Mitra Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN Cetak : XXXX-XXXX ISSN Online : XXXX-XXXX
Volume 03 Nomor 03, September 2026

OPTIMALISASI LITERASI DIGITAL ANAK MELALUI EDUKASI PENGGUNAAN GADGET YANG BIJAK PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Reza Alfahral[1], Sitti Hermayanti Kaif[2], Dina Firliana Nurdin[3], La Rodi[4], Wa Ode Nandita Salwa Maman[5]
[1-5] Universitas Muslim Buton
[1] rezaalfahral@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has made gadgets an inseparable part of elementary school students' lives, including at SDN 25 Buton. However, gadget use without adequate digital literacy risks negative impacts such as addiction, decreased learning concentration, exposure to inappropriate content, and low ability to filter false information (hoaxes). This community service program aimed to increase the knowledge, attitudes, and practical skills of elementary school students in utilizing gadgets in a healthy, safe, and responsible manner. The implementation method utilized a participatory and child-friendly approach consisting of four main activities: educational socialization, practical simulations on filtering information, interactive quizzes, and a joint commitment declaration. The targets involved 35 students (17 lower-grade and 18 upper-grade students) and 17 teachers from SDN 25 Buton. The results showed a significant increase in students' understanding regarding four main pillars of digital literacy: digital safety, digital ethics, digital culture, and digital skills. Students demonstrated improved knowledge regarding screentime limits, personal data protection, and the ability to identify simple hoaxes. The activity concluded with the signing of a shared commitment poster to be displayed in classrooms. Collaboration between universities and school partners proved effective in fostering early digital literacy and establishing sustainable digital character building in elementary schools.

Keywords: *Digital Literacy, Wise Gadget Use, Elementary School, Community Service, Screen Time*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah menjadikan gawai (gadget) sebagai bagian tidak terpisahkan dari kehidupan anak usia sekolah dasar, termasuk bagi siswa di SDN 25 Buton. Namun, penggunaan gawai yang tidak disertai literasi digital memadai berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, penurunan konsentrasi belajar, paparan konten tidak sesuai usia, hingga rendahnya kemampuan menyaring informasi bohong (hoaks). Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan praktis siswa sekolah dasar dalam memanfaatkan gawai secara sehat, aman, dan bertanggung jawab. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan ramah anak (child-friendly approach) yang terdiri atas empat kegiatan utama: sosialisasi edukatif, simulasi dan praktik memilah informasi, kuis interaktif, serta deklarasi komitmen bersama. Sasaran kegiatan melibatkan 35 siswa (17 siswa kelas rendah dan 18 siswa kelas tinggi) serta 17 guru SDN 25 Buton. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa

secara signifikan mengenai empat pilar utama literasi digital: digital safety, digital ethics, digital culture, dan digital skills. Siswa mampu memahami batasan waktu layar (screentime), pentingnya menjaga data pribadi, serta cara dasar mengenali berita hoaks. Kegiatan diakhiri dengan penandatanganan poster komitmen bersama untuk dipajang di lingkungan sekolah. Kolaborasi perguruan tinggi dan sekolah mitra terbukti efektif dalam membina literasi digital sejak dini dan membangun karakter digital yang berkelanjutan.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Penggunaan Gadget Bijak, Sekolah Dasar, Pengabdian Masyarakat, Screentime*

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sejalan dengan tujuan tersebut, pendidikan di era digital saat ini tidak hanya berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan umum semata, melainkan juga pada kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi informasi secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi digital yang makin pesat telah menjadikan gawai (*gadget*) sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak usia sekolah dasar, termasuk bagi siswa-siswi di SDN 25 Buton. Penggunaan gawai sejatinya memberikan banyak manfaat sebagai media pembelajaran interaktif, sumber informasi ilmu pengetahuan, serta sarana komunikasi. Namun, pemanfaatan gawai yang tidak disertai dengan literasi digital yang memadai berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti kecanduan gim/media sosial (*gadget addiction*), penurunan konsentrasi belajar di kelas, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, paparan konten yang tidak sesuai dengan usia anak, hingga rendahnya kemampuan menyaring informasi di internet (UNESCO, 2023).

Literasi digital merupakan salah satu kompetensi krusial abad ke-21 yang harus ditanamkan sejak dini. Menurut UNESCO (2018), literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis mengoperasikan perangkat digital, melainkan juga mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan

mengomunikasikan informasi secara kritis, etis, serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, SDN 25 Buton memiliki peran yang sangat strategis dalam membina karakter digital peserta didiknya melalui kegiatan-kegiatan edukatif yang membiasakan penggunaan teknologi secara positif dan produktif.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di lingkungan SDN 25 Buton, sebagian besar peserta didik telah memiliki akses terhadap gawai di rumah. Namun, penggunaannya masih didominasi untuk hiburan semata, seperti bermain gim *online* dan menonton tayangan media sosial tanpa pembatasan waktu (*screentime*) yang jelas. Sebagian besar siswa juga belum memahami etika dasar dalam berinternet (*netiquette*), pentingnya menjaga privasi dan keamanan data pribadi, serta cara membedakan informasi yang benar dengan informasi palsu (hoaks). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman literasi digital siswa di SDN 25 Buton masih perlu ditingkatkan secara terstruktur dan berkesinambungan.

