
Edukasi Literasi Digital melalui Program Penyuluhan “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat”: Meningkatkan Kesadaran Penggunaan Gadget

Emir Yusuf^{1a*}, Nafila Fatqul^{2b}, Bintang Olivia^{3c}, Anisatul Maghfirah^{4d}, Enis Fitriani^{5e}, Ike Dian Puspita Sari^{6f}, Sri Fatmaning Hartatik^{7g}

Universitas Insan Budi Utomo^{1,2,3,4,5,6,7}

emiryusuf354@gmail.com^a, nafilafatqul394gmail.com^b, oliviamaharani004@gmail.com^c,

anisamaghfirah5@gmail.com^d, enisfitriani@uibu.ac.id^e, ikedianpuspitasari@uibu.ac.id^f,

fatmaninghartatik@gmail.com^g

Abstrak: Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah meningkatkan penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan akademik, sosial, dan karakter anak. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak melalui program penyuluhan “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat” di SDN 4 Donomulyo, Desa Mulyosari, Kecamatan Donomulyo. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penyampaian materi dilakukan melalui metode motivasi, diskusi interaktif, games edukatif, serta media audio visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi yang diberikan mencakup manfaat gadget dalam dunia pendidikan, penggunaan internet yang aman dan sehat, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, pengelolaan waktu penggunaan gadget, serta pemanfaatan aplikasi edukatif sebagai sarana belajar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mengikuti kegiatan dengan antusias dan menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai penggunaan gadget yang bertanggung jawab. Selain itu, siswa mulai memahami pentingnya membatasi penggunaan gadget untuk hiburan serta memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Kegiatan ini membuktikan bahwa penyuluhan literasi digital yang disampaikan secara interaktif mampu meningkatkan kesadaran siswa dalam memanfaatkan teknologi secara positif sehingga mendukung terbentuknya generasi yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab di era digital.

Kata Kunci: Literasi digital; gadget; penyuluhan; sekolah dasar; PMBP.

Abstract: The rapid development of digital technology has significantly increased gadget usage among elementary school students. However, uncontrolled gadget use potentially triggers various negative impacts on children's academic, social, and character development. Therefore, this Potential-Based Community Service (PMBP) activity aims to raise students' awareness regarding wise gadget usage through an educational counseling program titled "Smart Gadgets for Great Kids" at SDN 4 Donomulyo, Mulyosari Village, Donomulyo District. The implementation method utilized a participatory approach consisting of preparation, implementation, and evaluation stages. The material was delivered through motivational methods, interactive discussions, educational games, and audio-visual media tailored to the characteristics of elementary school students. The topics covered included the benefits of gadgets in education, safe and healthy internet usage, the positive and negative impacts of gadget use, screen time management, and the utilization of educational applications as learning tools. The results of the activity

showed that the students participated enthusiastically and demonstrated an increased understanding of responsible gadget usage. Furthermore, students began to grasp the importance of limiting gadget use for entertainment and instead leveraging it as a medium for learning and creativity development. This activity proves that digital literacy counseling delivered interactively can effectively enhance students' awareness in utilizing technology positively, thereby supporting the formation of a smart, creative, and responsible generation in the digital era.

Keywords: Digital literacy; gadget; counseling; elementary school; PMBP.

Article info: Submitted | Accepted | Published
04-06-2026 | 06-07-2026 | 07-07-2026

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling dekat dengan kehidupan masyarakat saat ini adalah penggunaan gadget. Gadget telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari tidak hanya bagi orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak usia sekolah dasar. Keberadaan gadget memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, berkomunikasi, serta memperoleh berbagai sumber belajar yang dapat mendukung proses pendidikan (Setiawan, 2018).

Pemanfaatan gadget secara tepat dapat memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik. Dalam konteks pendidikan, gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran, video edukatif, buku digital, serta berbagai aplikasi pendidikan yang mendukung proses belajar. Selain itu, penggunaan teknologi digital juga dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang menjadi kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Kemendikbud, 2021).

