dilaksanakan. Dari total responden, 40 siswa menyatakan bahwa orang tua mereka aktif melakukan pengawasan terhadap penggunaan

gadget di rumah. Akan tetapi, pengawasan tersebut belum sepenuhnya mampu mencegah dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol.

Penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar, terutama di Desa Pidodowetan, mencerminkan fenomena global di mana anak-anak semakin terpapar dengan teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di desa ini merupakan pengguna aktif gadget, meskipun tidak semua dari mereka memiliki perangkat pribadi [21]. Hal ini sejalan dengan tren global di mana anak-anak usia sekolah dasar cenderung akrab dengan teknologi sejak dini yang menyoroti bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan mendesak. Meskipun penggunaan gadget ini terlihat masif, intensitas penggunaannya biasanya tertuju pada aktivitas hiburan seperti menonton video di YouTube, bermain game, serta bersosialisasi di media sosial, tanpa menunjukkan pemanfaatan yang optimal untuk mendukung proses belajar [22].

Aktivitas yang lebih difokuskan pada hiburan alih-alih pendidikan menciptakan dampak negatif terhadap proses pembelajaran siswa. Penggunaan gadget yang tidak dibarengi dengan pengawasan dapat menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar anak [23]. Keadaan ini diperburuk oleh fakta bahwa meskipun beberapa orang tua berusaha untuk mengawasi, kontrol yang diterapkan belum cukup efektif dalam membatasi akses anak terhadap gadget. Hal ini berpotensi menimbulkan kebiasaan menunda belajar kurangnya dedikasi siswa terhadap pembelajaran saat mereka terus-menerus tergoda untuk menggunakan gadget [24].

Selanjutnya, analisis perilaku siswa mengungkap adanya potensi kecanduan ringan terhadap teknologi, di mana mereka kesulitan menahan diri untuk tidak mengakses gadget dalam situasi belajar, yang merupakan ciri khas dari kecanduan teknologi [25]. Data menunjukkan bahwa perilaku ini berkaitan erat dengan kebiasaan dan norma yang terbentuk di lingkungan rumah dan sekolah. Program-program pendampingan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman akan penggunaan teknologi secara bijak sangat relevan dalam konteks ini [26]. Intervensi edukatif yang dilakukan di kelas, yang meliputi diskusi interaktif, simulasi, dan pemutaran video edukatif, terbukti efektif dalam membantu siswa untuk memahami dampak positif dan negatif penggunaan gadget [27].

Proses refleksi yang diajukan kepada siswa mengenai kebiasaan mereka sendiri saat menggunakan gadget adalah langkah penting untuk memupuk sikap disiplin dan tanggung jawab. Penelitian menemukan bahwa saat siswa diajak untuk mengevaluasi kebiasaan penggunaan teknologi mereka, mereka lebih cenderung untuk merumuskan strategi yang lebih positif dalam pemanfaatan gadget [28]. Program pendampingan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa tetapi juga mengajak mereka untuk berperilaku lebih bertanggung jawab, seperti mengurangi waktu bermain game dan berkomunikasi lebih efektif dengan orang tua mengenai penggunaan gadget [29].

Meningkatkan keamanan dan pengawasan orang tua juga menjadi fokus penting, sebab hubungan antara orang tua dan anak dalam konteks penggunaan gadget membawa dampak langsung terhadap perilaku anak. Seperti diungkapkan oleh Dewi (Dewi, 2020, meskipun orang tua sudah berusaha melakukan pengawasan, perlu ada pendekatan yang lebih konkret untuk meningkatkan efektivitas kontrol. Program pelatihan untuk orang tua bisa menjadi salah satu solusi, agar mereka dapat lebih memahami dampak negatif serta cara-cara untuk membatasi penggunaan gadget dengan lebih baik [30].

