

SOSIALISASI BIJAK MENGGUNAKAN GADGET DI SDN 1 PURWOAGUNG TEGALDLIMO BANYUWANGI

Anis Hidayati MS^{*1}, Atiqatul Musyarofah², Yeni Rokhilawati³, Sarip Hidayat⁴

¹Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

²Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

^{3,4}Ekonomi Syaria`h, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

Corresponding author's
email:

bintusahalisme@gmail.com

Submitted: 10/09/2025

Revised : 27 /11/2025

Accepted: 27/11/2025

Published: 21/12/2025

Vol. 3

No. 2

Abstrak- Penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi digital. Gadget memiliki potensi positif sebagai media pembelajaran interaktif, namun juga dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, menurunnya konsentrasi belajar, serta berkurangnya interaksi sosial jika digunakan tanpa pengawasan. Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi bijak menggunakan gadget yang dilaksanakan di lingkungan sekolah dasar. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa, guru, dan orang tua mengenai pentingnya pembatasan waktu, pemilihan konten yang tepat, serta pendampingan dalam penggunaan gadget. Melalui pendekatan edukatif dan pembiasaan yang berkesinambungan, siswa diharapkan mampu menggunakan gadget secara lebih sehat, bertanggung jawab, dan mendukung perkembangan karakter serta prestasi akademiknya.

Kata kunci: Sosialisasi, Gadget, Bijak, Sekolah Dasar, Pendidikan Karakter

The use of gadgets among elementary school children has significantly increased along with the rapid development of digital technology. Gadgets hold positive potential as interactive learning media, but they may also lead to negative impacts such as addiction, reduced learning concentration, and decreased social interaction if used without proper supervision. Therefore, socialization programs on the wise use of gadgets are necessary to be implemented in elementary schools. This socialization aims to provide awareness for students, teachers, and parents regarding the importance of time limitation, appropriate content selection, and guidance in gadget use. Through educational approaches and continuous habituation, students are expected to utilize gadgets in a healthier and more responsible manner, supporting both character development and academic achievement.

Keywords: Socialization, Gadget, Wise Use, Elementary School, Character Education

© 2025 The Authors.

This open access article is
distributed under a (CC-BY
Licens

1 Pendahuluan

Masyarakat desa menghadapi beragam isu yang saling berkaitan dengan aspek sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya. Salah satu persoalan utama adalah dari aspek pengasuhan keluarga, semakin kompleksnya tantangan era digital membuat orang tua perlu memiliki bekal pengetahuan tentang pola asuh yang efektif. Banyak permasalahan keluarga yang berawal dari komunikasi yang tidak sehat dan pola asuh yang tidak tepat. Oleh karena itu, seminar parenting menjadi salah satu fokus pemberdayaan untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan orang tua dalam membimbing anak dengan pola asuh positif (Fitriani, 2018).

Di sisi lain, penggunaan gawai (gadget) yang tidak bijak oleh anak-anak juga menjadi tantangan serius. Banyak orang tua mengeluhkan anak yang kecanduan game online atau media sosial sehingga berdampak pada prestasi belajar. Literasi digital dan pengasuhan yang tepat perlu diberikan kepada anak-anak SD.

How to Cite

MS, Anis Hidayati, et al (2025) Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget di SDN 1 Purwoagung Tegaldlimo Banyuwangi *Jurnal Selektapkm : Pengabdian Masyarakat dan Kukerta*. 3(2), 13-18

Berhubungan ada 2 SD dan 1 MI di Desa Purwoagung menimbulkan ide untuk membuat program edukasi bijak menggunakan gadget difokuskan agar anak-anak mampu memanfaatkan teknologi secara sehat, aman, dan produktif (Nugroho & Pratama, 2021).

