

PERAN KDLK DALAM SOSIALISASI PENGGUNAAN GADGET YANG BAIK DAN BIJAK PADA ANAK USIA DINI DI SDN 1 DAN SDN 2 MOJOTENGAH

Arjuna Ardiansyah¹, Ahmad Muzaki², Rifki Kurnia Aji³, Intan Septian Ramadhani⁴, Riqotul Musfiqoh⁵, Reda⁶, Evi Rizqi Salamah⁷

¹Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Prodi Sistem Informasi

²Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Prodi Pendidikan Agama Islam

³Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Prodi Pendidikan Agama Islam

⁴Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

⁵Universitas Hasyim Asy'ari Tebuteng Jombang, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

⁶Universitas Hasyim Asy'ari TEbuireng Jombang, Prodi Manajemen Pendidikan Islam

⁷Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ardiansyahharjuna@gmail.com ahmadmuzaki123321@gmail.com rifkikurniaaji27@gmail.com

Septian151021@gmail.com riqotulmusfiqoh2804@gmail.com redaaprilia742@gmail.com

evirizqisalamah@unhasy.ac.id

Abstract: This service aims to see the role of Off-Campus Lecture Students (KDLK) in educating the use of healthy gadgets in children in SD 1 and SD 2 Mojotengah which will be carried out on Wednesdays and Thursdays from May 7-8, 2025. With the rapid development of technology, children are now increasingly using gadgets, which have both positive and negative impacts. KDLK students play a role in providing information to students, teachers, and parents of SDN 1 and SDN 2 Mojotengah about how to use gadgets in students and children properly and wisely. This service is implemented using the Socialization method to students, teachers and parents at SDN 1 and SDN 2 Mojotengah. . The results show that KDLK students have held various educational activities, such as socialization for students of SDN1 and SDN 2 Mojotengah on how to limit the time of using gadgets properly and wisely. KDLK students also work closely with teachers and parents to help integrate the healthy use of gadgets in learning at school. However, there are still challenges in implementing sustainable socialization at home and school. Therefore, closer cooperation is needed between KDLK students, teachers at school, and parents so that the use of healthy gadgets in children can be more optimal. This service is expected to provide benefits in increasing understanding of the good and wise use of gadgets among children in Mojotengah.

Keywords: Socialization, KDLK Students, Gadget Use.

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk melihat peran Mahasiswa Kuliah Di Luar Kampus (KDLK) dalam mengedukasi penggunaan gadget yang sehat pada anak-anak di SD 1 dan SD 2 Mojotengah yang dilakukan pada hari rabu dan kamis tanggal 7-8 bulan Mei 2025. Dengan perkembangan teknologi yang cepat, anak-anak kini semakin sering menggunakan gadget, yang membawa dampak positif dan negatif. Mahasiswa KDLK berperan memberikan informasi kepada Siswa siswi, guru, dan orang tua SDN 1 dan SDN 2 Mojotengah tentang bagaimana cara penggunaan gadget pada siswa siswa dan anak dengan baik dan bijak. Pengabdian ini diterapkan dengan menggunakan metode Sosialisasi kepada siswa siswi, guru dan orang tua di SDN 1 Dan SDN 2 Mojotengah. . Hasilnya menunjukkan Mahasiswa KDLK telah mengadakan berbagai kegiatan edukasi, seperti sosilaisai untuk siswa

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagirism Checker No 364

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/krepa.v1i2.365

Copyright : Krepa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

siswi SDN1 Dan SDN 2 Mojotengah tentang cara membatasi waktu penggunaan gadget dengan baik dan bijak. Mahasiswa KDLK juga bekerja sama dengan guru dan orang tua untuk membantu mengintegrasikan penggunaan gadget yang sehat dalam pembelajaran di sekolah. Meski demikian, masih ada tantangan dalam menerapkan sosialisasi yang berkelanjutan di rumah dan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama yang lebih erat antara Mahasiswa KDLK, guru di sekolah, dan orang tua agar penggunaan gadget yang sehat pada anak-anak dapat lebih optimal. Pengabdian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman tentang penggunaan gadget yang baik dan bijak di kalangan anak-anak di Mojotengah.

Kata kunci: Sosialisasi, Mahasiswa KDLK, Penggunaan Gadget.