Secara keseluruhan, intervensi melalui program pendampingan yang terstruktur memungkinkan siswa untuk tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga belajar untuk menggunakan teknologi secara lebih produktif dalam konteks pendidikan. Yang terpenting, hasil akhir dari kegiatan ini adalah peningkatan kesadaran siswa mengenai pengaruh gadget terhadap belajar mereka dan pentingnya kontrol yang optimal dari orang tua. Hal ini diperkuat dengan aspek refleksi yang mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap pilihan mereka, yang merupakan modal penting dalam mencapai keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pendidikan.

Kegiatan pendampingan ini berhasil mencapai tujuan awal pada tahap fundamental, meskipun belum dapat membuktikan secara tuntas bahwa dampak negatif telah diminimalkan dalam bentuk perubahan perilaku yang terukur. Keberhasilan utama dari program ini terletak pada penanaman pemahaman dan kesadaran dasar pada siswa. Peneliti mengidentifikasi

beberapa indikator keberhasilan yang jelas. Indikator utamanya adalah peningkatan pemahaman siswa mengenai manfaat dan risiko penggunaan teknologi, yang ditandai dengan munculnya sikap yang lebih bijak dalam mengatur waktu penggunaan gadget. Selain itu, keberhasilan juga diukur dari meningkatnya kesadaran siswa untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar yang produktif. Respons siswa yang sangat antusias dan aktif selama kegiatan juga dianggap sebagai cerminan relevansi dan keberhasilan program. Terakhir, keterlibatan aktif dari guru dan orang tua menjadi indikator penting, karena mereka diharapkan dapat melanjutkan proses pendampingan secara mandiri untuk memastikan keberlanjutan kebiasaan digital yang sehat di luar kegiatan penelitian.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan ini berhasil membimbing siswa sekolah dasar di Desa Pidodowetan dalam menggunakan gadget secara lebih bijak. Terkait upaya meminimalkan dampak negatif, program ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai risiko penggunaan gadget yang berlebihan, yang sebelumnya berkorelasi dengan penurunan prestasi akademik dan kecenderungan menunda belajar. Peningkatan kesadaran ini ditunjukkan dengan munculnya sikap yang lebih bijak dalam mengatur waktu penggunaan gawai, yang merupakan langkah fundamental untuk mengurangi dampak buruknya. Kegiatan ini juga berhasil mengoptimalkan manfaat teknologi untuk pembelajaran. Siswa tidak hanya memahami dampak negatif, tetapi juga meningkatkan kesadarannya untuk memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar yang produktif, bukan hanya sebagai alat hiburan. Meskipun demikian, perubahan perilaku secara berkelanjutan sangat bergantung pada peran krusial orang tua dan guru untuk melanjutkan pendampingan di luar kegiatan ini. Dengan demikian, intervensi edukatif yang terstruktur sejak dini merupakan solusi strategis yang efektif untuk menyiapkan generasi yang cerdas dan bertanggung jawab dalam menghadapi era digital.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pendampingan penggunaan teknologi secara bijak kepada anak sekolah dasar di Desa Pidodowetan, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi perhatian ke depan. Pertama, siswa diharapkan mampu melanjutkan kebiasaan positif dalam menggunakan teknologi dengan membatasi durasi penggunaan gawai serta memprioritaskan konten yang mendukung proses pembelajaran. Kedua, guru dan pihak sekolah diharapkan dapat mengembangkan program literasi digital yang terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan ekstrakurikuler, sehingga siswa terbiasa menggunakan teknologi sebagai sarana belajar dan pengembangan diri. Ketiga, peran orang tua sangat penting dalam memberikan pendampingan di rumah, terutama dalam hal mengawasi, membimbing, dan mengkomunikasikan dampak penggunaan teknologi agar anak-anak tidak terjebak pada penggunaan yang berlebihan dan tidak bermanfaat. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan awal untuk mengkaji efektivitas pendampingan penggunaan teknologi secara bijak dengan cakupan yang lebih luas, baik dari sisi wilayah, jenjang pendidikan, maupun metode pendampingan yang lebih bervariasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Kepala Desa Pidodowetan yang telah memberikan izin dan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan, pihak sekolah dasar di Desa Pidodowetan yang telah memfasilitasi dan mendukung proses penelitian, serta guru-guru yang dengan penuh dedikasi mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga memberikan apresiasi yang tinggi kepada para siswa yang

