

PENGUATAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK USIA DINI DAN PRA-REMAJA MELALUI SOSIALISASI PENGGUNAAN GADGET DI SDN SIDOKERTO 2

Intan Kurnia Zaharani¹, Annisa Damayanti², Devina Puspita Handayani³ Nabila Putri Aprilia⁴ Muhammad Rizqi Rama Andika⁵ Kartika Septianingrum⁶

¹²³⁴⁵⁶STKIP Modern Ngawi
email: devinapuspita07@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi digital yang berlangsung sangat cepat telah mengubah pola interaksi anak usia dini dan pra remaja dengan lingkungan sekitarnya, termasuk di lingkungan SDN Sidokerto 2. Gadget yang semula difungsikan sebagai alat komunikasi kini berubah menjadi sarana hiburan utama yang digunakan anak-anak tanpa pendampingan dan batasan waktu yang memadai. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran karena penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi mengganggu perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan fisik anak. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan proses, respons, serta dampak kegiatan sosialisasi bahaya penggunaan gadget yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDN Sidokerto 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan. Hasil kajian menunjukkan bahwa kesadaran siswa dan sebagian orang tua terhadap risiko penggunaan gadget masih tergolong rendah, sementara sosialisasi yang dipadukan dengan media kolase terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Guru merespons positif kegiatan ini karena dianggap membantu menanamkan kesadaran digital sejak dini, meskipun ditemukan sejumlah kendala teknis dan sosial dalam pelaksanaannya. Artikel ini merekomendasikan penguatan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan lembaga pendidikan tinggi secara berkelanjutan agar edukasi literasi digital tidak berhenti pada kegiatan seremonial semata

Kata Kunci: Gadget, anak usia dini, pra remaja, media kolase, literasi digital

Abstract: The rapid advancement of digital technology has significantly transformed the way early childhood and preadolescent children interact with their surrounding environment, including those at SDN Sidokerto 2. Initially intended as a communication tool, gadgets have increasingly become the primary source of entertainment for children, often used without adequate parental supervision or time restrictions. This situation raises concerns because excessive gadget use may adversely affect children's cognitive, socio-emotional, and physical development. This article aims to describe the implementation process, participants' responses, and the impact of a community outreach program on the dangers of excessive gadget use conducted by students participating in the Community Service Program (Kuliah Kerja Nyata/KKN) at SDN Sidokerto 2. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through participatory observation, semi-structured interviews with teachers and students, and activity documentation. The findings indicate that students' and some parents' awareness of the risks associated with excessive gadget use remains relatively low. However, the outreach program, combined with collage-based learning media, successfully increased students' learning interest and active participation throughout the activities. Teachers responded positively to the program, considering it effective in fostering digital awareness from an early age, although several technical and social challenges were encountered during its implementation. This article recommends strengthening sustainable collaboration among schools, parents, and higher education institutions to ensure that digital

literacy education extends beyond ceremonial activities and becomes a continuous educational effort

Keywords: *Gadgets, early childhood, preadolescents, collage media, digital literacy*

Pendahuluan

Kehadiran gadget dalam kehidupan sehari-hari sudah tidak dapat dihindari lagi, bahkan telah merambah ke kalangan anak-anak yang secara usia belum seharusnya menjadi pengguna aktif teknologi digital tersebut. Data Badan Pusat Statistik mencatat bahwa sekitar 33,44 persen anak usia dini di Indonesia telah menggunakan gadget, dengan rincian 25,5 persen pada kelompok usia 0–4 tahun dan naik tajam menjadi 52,76 persen pada kelompok usia 5–6 tahun (Bangsawan et al., 2022). Fenomena ini sejalan dengan hasil survei penetrasi internet nasional yang menunjukkan tren peningkatan konsisten dari tahun ke tahun, di mana pada 2024 penetrasi internet Indonesia telah mencapai 79,5 persen dari total populasi (APJII, 2024). Bahkan dari sisi durasi, masyarakat Indonesia tercatat sebagai salah satu pengguna internet dengan waktu pemakaian tertinggi di dunia, yakni rata-rata di atas lima jam per hari, sebuah kondisi yang turut memengaruhi pola asuh dan kebiasaan digital anak di rumah.

