



# Sosialisasi Literasi Digital Sehat: Upaya Mengurangi Risiko Bahaya Gadget Bagi Anak SD di Desa Kediri Selatan, Lombok Barat

Raehanah<sup>1\*</sup>, Maesarah<sup>1</sup>, Muhammad Syawahid<sup>1</sup>, Siti Hajaroh<sup>1</sup>, Jannati Aeni<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Mataram, Mataram, NTB, Indonesia.

\*Corresponding author e-mail: [raehanah@uinmataram.ac.id](mailto:raehanah@uinmataram.ac.id)

---

## Article Info

### Article history:

Accepted: October 11th 2025,

Approved: December 20th 2025,

Published: February 1st 2026

---

### Keywords:

Literasi Digital Sehat, Gawai, Sekolah Dasar, Pengabdian Kepada Masyarakat.

---

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan peluang sekaligus tantangan bagi anak usia sekolah dasar. Gawai dapat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, sumber informasi, serta sarana untuk menumbuhkan kreativitas; namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, termasuk paparan konten berbahaya, kurangnya interaksi sosial, serta masalah kesehatan fisik dan mental. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menanamkan kesadaran literasi digital sehat pada siswa sekolah dasar di Kediri Selatan, Lombok Barat, sebagai upaya preventif terhadap potensi bahaya penggunaan gawai. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR), dengan melibatkan guru dan siswa dalam tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk menggambarkan perubahan tingkat pemahaman siswa setelah pelaksanaan program. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di empat sekolah dasar (SDN 1, SDN 2, SDN 3, dan SDN 4 Kediri Selatan) dengan sasaran siswa kelas V dan VI melalui ceramah interaktif dan permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan berpartisipasi aktif selama seluruh rangkaian kegiatan. Evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Misalnya pengelolaan waktu penggunaan gawai (dari 16% menjadi 70%), pengenalan konten digital berbahaya (dari 30% menjadi 76%), serta pemahaman etika bermedia (dari 25% menjadi 76%). Temuan ini menegaskan bahwa promosi literasi digital sehat secara efektif meningkatkan kesadaran kritis dan sikap positif siswa terhadap penggunaan gawai. Dengan demikian, program ini berkontribusi dalam mencegah dampak negatif gawai sekaligus mendukung penguatan pendidikan karakter di era digital.

---

**How to cite** Raehanah, et al. (2026). Sosialisasi Literasi Digital Sehat: Upaya Mengurangi Risiko Bahaya Gadget Bagi Anak SD di Desa Kediri Selatan, Lombok Barat. *Jurnal Pengabdian Pendidikan IPA Kontekstual*, 4(1), 8-15. <https://doi.org/10.29303/jppik.v4i1.1215>

---

© 2026 Science Education Doctoral Study Program, Postgraduate, University of Mataram, Indonesia.

---

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga telah

menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Penggunaan gadget dalam pendidikan memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Dengan adanya koneksi internet, siswa dapat mengakses berbagai informasi secara cepat melalui situs edukatif, video



instruksional, maupun e-book yang tersedia di platform pembelajaran daring. Hal ini mendukung siswa untuk belajar mandiri serta mengeksplorasi minat mereka secara lebih mendalam (Bennett & Maton, 2010). Selain itu, gadget modern juga mendukung pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi edukatif berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara serius, tetapi juga dapat bermain sambil belajar sehingga keterlibatan dan perhatian mereka dalam proses pembelajaran semakin meningkat (Gee, 2003).

Lebih jauh, gadget turut berperan dalam pengembangan kreativitas anak. Berbagai aplikasi digital seperti Adobe Spark atau Canva menyediakan ruang bagi siswa untuk berkreasi menghasilkan konten berupa gambar, video, maupun musik, yang memungkinkan mereka mengekspresikan ide secara inovatif (Kemp, 2017). Selain itu, teknologi digital juga memungkinkan personalisasi pembelajaran melalui pemanfaatan algoritma dan analitik data yang menyesuaikan materi dengan kebutuhan serta minat siswa. Dengan demikian, setiap anak dapat belajar sesuai dengan gaya dan kapasitas belajarnya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas serta pemahaman terhadap materi (Siemens, 2013).