telah berpartisipasi secara aktif dan antusias, sehingga pendampingan dapat terlaksana dengan baik. Tidak lupa, peneliti berterima kasih kepada rekan-rekan serta semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu, memberikan masukan, dan mendukung penyelesaian penelitian ini. Tanpa keterlibatan berbagai pihak tersebut, penelitian ini tidak mungkin terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 4, p. 538, 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.
- [2] R. Y. Putri and N. Hazizah, “Pengaruh Bermain Gagdet Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini,” 2019, doi: 10.31227/osf.io/7bck2.
- [3] H. A. Tamsil, “Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID-19,” *Jendela PLS*, vol. 6, no. 1, pp. 44–49, 2021, doi: 10.37058/jpls.v6i1.3140.
- [4] T. Prasetyo, “Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Sekolah Dasar,” *J. Penjaminan Mutu*, vol. 8, no. 02, pp. 207–216, 2022, doi: 10.25078/jpm.v8i02.1415.
- [5] M. Asro and D. M. Sidik, “Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Bagi Peserta Anak Didik Pada Sosialisasi Pengaruh Gadget,” *Al-Khidmat*, vol. 3, no. 1, pp. 39–43, 2020, doi: 10.15575/jak.v3i1.5944.
- [6] N. Nurliana and N. Aini, “Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar,” *J. as-Salam*, vol. 5, no. 1, pp. 101–109, 2021, doi: 10.37249/assalam.v5i1.247.
- [7] L. Karwati, D. Kurniawan, and R. Anggraeni, “Modeling PENDAMPINGAN ORANGTUA PADA ANAK PENGGUNA GAWAI DI SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,” *Jiv-Jurnal Ilm. Visi*, vol. 15, no. 1, pp. 33–40, 2020, doi: 10.21009/jiv.1501.4.
- [8] A. Yanizon, T. Rofiqah, and R. Ramdani, “Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget Pada Anak Melalui Kegiatan Penyuluhan Dan Sosialisasi Dampak Gadget Kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma,” *Minda Baharu*, vol. 3, no. 2, p. 133, 2019, doi: 10.33373/jmb.v3i2.2065.
- [9] Y. Rismala, Aguswan, D. E. Priyantoro, and S. Suryadi, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini,” *El-Athfal J. Kaji. Ilmu Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 01, pp. 46–55, 2021, doi: 10.56872/elathfal.v1i01.273.
- [10] A. R. Adwiah and R. R. Diana, “Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 2463–2473, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3700.
- [11] F. Rahmandani, A. Tinus, and M. M. Ibrahim, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang,” *J. Civ. Huk.*, vol. 3, no. 1, p. 18, 2018, doi: 10.22219/jch.v3i1.7726.
- [12] R. K. Siregar, E. R. Sibuea, and S. U. K. M. Siregar, “Sosialisasi Pentingnya Literasi Dalam Rangka Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak,” *Kalandra J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 118–124, 2023, doi: 10.55266/jurnalkalandra.v2i3.306.
- [13] S. Rustiana, “Memahami Efek Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Sekolah Dasar,” 2023, doi: 10.31219/osf.io/pk8m4.
- [14] P. Y. Q. Negrete, “Interactions Between Children in Educational Services and Their Implications for Learning at the Preschool Education Level: A Literature Review,” *J. Educ. Soc. Res.*, vol. 14, no. 6, p. 16, 2024, doi: 10.36941/jesr-2024-0154.