Fenomena serupa turut terjadi di lingkungan SDN Sidokerto 2. Sebagian besar siswa, baik pada jenjang kelas rendah (anak usia dini yang baru memasuki pendidikan formal) maupun kelas tinggi (kelompok pra remaja), telah terbiasa menggunakan gadget di luar jam sekolah tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua. Kebiasaan tersebut umumnya dilatarbelakangi oleh kesibukan orang tua, ketersediaan jaringan internet yang semakin mudah diakses, serta anggapan sebagian keluarga bahwa gadget dapat berfungsi sebagai “pengasuh digital” yang praktis. Padahal, sejumlah kajian terdahulu memperlihatkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menghambat perkembangan bahasa, menurunkan kemampuan interaksi sosial, memicu perilaku agresif, hingga menurunkan konsentrasi belajar anak di sekolah (Rismala et al., 2021; Laily & Chandra, 2021; Mil & Shanzivani, 2023).

Kondisi tersebut menjadi salah satu perhatian utama mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang ditempatkan di wilayah Desa Sidokerto. Program KKN pada dasarnya merupakan wujud nyata dari fungsi pengabdian kepada masyarakat yang menjadi salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi. Melalui KKN, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah, tetapi juga dituntut peka terhadap persoalan sosial yang berkembang di tengah masyarakat, termasuk persoalan literasi digital pada anak-anak usia sekolah dasar. Kegiatan sosialisasi bahaya penggunaan gadget dipandang relevan dan mendesak untuk dilaksanakan mengingat masa usia dini dan pra remaja merupakan periode emas (golden age) yang sangat menentukan kualitas perkembangan anak pada tahap kehidupan selanjutnya (Nainggolan & Daeli, 2021).

Sejumlah penelitian terdahulu telah banyak mengulas dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini dari sudut pandang kuantitatif korelasional, misalnya kajian

tentang hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak (Nuraini & Wardhani, 2023) atau pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak (Bangsawan et al., 2022). Di sisi lain, kajian yang membahas proses sosialisasi atau intervensi edukatif berbasis kegiatan pengabdian masyarakat, khususnya yang dilakukan oleh mahasiswa KKN dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang menelaah secara mendalam respons guru dan siswa, masih relatif terbatas jumlahnya, apalagi yang secara khusus mengaitkan penggunaan media pembelajaran konkret seperti kolase sebagai strategi penyampaian materi sosialisasi.

Sebagian besar laporan pengabdian masyarakat sejenis, seperti yang dilakukan oleh Rosidah dkk. (2023) di Desa Betro maupun Haerunisya dkk. (2023) di SD Negeri Maguwoharjo 1, umumnya berhenti pada deskripsi pelaksanaan kegiatan tanpa disertai analisis kritis terhadap kendala, manfaat, dan solusi secara komprehensif, serta jarang mengaitkan strategi penyampaian materi dengan peningkatan minat belajar siswa. Artikel ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menyajikan kajian kualitatif yang tidak hanya mendeskripsikan proses sosialisasi, tetapi juga menganalisis secara kritis bagaimana media kolase turut memengaruhi minat belajar siswa, bagaimana respons guru dan siswa terhadap materi yang disampaikan, serta apa saja implikasi jangka panjang dari kegiatan tersebut bagi budaya digital di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, artikel ini disusun dengan tujuan: (1) mendeskripsikan tahapan pelaksanaan sosialisasi bahaya penggunaan gadget yang dilakukan mahasiswa KKN di SDN Sidokerto 2; (2) menganalisis tingkat kesadaran awal siswa terhadap risiko penggunaan gadget sebelum kegiatan sosialisasi dilaksanakan; (3) mendeskripsikan respons guru dan siswa terhadap kegiatan sosialisasi; (4) menganalisis pengaruh penggunaan media kolase terhadap minat belajar siswa selama kegiatan berlangsung; serta (5) mengidentifikasi kendala, manfaat, dan solusi dari pelaksanaan kegiatan tersebut sebagai bahan evaluasi program pengabdian masyarakat serupa di masa mendatang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam suatu fenomena sosial berdasarkan data yang diperoleh langsung dari lapangan, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus kajian ini bukan untuk mengukur hubungan sebab-akibat secara statistik, melainkan untuk memahami secara kontekstual bagaimana proses sosialisasi berlangsung, bagaimana respons subjek penelitian, serta makna yang terbentuk dari interaksi antara mahasiswa KKN, guru, dan siswa selama kegiatan berlangsung. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus (case study) dengan lokasi penelitian di SDN Sidokerto 2. Subjek penelitian meliputi siswa kelas rendah yang mewakili kelompok anak usia dini serta siswa kelas tinggi yang mewakili kelompok pra remaja, guru kelas dan guru pendamping, serta mahasiswa KKN yang bertindak sebagai fasilitator kegiatan sosialisasi. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yakni pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki keterlibatan langsung dan informasi relevan terhadap fokus kajian.