Sebagai bentuk penanganan terhadap permasalahan tersebut, tim pelaksana melalui kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi berinisiatif melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat bertajuk *"Optimalisasi Literasi Digital Anak Melalui Edukasi Penggunaan Gadget Yang Bijak Pada Siswa Sekolah"* di SDN 25 Buton pada tanggal 22 dan 23 Juni 2026. Program edukasi ini dirancang khusus untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan praktis siswa dalam memanfaatkan gawai secara sehat, aman, produktif, serta bertanggung jawab. Melalui rangkaian sosialisasi interaktif, simulasi media, dan pembuatan komitmen bersama, siswa diharapkan dapat membangun kebiasaan digital yang positif sejak usia sekolah dasar.

Pelaksanaan program pengabdian ini didukung oleh berbagai temuan dan referensi relevan. Kajian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bersama Katadata Insight Center (2022) menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital melalui kegiatan edukasi terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai empat pilar utama: *digital safety*, *digital ethics*, *digital culture*, dan *digital skills*. Selain itu, UNESCO (2023) juga menegaskan bahwa penguatan literasi digital sejak pendidikan dasar merupakan langkah fundamental dalam mempersiapkan generasi muda agar siap menghadapi tantangan transformasi digital secara bijaksana, aman, dan bertanggung jawab.

SD Negeri 25 Buton berlokasi di Jalan Protokol, Desa Banabungi, Kecamatan Pasarwajo, Kabupaten Buton, Sulawesi Tenggara. Sekolah ini memiliki peran penting dalam penyelenggaraan pendidikan dasar di wilayahnya. Kondisi sarana dan prasarana penunjang literasi digital di sekolah ini masih dalam tahap berkembang, sehingga intervensi berupa edukasi langsung dan penyediaan media pendukung menjadi sangat relevan. Melalui kolaborasi antara tim pengabdi, dewan guru, dan para siswa, program ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak sesaat, tetapi juga membangun ekosistem digital yang positif dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

B. Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pendekatan partisipatif dan ramah anak (*child-friendly approach*). Metode ini dipilih agar penyampaian materi teknologi dan literasi digital yang abstrak dapat diserap secara mudah, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak sekolah dasar.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini berjumlah 35 siswa SDN 25 Buton (terdiri atas 17 siswa kelas rendah dan 18 siswa kelas tinggi) serta didampingi oleh 17 guru SDN 25 Buton. Tim pengabdi terdiri atas 4 dosen dan 1 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muslim Buton. Kegiatan terbagi ke dalam tiga tahapan utama:

1. Tahap Persiapan (Pra-Kegiatan):
   a. Melakukan observasi awal, pengurusan perizinan mitra ke Kepala Sekolah SDN 25 Buton, serta analisis kebutuhan siswa dan sekolah.
   b. Menyusun materi sosialisasi visual, video animasi edukatif, modul literasi digital, serta lembar instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test*.
2. Tahap Pelaksanaan (22 – 23 Juni 2026):
   a. Hari ke-1 (22 Juni 2026): Pelaksanaan *pre-test* awal, dilanjutkan dengan Sosialisasi Edukatif mengenai durasi *screentime* sehat (maksimal 1–2 jam sehari di luar belajar), bahaya kecanduan gawai, etika berinternet (*netiquette*), dan pentingnya perlindungan data pribadi.
   b. Hari ke-2 (23 Juni 2026): Simulasi dan Praktik Langsung memilah berita benar vs hoaks, pengenalan pencarian edukatif via gawai, Sesi Kuis dan

Diskusi Interaktif berhadiah, pengisian *post-test*, serta penandatanganan lembar "Komitmen Penggunaan Gadget Bijak".

3. Tahap Evaluasi dan Pelaporan:
   a. Pengolahan data kuantitatif sederhana dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa untuk mengukur efektivitas program.
   b. Penyerahan modul panduan literasi digital kepada pihak sekolah sebagai panduan pembinaan berkelanjutan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 25 Buton yang berlangsung selama dua hari (22–23 Juni 2026) telah terlaksana sesuai dengan rencana program. Kegiatan ini mendapatkan dukungan penuh dari Kepala Sekolah, para guru, serta partisipasi aktif dari seluruh siswa yang menjadi target sasaran.

Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan pengerjaan *pre-test* oleh 35 siswa untuk mengukur pemahaman awal mereka mengenai literasi digital, batasan *screentime*, serta keamanan data pribadi. Selanjutnya, tim pengabdi memberikan paparan materi edukatif menggunakan media visual interaktif dan pemutaran video animasi. Materi mencakup bahaya *gadget addiction*, pentingnya menjaga privasi (tidak membagikan kata sandi, alamat rumah, atau nomor telepon ke orang asing di internet), serta aturan durasi penggunaan gawai yang ideal.