Pendahuluan

Teknologi diciptakan untuk memudahkan manusia dalam urusannya. Kemajuan teknologi bermacam-macam tipe teknologi yang tidak dapat di hitung jumlahnya. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah Handphone, Laptop, PC dan Tablet, serta lainnya. Gadget ini dapat di temukan dimana-mana baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Banyak anak-anak sudah terbiasa menggunakan gadget untuk bermain atau belajar. Meski bisa membawa manfaat, seperti memudahkan akses informasi dan membantu proses belajar, penggunaan gadget juga bisa berdampak negatif jika tidak diawasi. Terlebih Anak-anak sekarang lebih menggemari gadget hingga di sebut gadget freak (Subarkah 2019).

Karena itu, penting bagi orang tua dan guru, terlibat dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak (Yudrik Yahya, 2000).

Salah satu kelompok yang aktif dalam memberikan edukasi soal ini adalah Mahasiswa KDLK. Mahasiswa KDLK punya peran penting dalam menyampaikan informasi dan memberikan edukasi kepada siswa-siswi, guru dan orang tua di SDN 1 dan SDN 2 Mojotengah agar anak-anak bisa menggunakan gadget dengan baik dan bijak.

Pengabdian Mahasiswa KDLK ini dilakukan di SDN 1 dan SDN 2 Mojotengah untuk memberikan edukasi kepada Siswa-siswi guru dan orang tua , tentang penggunaan gadget yang baik dan bijak pada anak. Dengan memberikan edukasi dan sosialisasi di SDN 1 dan SDN 2 Mojotengah.

Jadi guru dan orang tua wajib mengendalikan pemakaian gadget terhadap anak-anak. Terdapat jam jam tertentu untuk menggunakan gadget, anak-anak Bersama orang tua, belajar, dan bermain. Supaya anak-anak bisa aktif dan tumbuh kembang dengan aktif serta interaktif terhadap orang tua dan orang lain.(Teori pemilihan judul pada pengabdian ini adalah peran KDLK dalam sosialisasi penggunaan gadget yang baik dan bijak pada anak usia dini di SDN 1 dan SDN 2 Mojotengah. Sebab masih banyak siswi-siswi, guru dan orang tua tentang dampak dari pemakaian Gadget terhadap anak anak usia dini.(Adwiyah dan Diana 2023)

Hasil ini diharapkan bisa membuat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget secara sehat.

Metode

Sosialisasi tentang Edukasi dampak penggunaan gadget pada anak-anak di SDN 1 dan SDN 2 mojotengah, kecamatan Bareng, kabupaten Jombang ini dilakukan pada tanggal 7 dan 8 mei 2025. Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah, dialog, diskusi dan pemecahan masalah.

Pembahasan dalam diskusi dengan anak-anak terdiri dari: (1) dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak; (2) cara mencegah anak mengalami kecanduan pada gadget; (3) cara bijak menggunakan gadget.

Untuk mengatasi masalah ketergantungan anak-anak pada gadget, Mahasiswa Kuliah Di Luar Kampus (KDLK) menggunakan beberapa cara yang melibatkan orang tua, guru, dan lingkungan sekolah. Berikut adalah metode yang dilakukan:

1. Penyuluhan dan Sosialisasi terhadap anak untuk menggunakan gadget secara positif tujuan agar gadget bisa digunakan untuk kegiatan belajar, bukan hanya hiburan. anak juga diajak mengenalkan aplikasi yang bermanfaat untuk pemebelajaran.
2. Mengadakan kegiatan Non-gadget anak-anak diajak ikut kegiatan yang tidak memakai gadget, seperti olahraga, bermain tradisional, menggambar, atau kegiatan kelompok lainnya. Ini dilakukan agar anak tidak hanya sibuk dengan gadget.
3. Membangun komunikasi di rumah orang tua dianjurkan untuk berbicara baik-baik dengan anak soal penggunaan gadget. Anak perlu dijelaskan alasan dibalik aturan yang dibuat, agar mereka bisa lebih memahami dan tidak merasa dilarneg secara paksa.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penyuluhan dan Sosialisasi

Program kerja penyuluhan dan sosialisasi dampak gadget terhadap tumbuh kembang anak yang dilaksanakan pada tanggal 7-8 Mei 2025 yang bertempat di SDN 1 dan SDN 2 Mojotengah, dengan sasaran siswa dan siswi kelas 3, 4, 5, dan 6.