Isu sosial lain yang menonjol adalah pentingnya penguatan toleransi antar umat beragama. Minimnya interaksi sosial lintas agama dapat memicu kesalahpahaman. Salah satu bentuk konkret pemberdayaan yang dilakukan mahasiswa KKN adalah dengan kegiatan bersih-bersih rumah ibadah bersama, karena di desa Purwoagung ini terdiri dari beberapa agama yang saling berdekatan. Agama mayoritas di desa ini adalah Islam dan Hindu sehingga desa Purwoagung memiliki 7 Masjid dan 2 Pura. Kegiatan bersih-bersih rumah ibadah ini yang tidak hanya menciptakan lingkungan ibadah yang sehat tetapi juga mempererat rasa persaudaraan dan kebersamaan antar masyarakat majemuk (Mukhlis, 2019)

Dalam bidang pendidikan, permasalahan yang ditemukan adalah keterbatasan akses bimbingan belajar tambahan baik formal maupun nonformal. Banyak anak di Desa Purwoagung yang belum mendapatkan dukungan penuh untuk mengembangkan potensi akademik maupun minat bakat. Oleh karena itu, bimbingan belajar formal dan nonformal dijadikan fokus pemberdayaan untuk memperkuat kualitas pendidikan generasi muda (Suryani, 2020).

Selain itu, masih ada beberapa tanah wakaf di desa Purwoagung yang belum memiliki sertifikat resmi. Hal ini dapat menimbulkan persoalan hukum dan menghambat optimalisasi pemanfaatannya. Padahal, wakaf berpotensi besar sebagai instrumen pemberdayaan sosial dan ekonomi umat (Nasution, 2019). Fokus pemberdayaan diarahkan pada pendampingan masyarakat dalam proses sertifikasi tanah wakaf (pembuatan Akta Ikrar Wakaf), agar aset wakaf dapat terlindungi dan bermanfaat secara berkelanjutan

Dalam bidang ekonomi, terdapat peluang besar melalui penguatan legalitas usaha mikro. Namun kenyataannya 2 pelaku UMKM belum memiliki Nomor Induk Berusaha (NIB). Akibatnya, mereka kesulitan mengakses permodalan dan program pemerintah. Fokus pemberdayaan diarahkan pada pendampingan pembuatan NIB melalui sistem OSS (*Online Single Submission*), sehingga usaha kecil dapat naik kelas dan berdaya saing (Kementerian Koperasi dan UKM, 2022).

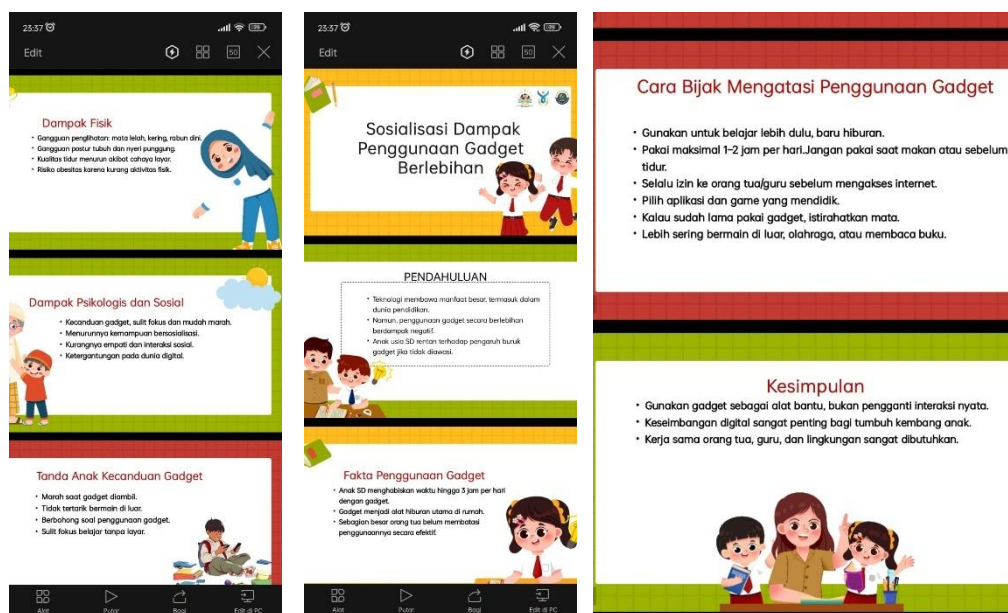
Rendahnya literasi keuangan, baik dalam pengelolaan pendapatan rumah tangga maupun akses terhadap lembaga keuangan formal. Survei pertama dilakukan menunjukkan tingkat literasi keuangan masyarakat Desa Purwoagung masih sedikit, artinya masih banyak masyarakat yang kesulitan dalam mengatur keuangan dan rentan terhadap pinjaman ilegal. Fokus pemberdayaan diarahkan pada pelatihan pencatatan keuangan sederhana, edukasi produk keuangan syariah, dan pengelolaan usaha rumah tangga secara bijak agar masyarakat lebih mandiri (Rahmawati, 2021).