Namun demikian, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi perkembangan anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget untuk bermain gim atau mengakses hiburan berisiko mengalami penurunan konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, gangguan kesehatan, serta kecenderungan ketergantungan terhadap perangkat digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan teknologi saja tidak cukup, melainkan perlu diimbangi dengan kemampuan memahami dan memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab (Gilster, 1997).

Literasi digital merupakan salah satu kompetensi yang penting dimiliki oleh peserta didik di era digital. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif dan bertanggung jawab (Nasrullah et al., 2017). Melalui literasi digital yang baik, siswa dapat menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar sekaligus menghindari berbagai risiko yang muncul akibat penggunaan teknologi yang tidak tepat.

Sekolah memiliki peran strategis dalam menanamkan kesadaran literasi digital kepada siswa sejak usia dini. Namun, keterbatasan waktu pembelajaran dan padatnya materi akademik sering kali menyebabkan edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak belum diberikan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pendukung yang mampu memberikan pemahaman tambahan kepada siswa mengenai penggunaan teknologi yang sehat, aman, dan produktif.

Sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi pada bidang pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) melalui program penyuluhan bertema “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat” di SDN 4 Donomulyo, Desa Mulyosari, Kecamatan Donomulyo. Program ini bertujuan meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak melalui pendekatan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Kegiatan penyuluhan dilaksanakan menggunakan metode motivasi, diskusi, games edukatif, dan media audio visual agar proses penyampaian materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dinilai lebih efektif bagi generasi digital yang cenderung lebih responsif terhadap media visual dan aktivitas partisipatif (Prensky, 2001). Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget secara positif sekaligus membentuk sikap yang bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan penyuluhan “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat” dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar, pengembangan kreativitas, dan pembentukan karakter positif dalam menghadapi tantangan era digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) ini dilaksanakan di SDN 4 Donomulyo yang berlokasi di Desa Mulyosari, Kecamatan Donomulyo, Kabupaten Malang. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 24 April 2026 dengan melibatkan siswa kelas 1 sampai kelas 6 sebagai peserta utama kegiatan. Jumlah peserta yang mengikuti penyuluhan sekitar 92 siswa dengan pendampingan dari guru dan tim mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum kegiatan penyuluhan berlangsung. Kegiatan pada tahap ini meliputi koordinasi dengan pihak sekolah terkait perizinan dan teknis pelaksanaan kegiatan, penyusunan materi penyuluhan, penentuan metode pembelajaran

yang sesuai dengan karakteristik peserta, serta persiapan sarana dan prasarana pendukung. Tim pelaksana juga menyiapkan media pembelajaran berupa slide presentasi, video edukatif, permainan edukatif, perangkat LCD proyektor, sound system, serta hadiah sederhana untuk meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, dilakukan pembagian tugas kepada seluruh anggota tim agar setiap rangkaian kegiatan dapat berjalan secara efektif dan terorganisasi. Tahap persiapan ini bertujuan untuk memastikan seluruh kebutuhan kegiatan tersedia dan siap digunakan pada saat pelaksanaan.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian tujuan kegiatan kepada peserta. Selanjutnya, siswa diberikan materi mengenai penggunaan gadget secara bijak melalui program penyuluhan bertema “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat”.

Materi yang disampaikan meliputi manfaat gadget dalam dunia pendidikan, penggunaan internet yang aman dan sehat, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget, serta pemanfaatan aplikasi edukatif sebagai sarana belajar. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, penyampaian materi dilakukan menggunakan beberapa metode pembelajaran, yaitu:

Metode Motivasi

Metode motivasi digunakan untuk memberikan dorongan positif kepada siswa agar mampu memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar dan pengembangan diri. Pemateri menyampaikan pesan-pesan inspiratif serta contoh penggunaan teknologi yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Diskusi

Metode diskusi dilakukan melalui kegiatan tanya jawab dan berbagi pendapat antara pemateri dan peserta. Melalui metode ini siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman mereka dalam menggunakan gadget serta mengajukan pertanyaan terkait materi yang disampaikan.