Tahapan Penelitian dan Pengembangan Kegiatan Sosialisasi

Mengacu pada prinsip penelitian tindakan partisipatif (participatory action research) yang lazim digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat berbasis KKN, pelaksanaan kegiatan ini dibagi ke dalam lima tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama

Identifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Mahasiswa KKN melakukan observasi awal dan wawancara informal dengan guru serta wali kelas untuk memetakan tingkat penggunaan gadget siswa di lingkungan rumah, sekaligus menggali kendala yang selama ini dirasakan pihak sekolah dalam mengelola dampak gadget terhadap perilaku dan konsentrasi belajar siswa.

Tahap kedua

Perencanaan program. Berdasarkan hasil identifikasi masalah, mahasiswa menyusun rancangan materi sosialisasi yang disesuaikan dengan karakteristik usia sasaran, memilih metode penyampaian yang partisipatif dan tidak monoton, serta menetapkan media kolase sebagai media pendukung penyampaian pesan agar materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Tahap ketiga

Pelaksanaan sosialisasi. Kegiatan dilaksanakan melalui kombinasi metode ceramah interaktif, diskusi kelompok kecil, tanya jawab, serta praktik langsung pembuatan media kolase bertema "Bijak Menggunakan Gadget". Pendekatan ini dipilih agar siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut terlibat secara aktif dalam proses internalisasi nilai dan pengetahuan yang disampaikan.

Tahap keempat

Pengumpulan data. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif terhadap perilaku dan antusiasme siswa selama kegiatan, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan sejumlah siswa terpilih untuk menggali respons dan pemahaman mereka setelah mengikuti sosialisasi, serta dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil karya kolase siswa.

Tahap kelima

Analisis data dan refleksi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berulang (iteratif) hingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai proses dan dampak kegiatan sosialisasi. Tahap ini juga menjadi ruang refleksi bagi mahasiswa KKN untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan sebagai bahan perbaikan program lanjutan.

Sebagaimana disinggung pada tahapan di atas, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif, di mana mahasiswa KKN turut terlibat langsung sebagai fasilitator sekaligus pengamat selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar proses tanya jawab dapat berkembang secara alami sesuai konteks jawaban informan, namun tetap terarah pada fokus penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat keabsahan temuan observasi dan wawancara. Analisis data mengikuti model analisis kualitatif interaktif, yang secara umum

mencakup tahap reduksi data (memilah data yang relevan dengan fokus penelitian), penyajian data (mengorganisasikan data dalam bentuk narasi deskriptif), dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, siswa, dan hasil observasi langsung, sehingga temuan yang disajikan tidak hanya bersandar pada satu sudut pandang semata (Ummul Qura, 2021).

Hasil dan Pembahasan

1. Rendahnya Kesadaran Awal Siswa dan Orang Tua terhadap Bahaya Gadget

Hasil observasi awal yang dilakukan mahasiswa KKN menunjukkan bahwa mayoritas siswa SDN Sidokerto 2, baik pada jenjang kelas rendah maupun kelas tinggi, telah memiliki akses terhadap gadget di rumah, baik milik pribadi maupun milik orang tua yang digunakan secara bergantian. Pola penggunaan yang teramati sebagian besar berorientasi pada hiburan, seperti menonton video pendek dan bermain gim daring, dengan durasi yang cenderung tidak terbatas karena minimnya pengawasan orang tua akibat kesibukan bekerja. Temuan ini sejalan dengan hasil survei nasional yang menunjukkan tren peningkatan durasi penggunaan internet pada kelompok usia anak dan remaja dari tahun ke tahun (APJII, 2024).

Kondisi ini diperparah oleh rendahnya pemahaman sebagian orang tua mengenai batas waktu ideal penggunaan gadget yang sesuai dengan usia anak. Sebagian orang tua bahkan menganggap gadget sebagai solusi praktis untuk menenangkan anak agar tidak rewel, tanpa menyadari bahwa kebiasaan tersebut dapat membentuk pola ketergantungan sejak dini (Rismala et al., 2021). Rendahnya kesadaran ini juga tampak dari sisi siswa itu sendiri, di mana banyak di antara mereka belum memahami risiko kesehatan, sosial, maupun akademik yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan. Ketika ditanya mengenai alasan penggunaan gadget, sebagian besar siswa menjawab sekadar mengikuti kebiasaan di rumah tanpa memahami adanya batasan waktu yang dianjurkan.