Terakhir, isu penting lainnya adalah kurangnya ruang bagi anak-anak peserta didik yakni di SDN 1 Purwoagung untuk menyalurkan kreativitasnya. Padahal, kreativitas dapat menjadi modal untuk menciptakan peluang ekonomi baru. Melalui kelas kreatif seperti seni dan kerajinan tangan pemberdayaan diarahkan agar generasi muda dapat berkembang secara optimal serta membangun jiwa kewirausahaan (Wulandari, 2019).

Berdasarkan deskripsi di atas menunjukkan bahwa isu-isu strategis seperti literasi keuangan, legalitas aset wakaf, penguatan toleransi, pendidikan, literasi digital, legalitas usaha, pengasuhan anak, dan pengembangan kreativitas peserta didik perlu mendapatkan perhatian serius. Penelitian sebelumnya juga menegaskan pentingnya penguatan kapasitas masyarakat melalui literasi, pelatihan, dan keterampilan hidup (*life skill*) agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Misalnya, Kustiawan & Kartini (2020) mengungkapkan bahwa setiap keluarga perlu melek media serta mampu memfilter penggunaan teknologi agar bijak dan tepat sasaran. Sementara itu, Rohaeni dkk. (2018) menekankan pentingnya pemberian *life skill* pada masyarakat untuk membangun ketahanan sosial-ekonomi yang tangguh. Dengan demikian, upaya pemberdayaan yang dilakukan melalui program KKN bukan hanya menjawab kebutuhan praktis masyarakat, tetapi juga berfungsi sebagai strategi memperkuat ketahanan sosial, ekonomi, dan budaya dalam jangka panjang.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa fenomena penting di masyarakat, antara lain rendahnya pemahaman terkait literasi keuangan, masih ada tanah wakaf yang belum memiliki legalitas

formal, keterbatasan pola asuh orang tua dalam menghadapi pola asuh anak, serta kurangnya ruang untuk mengembangkan kreativitas anak sekolah. Selain itu, masih banyak pelaku usaha mikro yang belum memiliki Nomor Induk Berusaha (NIB), lemahnya akses anak-anak terhadap bimbingan belajar tambahan, perlunya penguatan toleransi antar umat beragama, serta penggunaan gadget yang belum bijak di kalangan anak dan remaja. Melihat fenomena tersebut, pendekatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan metode *Participatory Action Research* (PAR) dipandang tepat untuk digunakan. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif masyarakat dalam setiap tahapan kegiatan, sehingga masyarakat bukan hanya menjadi objek, tetapi juga subjek yang terlibat langsung dalam mengidentifikasi masalah, mencari solusi, dan melakukan aksi nyata. Dengan cara ini, program pemberdayaan tidak hanya menyelesaikan masalah yang ada, tetapi juga membangun kesadaran, kapasitas, dan keberlanjutan yang lebih kuat dalam kehidupan sosial, ekonomi, maupun budaya masyarakat.



Gambar 1. Materi Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget

2 Penelitian

Dalam Pengabdian Kepada Masyarakat digunakan Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan, dan proses perubahan sosial keagamaan. Oleh karena itu, pendekatan ini merupakan sarana untuk membangkitkan kesadaran kritis secara kolektif atas adanya belenggu-belenggu ideologi globalisasi neoliberal dan belenggu paradigma keagamaan normatif yang menghambat proses transformasi sosial keagamaan (Afandi dkk, 2022:4) PKM dengan pendekatan PAR dapat dikategorikan sebagai PKM transformatif karena berorientasi pada proses riset yang menekankan pemberdayaan dan perubahan sosial. Argumentasi ini didasarkan pada pemahaman bahwa riset transformatif merupakan suatu proses yang merupakan:

1. Sebuah proses penumbuhan kekuasaan dan kemampuan diri kelompok masyarakat yang miskin/lemah, terpinggirkan, dan tertindas.
2. Proses dari, oleh dan untuk masyarakat. Posisi masyarakat didampingi/difasilitasi dalam mengambil keputusan dan berinisiatif agar lebih mandiri dalam mengembangkan kualitas kehidupannya.
3. Menempatkan masyarakat beserta institusi-institusinya sebagai kekuatan dasar bagi peningkatan ekonomi, politik, sosial, budaya, dan agama.