Metode Games Edukatif

Games edukatif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Permainan dan kuis sederhana yang berkaitan dengan materi penyuluhan membantu siswa memahami konsep penggunaan gadget secara bijak dalam suasana yang menyenangkan.

Metode Audio Visual

Metode audio visual dilakukan melalui pemutaran video edukatif dan penggunaan media presentasi yang menarik. Penggunaan media visual membantu siswa memahami materi secara lebih konkret sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diterima oleh peserta.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi dilakukan melalui sesi tanya jawab, kuis sederhana, serta pengamatan terhadap partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Selain itu, tim pelaksana juga melakukan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan guna mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala yang muncul selama proses penyuluhan.

Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan kegiatan serupa pada masa mendatang sehingga program edukasi mengenai literasi digital dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pemahaman Literasi Digital Siswa

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pola kehidupan anak-anak usia sekolah dasar. Gadget yang sebelumnya hanya digunakan sebagai alat komunikasi kini berkembang menjadi sarana hiburan, informasi, dan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, masih ditemukan siswa yang menggunakan gadget lebih banyak untuk bermain gim dan mengakses hiburan dibandingkan untuk kegiatan belajar.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab. Kurangnya pemahaman mengenai manfaat serta risiko penggunaan gadget dapat menyebabkan anak lebih rentan terhadap dampak negatif teknologi digital, seperti kecanduan gadget, berkurangnya interaksi sosial, serta menurunnya konsentrasi belajar.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim PMBP Universitas Insan Budi Utomo Malang melaksanakan program penyuluhan bertema “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat” di SDN 4 Donomulyo. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai cara memanfaatkan gadget secara positif sebagai sarana belajar dan pengembangan diri.

Materi yang diberikan meliputi manfaat gadget dalam dunia pendidikan, penggunaan internet yang aman dan sehat, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, pengaturan waktu penggunaan gadget, serta pemanfaatan aplikasi edukatif untuk mendukung proses pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami perbedaan antara penggunaan gadget yang bermanfaat dan penggunaan gadget yang berlebihan. Melalui sesi tanya jawab dan diskusi, siswa mulai menyadari pentingnya membatasi waktu bermain gim serta lebih memprioritaskan penggunaan gadget untuk kegiatan yang mendukung proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan penyuluhan mampu meningkatkan kesadaran literasi digital siswa sejak usia dini.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan penyuluhan mampu meningkatkan kesadaran literasi digital siswa sejak usia dini. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nasrullah et al. (2017) yang menyatakan bahwa literasi digital berperan penting dalam

membentuk kemampuan individu untuk menggunakan teknologi secara kritis, aman, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Efektivitas Metode Pembelajaran Interaktif dalam Penyuluhan

Keberhasilan kegiatan penyuluhan tidak terlepas dari metode pembelajaran yang digunakan selama pelaksanaan kegiatan. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik aktif, mudah terdistraksi, serta lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dibandingkan metode ceramah yang berlangsung secara monoton.

Untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta, kegiatan penyuluhan dilaksanakan menggunakan kombinasi metode motivasi, diskusi, games edukatif, dan audio visual. Penggunaan metode yang bervariasi bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung.

Metode motivasi digunakan untuk membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya memanfaatkan teknologi secara positif. Pemateri memberikan contoh-contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan. Selain itu, sesi diskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengalaman mengenai penggunaan gadget di rumah maupun di sekolah.

Games edukatif menjadi salah satu bagian yang paling menarik perhatian siswa. Melalui permainan dan kuis sederhana, siswa dapat memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Aktivitas ini juga meningkatkan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan berinteraksi dengan pemateri.

Sementara itu, penggunaan media audio visual berupa video edukatif dan slide presentasi membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan fokus dan minat belajar siswa selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan, kombinasi metode tersebut berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga tujuan penyuluhan dapat tercapai secara optimal.