Permasalahan rendahnya kesadaran ini menjadi titik tolak penting yang mendasari urgensi kegiatan sosialisasi. Tanpa adanya intervensi edukatif yang sistematis, kebiasaan penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi terus berlangsung dan berdampak kumulatif terhadap perkembangan anak dalam jangka panjang, baik dari sisi kesehatan fisik seperti gangguan penglihatan, maupun dari sisi psikososial seperti menurunnya kemampuan interaksi tatap muka.

2. Respons Guru dan Siswa terhadap Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan mahasiswa KKN mendapatkan respons yang secara umum positif, baik dari pihak guru maupun siswa. Guru menyambut baik inisiatif tersebut karena dianggap dapat memperkuat pesan yang selama ini telah disampaikan secara internal oleh pihak sekolah, namun belum optimal karena keterbatasan waktu mengajar dan minimnya media pendukung yang menarik bagi siswa. Guru juga menilai kehadiran mahasiswa KKN sebagai figur baru dapat membuat siswa lebih antusias mendengarkan materi, dibandingkan jika materi yang sama disampaikan berulang kali oleh guru kelas.

Dari sisi siswa, antusiasme tampak paling menonjol pada sesi praktik pembuatan media kolase. Siswa yang pada awalnya cenderung pasif ketika sesi ceramah berlangsung, menunjukkan peningkatan keterlibatan yang signifikan ketika diberi kesempatan untuk menempelkan potongan gambar dan menyusun pesan visual mengenai bahaya gadget secara mandiri maupun berkelompok. Pola respons semacam ini konsisten dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan berbasis aktivitas konkret lebih efektif membangkitkan keterlibatan siswa sekolah dasar dibandingkan metode ceramah satu arah (Amalia et al., 2024).

Meskipun demikian, tidak dapat dinafikan bahwa terdapat variasi respons di antara siswa. Sebagian kecil siswa, terutama pada kelompok pra remaja yang telah terbiasa menggunakan gadget secara intensif, menunjukkan sikap skeptis di awal kegiatan dan cenderung menganggap materi sosialisasi sebagai bentuk larangan semata. Sikap skeptis ini kemudian dapat diminimalkan mahasiswa KKN melalui pendekatan dialogis, dengan menekankan bahwa tujuan sosialisasi bukan melarang penggunaan gadget secara mutlak, melainkan mendorong pola penggunaan yang lebih bijak dan terarah.

3. Pengaruh Penggunaan Media Kolase terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa

Salah satu temuan penting dalam kegiatan ini adalah kontribusi media kolase terhadap peningkatan minat belajar siswa selama proses sosialisasi berlangsung. Media kolase dipilih karena karakteristiknya yang sederhana, murah, mudah diaplikasikan pada berbagai jenjang usia, serta memberi ruang ekspresi kreatif bagi siswa. Ketika siswa diminta menyusun potongan gambar yang menggambarkan aktivitas positif sebagai alternatif dari bermain gadget, seperti bermain di luar ruangan, membaca buku, atau berinteraksi dengan teman sebaya, mereka tidak hanya menerima pesan secara pasif, tetapi turut mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui proses kreatif tersebut.

Fenomena ini sejalan dengan berbagai kajian yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan visual mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan lisan (Amalia et al., 2024; Niswatul Fithriyah et al., 2025). Media kolase, meskipun bukan media digital, justru memberikan nilai tambah tersendiri dalam konteks sosialisasi bahaya gadget karena secara tidak langsung mengajak siswa untuk “beristirahat” dari layar dan kembali terlibat dalam aktivitas manual yang melatih motorik halus, kesabaran, dan kerja sama kelompok—sebuah kontras pengalaman yang justru memperkuat pesan inti sosialisasi itu sendiri.