Ada beberapa pemaparan yang disampaikan oleh pemateri yaitu berupa slide gambar dan video mengenai pengaruh gadget kemudian mengadakan sistem tanya jawab kepada siswa dan siswi. Kegiatan ini memberikan beberapa pengetahuan terkait dampak positif dan negatif penggunaan gadget bagi usia anak-anak.

Selain memberikan penjelasan mengenai dampak penggunaan gadget juga memberikan beberapa solusi yang bisa dilakukan agar siswa dan siswi SDN 1 Dan SDN 2 di Mojotengah dapat menggunakan gadget dengan baik dan bijak.

Hasil dari penyuluhan dan sosialisasi tersebut anak anak jadi lebih paham bagaimana cara mengggukan gadget dengan bijak dari penyuluhan dan sosialisasi yang mahasiswa sampaikan meraka para anak anak jadi lebih pahan apa itu fungsi gadget yang sebenarnya.



Gambar 1: Mahasiswa KDLK memberikan penjelasan terkait penggunaan gadget yang baik dan bijak pada anak usia dini.



Gambar 2: Mahasiswa KDLK mengadakan system Tanya jawab kepada siswa dan siswi



Gambar 3: Mahasiswa KDLK memberikan doorprize kepada siswi yang benar menjawab pertanyaan



Gambar 4: Mahasiswa KDLK foto bersama Guru dan Siswa siswi.

2. Pembahasan dari penyuluhan dan Sosialisasi yang dilakukan

Mahasiswa KDLK mengajarkan siswa SDN 1 dan SDN 2 Mojotengah tentang literasi digital, termasuk bagaimana memilih konten edukatif serta mengenalkan aplikasi yang aman dan bermanfaat. Edukasi ini bertujuan agar anak tidak hanya menjadi pengguna gadget, tetapi juga mampu memilah informasi dengan bijak.

KDLK membantu pihak sekolah dalam menyusun kebijakan yang mengatur penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Hal ini meliputi batasan waktu, jenis konten yang boleh diakses, serta sanksi jika aturan tidak dipatuhi. Dengan adanya aturan ini, anak-anak belajar disiplin dalam menggunakan perangkat digital. Setelah sosialisasi dilakukan, Mahasiswa KDLK juga memantau perubahan perilaku siswa dalam menggunakan gadget. Pemantauan ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan sehari-hari siswa serta mengadakan sesi wawancara singkat dengan guru dan orang tua. Hasil pemantauan dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan efektivitas kegiatan serupa di masa mendatang.

Simpulan dan Saran

➤ Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh Mahasiswa KDLK di SDN 1 dan SDN 2 Mojotengah membantu anak-anak lebih memahami cara menggunakan gadget dengan bijak. Setelah mengikuti kegiatan ini, anak-anak jadi lebih tahu batasan waktu bermain gadget, pentingnya memilih tontonan yang sesuai usia, dan menyadari bahwa terlalu sering memakai gadget bisa berdampak buruk bagi kesehatan dan kehidupan sosial mereka.

Selain itu, keterlibatan guru dan orang tua juga sangat penting. Dengan kerja sama antara guru di sekolah dan orang tua terhadap pengawasan dan pembiasaan penggunaan gadget yang sehat kepada anak, baik di sekolah maupun di rumah.

➤ Saran

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk menyikapi bijak dengan cara mengatur dan membatasi waktu penggunaan gadget bagi siswa dan siswi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih diucapkan kepada Kepala Sekolah dan segenap dewan guru yang terlibat, serta seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Hidayat, A.A.(2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap perkembangan Sosial Anak. Jurnal Psikologi, 8(2), 101-110
- Kominfo RI. (2021). Literasi Digital Nasional: Panduan untuk orang tua dan anak. Menjelaskan pentingnya literasi digital dan peran orang tua dalam mengawasi anak.
<https://www.kominfo.go.id>
- UNICEF Indonesia. (2021). Dampak Penggunaan gadget pada Anak. Sumber ini masih membahas dampak positif dan negative dari penggunaan gadget pada anak-anak.
<https://www.unicef.org/indonesia/id>
- Prasetyo, E , & Ramadhani, D. (2023). Pengabdian masyarakat: Edukasi penggunaan gadget secara sehat di lingkungan sekolah dasar. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 3(1), 78-85.
- Adwiyah, & Diana. (2003). Peran edukasi terhadap penggunaan gadget sehat pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 11(2), 45-53.