4. Upaya melepaskan berbagai bentuk dominasi budaya, tekanan politik, eksploitasi ekonomi, dan hegemoni institusi agama yang membelenggu dan menghalangi upaya masyarakat menentukan cara hidup dan meningkatkan kualitas kehidupannya.

Pilihan riset yang bertujuan transformasi sosial ini, maka digunakan istilah yang lebih familier dengan PAR, maka proses riset dilaksanakan dengan upaya sistematis, kolaboratif, dan berkelanjutan dalam rangka menciptakan transformasi sosial.

2. Hasil dan Pembahasan

1. Dampak Perubahan

Dampak perubahan dari pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) UNIIB (Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi) terhadap Desa Purwoagung Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi pada tanggal 16 juli sampai 26 Agustus terdapat beberapa poin ya khususnya pada bidang bijak penggunaan gadget

- a. Peningkatan kesadaran anak
Anak-anak mulai sadar bahwa gadget tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga bisa dimanfaatkan untuk belajar.
- b. Perubahan Pola Penggunaan
Anak-anak mengurangi waktu bermain game berlebihan dan mulai memanfaatkan gadget untuk kegiatan edukatif.
- c. Penguatan Nilai Sosial
Anak-anak lebih sering berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya daripada hanya melalui dunia maya. Waktu bersama keluarga menjadi lebih berkualitas karena penggunaan gadget tidak lagi berlebihan.
- d. Pengendalian Dampak Negatif

Berkurangnya kebiasaan anak mengakses konten yang tidak sesuai usia.

2. Bidang moderasi beragama (bersih-bersih tempat ibadah) yakni masjid dan pura

- a. Peningkatan Toleransi dan Kebersamaan
Warga semakin memahami arti penting moderasi beragama dengan saling menghormati perbedaan keyakinan. Kegiatan bersih-bersih tempat ibadah (masjid dan pura) menjadi wadah mempererat hubungan antarumat beragama
- b. Perubahan Sikap Sosial
Tumbuhnya sikap peduli dan gotong royong tanpa membedakan agama. Warga semakin terbuka dan saling mendukung dalam menjaga keharmonisan.
- c. Penguatan Rasa Memiliki Tempat Ibadah
Masyarakat merasa lebih bertanggung jawab menjaga kebersihan dan kenyamanan masjid maupun pura. Warga lebih aktif terlibat dalam kegiatan sosial keagamaan di lingkungannya.
- d. Dampak Spiritual dan Lingkungan
Lingkungan tempat ibadah menjadi lebih bersih, rapi, dan nyaman untuk beribadah. Tercipta suasana damai yang mendukung kerukunan serta memperkuat keimanan masing-masing pemeluk agama.

Secara kualitatif hasil pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Purwoagung Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi dapat terlaksana dengan baik dan sesuai harapan. Hal ini terbukti dengan adanya partisipasi masyarakat serta kebermanfaatan dari program-program yang telah dijalankan. Kegiatan KKN ini meliputi beberapa aspek, mulai dari bidang pendidikan, sosial-keagamaan, ekonomi, hingga lingkungan. Dengan mengacu pada tema KKN Tematik yang diusung oleh Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, mahasiswa berupaya menghadirkan program nyata yang relevan dengan kebutuhan masyarakat desa.

2 Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget

Sosialisasi dampak penggunaan gadget adalah sebuah kegiatan pembelajaran atau penyuluhan yang diberikan kepada siswa untuk mengenalkan bagaimana peran gadget dalam kehidupan sehari-hari, serta menjelaskan apa saja akibat baik dan buruk yang bisa ditimbulkan dari penggunaannya.



Gambar 2. Sosialisai Dampak Gadged

Melalui sosialisasi ini, anak-anak diajak untuk memahami bahwa gadget bukan hanya alat untuk bermain game atau menonton video, tetapi juga bisa digunakan sebagai media belajar, mencari informasi, dan menambah wawasan. Namun di sisi lain, jika gadget digunakan secara berlebihan atau tanpa aturan, maka dapat menimbulkan dampak negatif seperti berkurangnya waktu belajar, menurunnya kesehatan mata, kurangnya aktivitas fisik, serta berkurangnya interaksi dengan keluarga maupun teman.

Dengan adanya sosialisasi ini, siswa dapat belajar bagaimana cara menggunakan gadget secara bijak, membatasi waktu pemakaian, memilih konten yang bermanfaat, serta tetap menjaga keseimbangan antara belajar, bermain, beribadah, dan bersosialisasi.