Hari kedua berfokus pada kegiatan praktik dan penguatan pemahaman. Siswa diajak mengikuti simulasi mengenali ciri-ciri berita bohong (hoaks) serta mensimulasikan pemanfaatan gawai untuk mencari sumber belajar positif. Antusiasme siswa sangat tinggi saat memasuki sesi kuis interaktif berhadiah. Kegiatan diakhiri dengan pengerjaan *post-test* dan penandatanganan poster deklarasi "Komitmen Penggunaan Gadget Bijak" oleh siswa dan dewan guru.

Untuk mengukur tingkat keberhasilan dan efektivitas intervensi edukasi literasi digital, tim pengabdi menganalisis nilai evaluasi *pre-test* dan *post-test* siswa. Rekapitulasi hasil evaluasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Pre-test dan Post-test Literasi Digital Siswa SDN 25 Buton

Kelompok Siswa	Jumlah	Rata-Rata	Rata-Rata	Peningkatan

	Siswa (N)	Pre-test	Post-test	(%)
Kelas Rendah (I–III)	17	42,35	78,82	86,1%
Kelas Tinggi (IV–VI)	18	51,11	86,67	69,5%
Rata-Rata Total	35	46,73	82,75	77,1%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat peningkatan nilai rata-rata pemahaman siswa yang signifikan dari 46,73 pada *pre-test* menjadi 82,75 pada *post-test*. Peningkatan ini membuktikan bahwa metode edukasi interaktif dipadukan dengan simulasi visual efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi digital anak sekolah dasar.

Peningkatan pemahaman siswa mencakup empat pilar utama literasi digital, yaitu:

1. *Digital Safety* (Keamanan Digital): Siswa memahami pentingnya merahasiakan data pribadi dan tidak sembarangan mengunduh aplikasi asing.
2. *Digital Ethics* (Etika Digital): Siswa menyadari pentingnya berbahasa sopan di internet (*netiquette*) serta menghindari perilaku perundungan siber (*cyberbullying*).
3. *Digital Culture* (Budaya Digital): Siswa didorong untuk memanfaatkan gawai sebagai media belajar dan penguatan nilai-nilai budaya positif.
4. *Digital Skills* (Keterampilan Digital): Siswa mampu mempraktikkan cara sederhana membedakan fakta dan berita bohong (hoaks).

Faktor pendukung utama keberhasilan kegiatan ini adalah kooperatifnya pihak sekolah serta tingginya antusiasme siswa karena topik yang dibahas sangat dekat dengan keseharian mereka. Adapun kendala teknis seperti heterogenitas pemahaman dan keterbatasan sarana proyektor/sinyal dapat diatasi melalui pendekatan secara individual (*personal touch*) oleh tim dosen dan mahasiswa pengabdi.

Sebagai langkah keberlanjutan program (*sustainability*), poster komitmen yang telah ditandatangani dipajang di area sekolah sebagai pengingat harian. Selain itu, tim pengabdi menyerahkan modul pegangan literasi digital kepada guru untuk diintegrasikan dalam pembelajaran rutin maupun pembinaan wali kelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 25 Buton, dapat disimpulkan bahwa program edukasi literasi digital ini berjalan sukses dan berhasil mencapai target yang ditetapkan. Pendekatan partisipatif berbasis media visual, animasi, simulasi praktis, dan kuis interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan gawai secara sehat, aman, dan bijak. Terjadi peningkatan rata-rata nilai pemahaman siswa secara signifikan dari 46,73 (*pre-test*) menjadi 82,75 (*post-test*). Siswa kini memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai batas durasi *screentime*, etika berinternet, perlindungan data pribadi, dan kemampuan awal memilah informasi hoaks.

Saran yang dapat diberikan untuk menjaga keberlanjutan dampak positif kegiatan ini antara lain:

1. Pihak SDN 25 Buton disarankan untuk konsisten menyelipkan pesan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari serta mengadakan sesi *parenting* bersama orang tua murid.
2. Orang tua murid diharapkan dapat melakukan pendampingan aktif di rumah dan konsisten menerapkan aturan penggunaan gawai bersama anak.
3. Tim pengabdi selanjutnya dapat memperluas jangkauan program serupa ke sekolah-sekolah lain di wilayah Kabupaten Buton serta mengembangkan pelatihan aplikasi kontrol orang tua (*Parental Control*) bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M., & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.

Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.

Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, & Katadata Insight Center. (2022). *Status literasi digital di Indonesia 2022*. Jakarta: Kemenkominfo.

Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

UNESCO. (2018). *A global framework to measure digital literacy*. Montreal: UNESCO Institute for Statistics.

UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?*. Paris: UNESCO.