Peningkatan minat belajar ini pun berimplikasi pada retensi pemahaman siswa terhadap materi. Siswa yang terlibat aktif dalam pembuatan kolase cenderung lebih mampu menjelaskan kembali pesan-pesan yang telah disampaikan dibandingkan siswa yang hanya menyimak sesi ceramah. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pemilihan media dalam kegiatan edukatif memainkan peran yang tidak kalah penting dibandingkan konten materi itu sendiri, sebab media yang tepat dapat menjadi

jembatan yang memudahkan transfer pengetahuan dari fasilitator kepada sasaran didik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Gadget: Refleksi dari Lapangan

Sosialisasi yang dilakukan mahasiswa KKN tidak semata-mata menonjolkan sisi negatif gadget, melainkan turut mengajak siswa berdiskusi mengenai manfaat gadget dalam batas penggunaan yang wajar. Diskusi ini penting agar siswa tidak menerima informasi secara sepihak dan justru mampu berpikir kritis dalam menilai kapan dan bagaimana gadget dapat digunakan secara produktif. Dari sesi diskusi tersebut, teridentifikasi beberapa poin refleksi berikut.

Dari sisi kelebihan, siswa menyadari bahwa gadget mempermudah mereka mengerjakan tugas sekolah tertentu yang membutuhkan pencarian informasi tambahan, membantu berkomunikasi dengan keluarga yang berada jauh, serta menyediakan hiburan edukatif seperti video pembelajaran interaktif. Kondisi ini menegaskan bahwa gadget, bila digunakan secara tepat, dapat menjadi alat bantu yang mendukung proses belajar (Yumarni, 2022).

Sebaliknya, dari sisi kekurangan, mayoritas siswa mengakui bahwa mereka sering kali kehilangan kontrol waktu saat bermain gadget, sehingga mengganggu waktu belajar, waktu istirahat, bahkan waktu bermain bersama teman secara langsung. Sejumlah siswa juga mengungkapkan bahwa mereka pernah merasa sulit berkonsentrasi di kelas setelah larut malam menggunakan gadget, sebuah pola yang konsisten dengan temuan penelitian mengenai gangguan pola tidur akibat paparan layar sebelum waktu istirahat (Purwaningtyas et al., 2023). Diskusi reflektif semacam ini dinilai efektif membangun kesadaran kritis siswa, karena kesadaran yang dibangun dari pengalaman dan pengakuan pribadi cenderung lebih membekas dibandingkan sekadar larangan dari pihak luar.

5. Implikasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dan Pra Remaja

Berdasarkan keseluruhan proses sosialisasi, dapat dirumuskan sejumlah implikasi penting terkait penggunaan gadget pada anak usia dini dan pra remaja di lingkungan SDN Sidokerto 2. Pertama, implikasi terhadap perkembangan kognitif, di mana penggunaan gadget yang berlebihan berisiko menghambat kemampuan anak dalam berpikir konkret melalui pengalaman langsung, sebagaimana ditekankan dalam teori perkembangan kognitif Piaget (Nainggolan & Daeli, 2021). Kedua, implikasi terhadap perkembangan sosial-emosional, yaitu berkurangnya kesempatan anak untuk melatih keterampilan interpersonal seperti empati dan kerja sama akibat waktu interaksi tatap muka yang tergantikan oleh interaksi dengan layar (Andinie Martha et al., 2026).

Ketiga, implikasi terhadap prestasi akademik, di mana ketergantungan pada gadget untuk aktivitas hiburan berpotensi menurunkan konsentrasi dan minat belajar siswa di sekolah apabila tidak diimbangi dengan pendampingan yang baik. Keempat, implikasi terhadap kesehatan fisik, mencakup risiko gangguan penglihatan akibat paparan layar berkepanjangan serta gangguan pola tidur yang berdampak pada kebugaran dan konsentrasi belajar keesokan harinya. Kelima, implikasi terhadap pembentukan karakter dan nilai moral, mengingat konten digital yang tidak terfilter

berpotensi memengaruhi cara bicara dan perilaku anak dalam berinteraksi dengan orang yang lebih tua (Mimin Elka, 2022).

Implikasi-implikasi tersebut menegaskan bahwa persoalan penggunaan gadget pada anak bukan sekadar persoalan teknis mengenai durasi pemakaian, melainkan persoalan yang bersifat multidimensi dan memerlukan penanganan kolaboratif antara sekolah, keluarga, dan lingkungan sosial anak secara berkelanjutan.