Penggunaan media audio visual, permainan edukatif, dan diskusi interaktif terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil ini sejalan dengan pandangan Prensky (2001) yang menjelaskan bahwa generasi digital cenderung lebih mudah menerima informasi melalui media yang interaktif, visual, dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Pembentukan Sikap Bijak dalam Penggunaan Gadget

Selain meningkatkan pengetahuan, kegiatan penyuluhan juga bertujuan membentuk sikap dan perilaku positif dalam penggunaan gadget. Pada era digital saat ini, kemampuan menggunakan teknologi tidak hanya ditentukan oleh keterampilan teknis, tetapi juga oleh kemampuan mengendalikan diri dan mengambil keputusan yang bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi.

Melalui kegiatan penyuluhan, siswa diberikan pemahaman mengenai pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas belajar, bermain,

maupun interaksi sosial dengan keluarga dan teman. Siswa juga diperkenalkan pada berbagai contoh penggunaan gadget yang produktif, seperti mengakses video pembelajaran, membaca buku digital, mencari informasi pendidikan, dan menggunakan aplikasi edukatif.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui sesi tanya jawab dan kuis sederhana, sebagian besar siswa mampu menjelaskan kembali manfaat penggunaan gadget secara positif serta menyebutkan beberapa dampak negatif yang dapat muncul apabila gadget digunakan secara berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta.

Selain itu, antusiasme siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan edukatif yang dilakukan mampu menumbuhkan kesadaran baru mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Dengan meningkatnya pemahaman dan kesadaran tersebut, diharapkan siswa mampu menerapkan kebiasaan penggunaan gadget yang lebih sehat, seimbang, dan produktif dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, program penyuluhan “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat” memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa SDN 4 Donomulyo. Kegiatan ini tidak hanya menambah pengetahuan siswa mengenai teknologi digital, tetapi juga membantu membentuk sikap yang lebih bijak dalam memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar dan pengembangan diri.

Peningkatan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget yang sehat menunjukkan bahwa edukasi literasi digital memiliki peran penting dalam membentuk perilaku penggunaan teknologi yang positif. Menurut Gilster (1997), literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengakses teknologi, tetapi juga kemampuan memahami dan memanfaatkan teknologi secara tepat sesuai kebutuhan pengguna.

Tabel 1. Rekapitulasi Pelaksanaan Kegiatan Penyuluhan

No	Tahapan Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Partisipan	Capaian
1	Persiapan materi, koordinasi dengan pihak sekolah, dan persiapan media pembelajaran	23-Apr-26	Tim PMBP dan pihak sekolah	Tersusunnya materi penyuluhan serta kesiapan sarana dan prasarana kegiatan
2	Pelaksanaan penyuluhan “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat”	24-Apr-26	±92 siswa SDN 4 Donomulyo, guru pendamping, dan tim PMBP	Meningkatnya pemahaman siswa mengenai manfaat, risiko, dan penggunaan gadget secara bijak
3	Diskusi, tanya jawab, games edukatif, dan evaluasi pemahaman siswa	24-Apr-26	Siswa dan tim PMBP	Terbentuknya interaksi aktif serta meningkatnya partisipasi siswa selama kegiatan
4	Evaluasi kegiatan dan refleksi pelaksanaan program	25-Apr-26	Tim PMBP	Identifikasi keberhasilan kegiatan serta bahan perbaikan untuk program selanjutnya



Gambar 1. Antusias siswa dan siswi menyimak materi



Gambar 2. Menjelaskan materi penyuluhan kepada siswa dan siswi

Tantangan dan Solusi Kendala

Pelaksanaan kegiatan penyuluhan “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat” di SDN 4 Donomulyo secara umum berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta maupun pihak sekolah. Namun demikian, selama pelaksanaan kegiatan terdapat beberapa kendala yang menjadi tantangan bagi tim pelaksana.