Sasaran dari kegiatan sosialisasi ini adalah siswa kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar. Pada usia tersebut, anak-anak sudah mulai akrab dengan penggunaan gadget, baik untuk bermain game, menonton video, maupun mencari informasi. Oleh karena itu, mereka perlu diberikan pemahaman sejak dini agar mampu menggunakan teknologi dengan bijak.

Selain siswa, sasaran tidak langsung juga meliputi guru dan orang tua. Guru berperan dalam mendampingi siswa di sekolah, sedangkan orang tua berperan penting dalam mengawasi penggunaan gadget di rumah. Dengan adanya keterlibatan kedua pihak ini, diharapkan pesan yang disampaikan dalam sosialisasi dapat lebih efektif dan berkesinambungan.

Melalui kegiatan ini, sasaran utamanya adalah membentuk kebiasaan positif dalam penggunaan gadget, meningkatkan kesadaran siswa tentang manfaat dan risikonya, serta menumbuhkan kerja sama antara sekolah dan keluarga dalam mendidik anak menghadapi perkembangan teknologi. Dengan adanya berbagai program tersebut, kegiatan KKN di Desa Purwoagung mampu memberikan kontribusi nyata baik pada bidang pendidikan, sosial, ekonomi, maupun keagamaan. Program ini juga diharapkan dapat berkelanjutan dan menjadi inspirasi bagi masyarakat dalam mengembangkan potensi desa.



Gambar 3. Siswa SDN 1 Purwoagung Tegaldlimo**3 Kesimpulan**

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik di Desa Purwoagung Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi telah memberikan dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Program-program yang dijalankan mampu menjawab permasalahan strategis yang dihadapi masyarakat, mulai dari pendidikan, ekonomi, sosial-keagamaan, hingga pengelolaan aset wakaf.

Akan tetapi program yang kami kususkan ke sosialisasi bijak penggunaan gadget memberikan pemahaman kepada anak-anak SD tentang pemanfaatan teknologi secara sehat dan produktif, sehingga dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan.

Referensi

- Afandi, A dkk.2022. *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat*. Jakarta: Kemenag
- Azhar, A., Suryani, L., & Pratama, R. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah menengah di daerah 3T. *Selekt PKM: Pengabdian Masyarakat dan Kukerta*, 4(1), 1–10.
- Darmawan, D., & Hidayat, T. (2024). Pendampingan UMKM berbasis digital marketing untuk peningkatan daya saing produk lokal. *Selekt PKM: Pengabdian Masyarakat dan Kukerta*, 4(1), 11–20. <https://doi.org/10.XXXX/selekt.pkm.v4i1.102>
- Fitriani, S. (2018). *Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kementerian Koperasi dan UKM. (2022). *Laporan Tahunan Pengembangan UMKM*. Jakarta.
- Kustiawan, A., & Kartini, T. (2020). *Literasi media dalam penguatan ketahanan keluarga era globalisasi*. *Jurnal Sosial Humaniora*, 11(2), 115–123.
- Mukhlis, A. (2019). "Toleransi Antarumat Beragama dalam Perspektif Sosial". *Jurnal Sosiologi Agama*, 13(2), 120–135.
- Nasution, A. (2019). *Manajemen Wakaf Produktif di Indonesia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nugroho, R., & Pratama, H. (2021). "Literasi Digital dan Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja". *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 45–56.
- Rahmawati, D. (2021). "Literasi Keuangan sebagai Strategi Peningkatan Kesejahteraan Rumah Tangga". *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan*, 29(1), 55–64.
- Rohaeni, E., dkk. (2018). *Life skill dalam membangun ketahanan keluarga*. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 5(1), 22–34.
- Sari, K., & Wijaya, A. (2025). Edukasi pemanfaatan teknologi informasi untuk administrasi desa berbasis e-government. *Selekt PKM: Pengabdian Masyarakat dan Kukerta*, 5(2), 43–52. <https://doi.org/10.XXXX/selekt.pkm.v5i2.205>
- Suryani, E. (2020). *Pendidikan Non-Formal sebagai Alternatif Pengembangan Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, N. (2019). "Pengembangan Kreativitas Pemuda melalui Kegiatan Ekstrakurikuler". *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 60–70.