6. Kendala dalam Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi

Pelaksanaan sosialisasi tidak lepas dari sejumlah kendala. Pertama, keterbatasan waktu pelaksanaan menjadi kendala klasik yang dihadapi hampir seluruh program KKN, mengingat kegiatan sosialisasi harus menyesuaikan dengan jadwal kurikulum sekolah yang telah padat. Kedua, perbedaan karakteristik dan tingkat pemahaman antara siswa kelas rendah dan kelas tinggi menuntut mahasiswa KKN untuk menyusun dua pendekatan materi yang berbeda, sehingga membutuhkan persiapan tambahan yang tidak sedikit. Ketiga, keterbatasan sarana dan prasarana, seperti minimnya alat peraga atau proyektor di sebagian ruang kelas, turut memengaruhi variasi metode penyampaian materi yang dapat digunakan.

Keempat, tantangan dalam mengubah kebiasaan yang sudah terbentuk lama di lingkungan rumah. Sosialisasi yang berlangsung dalam waktu singkat di sekolah tentu memiliki keterbatasan dalam mengubah kebiasaan penggunaan gadget yang telah terbentuk bertahun-tahun di rumah, apalagi tanpa keterlibatan langsung orang tua dalam sesi sosialisasi tersebut. Kendala ini sejalan dengan catatan pada beberapa laporan pengabdian sejenis yang menekankan pentingnya melibatkan orang tua secara aktif agar dampak sosialisasi tidak berhenti di lingkungan sekolah semata (Rosidah et al., 2023).

7. Manfaat Kegiatan Sosialisasi

Di balik berbagai kendala tersebut, kegiatan sosialisasi memberikan sejumlah manfaat nyata. Bagi siswa, kegiatan ini membuka wawasan baru mengenai risiko penggunaan gadget yang sebelumnya belum banyak dipahami, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dalam menilai kapan dan bagaimana gadget dapat digunakan secara bijak. Bagi guru, kegiatan ini menjadi mitra strategis untuk memperkuat pesan pendidikan karakter yang selama ini telah disampaikan secara internal, sekaligus memberi variasi metode pembelajaran melalui media kolase yang dapat diadaptasi guru untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Bagi mahasiswa KKN sendiri, kegiatan ini menjadi wahana pembelajaran nyata dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam konteks sosial yang konkret, sekaligus melatih kepekaan sosial dan keterampilan komunikasi publik. Bagi lembaga sekolah secara kelembagaan, kegiatan ini turut memperkaya program literasi digital yang dapat menjadi rujukan dalam menyusun kebijakan internal terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah, misalnya melalui pembiasaan waktu bebas gadget pada momen-momen tertentu.

8. Solusi dan Rekomendasi Tindak Lanjut

Berdasarkan kendala dan manfaat yang telah diuraikan, terdapat sejumlah solusi yang dapat diusulkan untuk memperkuat efektivitas kegiatan sosialisasi serupa di masa mendatang. Pertama, perlunya keterlibatan orang tua secara langsung, misalnya melalui forum pertemuan wali murid yang secara khusus membahas pola pendampingan penggunaan gadget di rumah, sehingga pesan yang disampaikan di sekolah dapat diperkuat secara konsisten di lingkungan keluarga. Kedua, perlunya keberlanjutan program, mengingat sosialisasi yang bersifat satu kali kegiatan cenderung kurang efektif membentuk perubahan perilaku jangka panjang; oleh karena itu, kolaborasi antara pihak sekolah dan lembaga pendidikan tinggi perlu dirancang secara berkelanjutan, misalnya melalui program pendampingan rutin atau modul literasi digital yang diintegrasikan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Ketiga, penguatan media dan metode penyampaian, dengan terus mengembangkan variasi media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik usia siswa, tidak terbatas pada media kolase semata, namun juga dapat dikombinasikan dengan permainan edukatif dan simulasi peran (role play). Keempat, pembentukan kesepakatan bersama (kontrak kelas) mengenai waktu penggunaan gadget yang disepakati bersama antara guru, siswa, dan orang tua, sehingga kesadaran yang telah dibangun melalui sosialisasi dapat diterjemahkan ke dalam komitmen perilaku yang terukur dan dapat dievaluasi secara berkala.

Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi bahaya penggunaan gadget yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN di SDN Sidokerto 2 menunjukkan bahwa persoalan penggunaan gadget pada anak usia dini dan pra remaja merupakan persoalan yang kompleks dan memerlukan penanganan multidimensi. Rendahnya kesadaran awal siswa dan orang tua terhadap risiko penggunaan gadget yang berlebihan menjadi titik tolak penting yang mendasari urgensi kegiatan ini, sementara pendekatan sosialisasi yang dipadukan dengan media kolase terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode ceramah konvensional. Respons guru dan siswa yang secara umum positif menunjukkan bahwa kolaborasi antara mahasiswa KKN dan pihak sekolah memiliki potensi besar untuk memperkuat literasi digital anak sejak usia dini.