Tantangan pertama adalah tingkat fokus siswa yang cenderung beragam. Sebagai peserta yang berasal dari jenjang sekolah dasar, sebagian siswa memiliki rentang perhatian yang relatif pendek sehingga mudah terdistraksi ketika menerima materi dalam waktu yang cukup lama. Kondisi ini berpotensi mengurangi efektivitas penyampaian materi apabila tidak diimbangi dengan metode pembelajaran yang sesuai.

Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pelaksana menerapkan metode pembelajaran yang interaktif melalui pemanfaatan video edukatif, permainan edukatif (games), ice breaking, serta sesi tanya jawab. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Tantangan berikutnya adalah perbedaan tingkat pemahaman siswa. Peserta kegiatan terdiri atas siswa dari berbagai tingkat kelas sehingga kemampuan menerima dan memahami materi tidak sepenuhnya sama. Beberapa siswa dapat memahami materi

dengan cepat, sementara siswa lainnya memerlukan penjelasan yang lebih sederhana dan konkret.

Sebagai solusi, materi disampaikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak serta dilengkapi dengan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan media visual dan ilustrasi sederhana juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Selain itu, kebiasaan penggunaan gadget yang berlebihan pada sebagian siswa menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan penyuluhan. Beberapa siswa mengaku lebih sering menggunakan gadget untuk bermain gim dan mengakses hiburan dibandingkan untuk kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesadaran mengenai penggunaan teknologi secara produktif masih perlu ditingkatkan.

Melalui kegiatan penyuluhan, siswa diberikan pemahaman mengenai manfaat penggunaan gadget dalam bidang pendidikan serta risiko yang dapat muncul akibat penggunaan yang berlebihan. Pemateri juga memberikan berbagai contoh aplikasi edukatif dan sumber belajar digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.

Kendala lain yang ditemukan adalah keterbatasan sarana dan kemungkinan terjadinya gangguan teknis pada perangkat pendukung seperti LCD proyektor, *speaker*, maupun media presentasi. Untuk mengantisipasi hal tersebut, tim pelaksana melakukan pengecekan seluruh peralatan sebelum kegiatan dimulai serta menyiapkan materi cadangan yang dapat digunakan secara *offline* apabila terjadi kendala teknis.

Melalui koordinasi yang baik antara tim PMBP dan pihak sekolah, seluruh kendala yang muncul dapat diatasi sehingga kegiatan penyuluhan tetap berlangsung secara efektif. Pengalaman ini menunjukkan bahwa keberhasilan program pengabdian masyarakat tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi yang diberikan, tetapi juga oleh kemampuan pelaksana dalam beradaptasi terhadap berbagai kondisi yang muncul selama kegiatan berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) melalui program penyuluhan “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat” di SDN 4 Donomulyo, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Melalui penyampaian materi yang interaktif menggunakan metode motivasi, diskusi, games edukatif, dan audio visual, siswa mampu memahami manfaat gadget dalam mendukung proses belajar serta mengenali dampak negatif yang dapat timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang tinggi selama proses penyuluhan berlangsung. Selain memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan internet yang sehat dan aman, siswa juga mulai memahami pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget serta memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan yang lebih produktif, seperti belajar, mencari informasi, dan mengembangkan kreativitas. Kegiatan ini

juga memperkuat interaksi positif antara mahasiswa, guru, dan siswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang edukatif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, program penyuluhan “Gadget Cerdas untuk Anak Hebat” memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan sekolah, keluarga, dan masyarakat agar pemanfaatan teknologi digital dapat mendukung pembentukan generasi yang cerdas, kreatif, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan perkembangan teknologi di era digital.

REFERENSI

- Belshaw, D. A. J. (2014). *The Essential Elements of Digital Literacies*. London: Self-Published.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley & Sons.
- Kemendikbud. (2021). *Modul Literasi Digital di Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Riduwan, A. (2016). Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Oleh Perguruan Tinggi. *Ekuitas (Jurnal Ekonomi dan Keuangan)*, 2(3), 95–108.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika*, 4(1), 62–72.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(2), 269–283.
- Wibowo, A. (2020). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.