- [15] L. Stošić, "The Importance of Educational Technology in Teaching," *Int. J. Cogn. Res. Sci. Eng. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 111–114, 2015, doi: 10.23947/2334-8496-2015-3-1-111-114.
- [16] T. GÜZELYURT and Ö. Nayci, "Technology Addiction in Preschool Period: An Analysis on Illustrated Children's Books," *Kastamonu Eğitim Derg.*, vol. 29, no. 2, pp. 326–333, 2021, doi: 10.24106/kefdergi.722745.
- [17] H. Zulkifli, A. H. Tamuri, and N. A. Azman, "Understanding Creative Teaching in Twenty-First Century Learning Among Islamic Education Teachers During the COVID-19 Pandemic," *Front. Psychol.*, vol. 13, 2022, doi: 10.3389/fpsyg.2022.920859.
- [18] R. Wulan, A. Muhajir, and N. Ali, "Model Case-Based Learning Berbasis Digital: Inovasi Dalam Pendidikan Di Sekolah Dasar," *Sap (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 9, no. 1, p. 151, 2024, doi: 10.30998/sap.v9i1.24307.
- [19] D. Dahliana, G. Radila, and E. Khairunnisa, "Educational Comics Based on Creative Problem Solving With the Aid of Kvisoft Flipbook Maker Pro for Elementary School," *Educ. Achiev. J. Sci. Res.*, pp. 1–6, 2024, doi: 10.51178/jsr.v5i1.1737.
- [20] J. Saili and M. S. Taat, "Enhancing the Creativity of Islamic Education Teaching Through the TPACK Approach: A Conceptual Review," *Int. J. Acad. Res. Progress. Educ. Dev.*, vol. 12, no. 4, 2023, doi: 10.6007/ijarped/v12-i4/20311.
- [21] S. Suciati, N. S. Safitri, A. P. Putra, and A. N. V. Dela Yandini, "Pendampingan Pemahaman Teknologi Siswa Kelas Lima Melalui Aplikasi Google Classroom," *Abdi Samulang*, vol. 2, no. 2, pp. 83–89, 2023, doi: 10.61477/abdisamulang.v2i2.21.
- [22] Y. M. Pubian and H. Herpratiwi, "Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Akademika*, vol. 11, no. 01, pp. 163–172, 2022, doi: 10.34005/akademika.v11i01.1693.
- [23] Syamsinar, U. Uswatunnisa, N. Afdaliah, Harclinda, Nursia, and M. H. Rahmah, "Pelatihan Media Augmented Reality Bagi Guru Raudhatul Athfal Samasundu," *Jam*, vol. 1, no. 1, pp. 32–39, 2022, doi: 10.46870/jam.v1i1.247.
- [24] M. Mertika and D. Mariana, "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar," *J. Educ. Rev. Res.*, vol. 3, no. 2, p. 99, 2020, doi: 10.26737/jerr.v3i2.2154.
- [25] K. D. Sisbintari and F. A. Setiawati, "Digital Parenting Sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1562–1575, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1781.
- [26] R. F. R. A. Ria and N. Oktaviarini, "Sosialisasi Dan Pendampingan Dampak Penggunaan Dgdet Pada Masyarakat Di Desa Boyolangu," *Kanigara*, vol. 2, no. 2, pp. 382–388, 2022, doi: 10.36456/kanigara.v2i2.5966.
- [27] I. Ariyanti and M. Yunus, "Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Bagi Guru Senior Matematika," *Jurpikat (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 4, no. 3, pp. 378–387, 2023, doi: 10.37339/jurpikat.v4i3.1363.
- [28] P. Mariati, R. Asmarani, S. Sunanto, and A. Hardiningrum, "Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5783–5792, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1741.
- [29] A. Maritsa, U. H. Salsabila, M. Wafiq, P. R. Anindya, and M. A. Ma'shum, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah J. Penelit. Dan Kaji. Sos. Keagamaan*, vol. 18, no. 2, pp. 91–100, 2021, doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- [30] D. Damayanti and A. K. Nuzuli, "Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Dalam Pengajaran Metode Pendidikan Tradisional Di Sekolah Dasar," *J. Sci. Res. Dev.*, vol. 5, no. 1, pp. 208–219, 2023, doi: 10.56670/jsrd.v5i1.130.