Meskipun demikian, kegiatan ini juga menghadapi sejumlah kendala, mulai dari keterbatasan waktu, perbedaan karakteristik siswa antarjenjang kelas, hingga tantangan mengubah kebiasaan yang telah terbentuk lama di lingkungan rumah tanpa keterlibatan langsung orang tua. Kendala tersebut menegaskan bahwa sosialisasi yang bersifat satu kali kegiatan belum cukup untuk membentuk perubahan perilaku jangka panjang, sehingga diperlukan keberlanjutan program, keterlibatan aktif orang tua, serta penguatan kebijakan internal sekolah terkait pengelolaan penggunaan gadget siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa edukasi mengenai bahaya gadget pada anak tidak boleh disampaikan secara represif semata, melainkan perlu dikemas secara partisipatif dan menyenangkan agar pesan yang disampaikan benar-benar terinternalisasi dalam kesadaran dan perilaku anak. Kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi melalui program KKN, pihak sekolah, dan orang tua menjadi kunci

utama dalam membangun budaya digital yang sehat bagi generasi anak usia dini dan pra remaja di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Andinie Martha, N., Rahmat, T., & Sianturi, R. (2026). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kesejahteraan sosial-emosional anak usia dini. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 662–666. <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.1105>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). Survei penetrasi internet Indonesia 2024. <https://survei.apjii.or.id/>
- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziyah, N. (2022). Pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Damayanti, S. R., Ahmad, F., & Bara, A. (2020). Dampak negatif penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Efastri, S. M., & Islami, N. (2022). Perbedaan kemampuan bersosialisasi anak yang mengalami kecanduan gadget dengan yang tidak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4461–4470. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2296>
- Haerunisya, N. I., Zzahrani, W. P., Sari, A. S., & Windarti, Z. A. (2023). Sosialisasi dampak penggunaan gadget pada anak SD Negeri Maguwoharjo 1. *GIAT: Teknologi untuk Masyarakat*, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.24002/giat.v2i1.7232>
- Hasanah, U., & Setya, T. D. R. (2022). Sosialisasi pengaruh penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Kesehatan)*, 4(1). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/33201>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan perilaku pada anak sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Laily, N., & Chandra, A. (2021). Kajian wacana dampak penggunaan gadget (gawai) terhadap kemampuan sosial emosional pada anak usia dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 27–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>
- Mil, S., & Shanzivani, S. (2023). Pengaruh bermain smartphone terhadap agresivitas anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 203–217. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.15867>

- Mimin Elka. (2022). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i2.6462>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1). <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Niswatul Fithriyah, D., Mahfudhotin, N., Khanifah, N., Arestiana, I., & Athiya, Q. (2025). Pengaruh media digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 457–458. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6507>
- Park, C., & Park, Y. R. (2014). The conceptual model on smart phone addiction among early childhood. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(2), 147–150. <https://doi.org/10.7763/ijssh.2014.v4.336>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Rahayu, S. M. (2025). Dampak teknologi digital terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. *Jurnal PAUD*. <https://doi.org/10.47134/paud.v3i2.2453>
- Renylda, R., & Yan, L. S. (2023). Upaya meningkatkan pengetahuan remaja dalam mengatasi adiksi gadget. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 221–230. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2472>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Rosidah, C. T., Kurnianingrum, A., Rahma, F., Suci, E., Mardani, B., & Surya, I. (2023). Sosialisasi dampak gadget pada anak: KKN mahasiswa Universitas Adi Buana di Desa Betro. *Pancasona*, 2(1), 85–90. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i1.6856>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>

- Ummul Qura. (2021). Dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia dini. Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan, 16(01). <https://ejournal.unsuda.ac.id/index.php/UQ/article/download/380/362>
- Wasalmi, W., Ode, R., Sari, M., Tita, T., & Wulan, W. (2023). Sosialisasi dampak gadget terhadap perilaku belajar peserta didik SD Negeri 1 Bugi. ALKHIDMAH: Jurnal Pengabdian dan Kemitraan Masyarakat, 1(3), 169–174. <https://doi.org/10.59246/alkhidmah.v1i3.455>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. Jurnal Literasiologi, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>