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah semakin sulit dipisahkan dari aktivitas sehari-hari, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif yang saling berkaitan pada aspek kognitif, sosial, dan kesehatan anak. Paparan gadget dalam durasi yang panjang terbukti berkaitan dengan penurunan konsentrasi belajar, meningkatnya keluhan kelelahan mata, serta berkurangnya aktivitas fisik yang penting bagi tumbuh kembang anak. Kondisi tersebut dapat mengganggu fokus anak di kelas dan menurunkan kualitas proses belajar secara keseluruhan. Selain itu, intensitas penggunaan gadget yang tinggi juga cenderung mengurangi kualitas interaksi sosial, karena anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya. Dampak jangka panjang dari pola penggunaan gadget yang tidak sehat ini berpotensi melemahkan keterampilan sosial, meningkatkan ketergantungan terhadap perangkat digital, serta memengaruhi kesejahteraan psikologis anak.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan gadget pada anak tidak bersifat tunggal, melainkan multidimensional, sehingga memerlukan pendekatan pencegahan yang komprehensif melalui edukasi dan pendampingan yang tepat sasaran, khususnya pada anak usia sekolah dasar (Anugrah et al., 2023; Atmadianti et al., 2024; Rahman et al., 2024).

Masa Sekolah Dasar (SD) merupakan periode krusial dalam perkembangan kognitif, afektif, dan sosial anak. Pada fase ini, anak sedang membangun fondasi kebiasaan belajar, pola interaksi, dan pembentukan karakter. Minimnya literasi digital di kalangan anak usia dini menjadikan mereka kelompok yang paling rentan terhadap dampak negatif gadget. Anak-anak belum mampu memilah informasi dengan tepat, sehingga mudah terpapar konten berbahaya seperti kekerasan, pornografi, maupun berita palsu yang tersebar luas di media digital (Stiglic & Viner, 2019). Kondisi ini tidak hanya mengganggu perkembangan psikologis anak, tetapi juga berpotensi membentuk pola pikir dan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai pendidikan maupun norma sosial.

Fenomena ini juga terlihat di Kabupaten Lombok Barat, khususnya Kecamatan Kediri Selatan. Wilayah ini memiliki potensi besar dalam sektor pertanian dan dikenal dengan lingkungan sosial religius serta kuatnya peran lembaga pendidikan, termasuk pondok pesantren. Namun demikian, perkembangan teknologi digital tidak dapat dihindari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan anak-anak dan remaja NTB, termasuk di Kediri Selatan, semakin meningkat, dengan prevalensi kecanduan gadget yang cukup tinggi. Data bahkan menunjukkan bahwa sekitar 80% remaja usia 15–19 tahun di NTB menggunakan gadget secara intensif setiap hari (Najhia et al., 2025). Kondisi ini diperburuk dengan pola asuh sebagian orang tua yang memberikan gadget sebagai sarana praktis untuk menenangkan anak, tanpa memperhatikan dampak jangka panjangnya (Kharin et al., 2025). Akibatnya, muncul berbagai persoalan mulai dari penurunan prestasi belajar, gangguan kesehatan mata (Pertiwi et al., 2024), hingga menurunnya kualitas interaksi sosial anak (Sauri et al., 2022).

Melihat kompleksitas persoalan tersebut, upaya preventif dan edukatif menjadi sangat penting. Salah satu strategi yang dapat dilakukan



adalah memperkenalkan konsep literasi digital sehat sejak usia sekolah dasar. Literasi digital sehat mencakup tidak hanya keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat, tetapi juga kesadaran kritis, kemampuan mengelola waktu layar, pemahaman etika bermedia, serta keterampilan menjaga keselamatan diri di dunia maya (Hague & Payton, 2010; AASL, 2018). Dengan membekali anak-anak dengan literasi digital sehat, diharapkan mereka dapat memanfaatkan gadget secara positif untuk belajar dan berkreasi, sekaligus terhindar dari risiko yang merugikan.

Kegiatan sosialisasi menjadi langkah strategis untuk menanamkan literasi digital sehat pada siswa sekolah dasar. Melalui metode yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak, sosialisasi dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai manfaat dan risiko gadget, sekaligus melatih mereka untuk mengatur penggunaan secara bijak. Selain itu, kegiatan ini juga berfungsi sebagai sarana kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung perkembangan anak secara holistik. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini diinisiasi sebagai bentuk pengabdian masyarakat yang relevan dengan kebutuhan lokal. Program ini diharapkan mampu menjadi solusi preventif yang dapat menekan dampak negatif penggunaan gadget sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan karakter anak. Melalui kegiatan ini, diharapkan lahir generasi muda yang tidak hanya cakap dalam memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga sehat secara fisik, cerdas secara kognitif, serta berkarakter kuat dalam menghadapi tantangan era global.

## Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui kolaborasi DPL dan mahasiswa KKP UIN Mataram 2025. Pengabdian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yang menekankan pada keterlibatan aktif semua pemangku kepentingan, mulai dari siswa, guru, hingga orang tua. Pendekatan ini dipilih karena permasalahan penggunaan gadget di kalangan anak SD tidak dapat diatasi hanya melalui penyuluhan satu arah, tetapi memerlukan kolaborasi antara pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat. PAR memungkinkan kegiatan ini berjalan secara partisipatif, reflektif, dan berorientasi pada aksi nyata di lapangan.

Tahapan pelaksanaan kegiatan mengikuti siklus PAR, yaitu:

1. Identifikasi Masalah: Tahap awal dilakukan observasi dan wawancara sederhana dengan guru serta orang tua di wilayah Kediri Selatan untuk menggali permasalahan utama terkait penggunaan gadget pada siswa SD.
2. Perencanaan Bersama: Tim pengabdi bersama guru sekolah dasar menyusun rencana kegiatan sosialisasi. Rencana meliputi penentuan tema, penyusunan materi tentang literasi digital sehat, penyediaan media sosialisasi (slide dan video pendek), serta perancangan aktivitas interaktif seperti ceramah interaktif dan permainan edukatif.
3. Pelaksanaan: Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di sekolah dasar di Kediri Selatan dengan melibatkan siswa kelas V dan VI. Metode yang digunakan adalah ceramah interaktif dan permainan edukatif.
4. Observasi dan Evaluasi: Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdi melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa dan mencatat respon mereka. Selain itu, dilakukan *pre-test* dan *post-test* sederhana untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa mengenai literasi digital sehat sebagai bahan evaluasi. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan Skala Likert 1-5. Analisis data yang digunakan berupa kuantitatif deskriptif. Menyajikan deskripsi data berupa tabel dan grafik dari persentase pemahaman setiap indikator pernyataan angket.

Dengan pendekatan PAR, kegiatan pengabdian ini tidak hanya meningkatkan kesadaran siswa mengenai bahaya gadget, tetapi juga membangun komitmen bersama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat bagi anak-anak di Kediri Selatan.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Pengabdian

1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama adalah identifikasi masalah dilakukan dari tanggal 14-15 Juli 2025 di SDN 1, SDN 2, SDN 3, dan SDN 4 Kediri Selatan. Metode yang digunakan melalui observasi langsung di sekolah dasar serta wawancara sederhana dengan guru dan beberapa orang tua siswa di Kediri Selatan. Hasil identifikasi dari wawancara orang tua menyatakan bahwa: 1) para orang tua tidak



membatasi jam bermain atau penggunaan gadget ke anak-anak mereka; 2) tujuh dari sepuluh orang tua yang diwawancara menyatakan memberikan fasilitas HP ke anak mereka; 3) semua orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka menghabiskan waktu lebih banyak bermain di depan HP daripada belajar atau bermain tradisional bersama temannya; 4) sebagian besar orang tua yang diwawancara tidak mengawasi konten apa yang sering ditonton oleh anak-anaknya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di sekolah menyatakan bahwa ada bentuk perilaku yang tidak baik seperti bullying atau kekerasan lain yang dicontoh oleh siswa dari tontonan mereka (misalnya dari aplikasi games online). Guru juga menyatakan sebagian besar siswa lebih banyak menghabiskan waktu menonton konten yang buka materi pelajaran dibandingkan konten yang tidak jelas seperti short video dan game online. Hampir semua siswa tidak tahu situs yang bagus untuk pembelajaran seperti Ruang Guru atau Zenius.



Gambar 1. Koordinasi Dengan Pihak Sekolah.

## 2. Perencanaan bersama

Tahap berikutnya adalah perencanaan bersama, di mana tim pengabdi berkolaborasi dengan pihak sekolah untuk menyusun rencana kegiatan sosialisasi. Dalam tahap ini, diputuskan tema besar kegiatan yaitu "Literasi Digital Sehat bagi Siswa SD". Tim pengabdi menyiapkan materi edukatif berupa slide presentasi dan video pendek yang disesuaikan dengan usia siswa. Tidak lupa juga tim pengabdi merancang aktivitas interaktif berupa ceramah interaktif dan permainan edukatif. Guru-guru juga dilibatkan dalam perencanaan agar materi yang disampaikan selaras dengan kurikulum dan konteks keseharian siswa.

## 3. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kediri Selatan. Siswa yang menjadi sasaran pengabdian yaitu siswa kelas V dan VI. Pertimbangannya adalah siswa kelas V dan VI sudah bisa berpikir secara rasional dan bisa mudah menerima materi yang disampaikan. Kegiatan berlangsung selama 3 hari yaitu dari hari Senin sampai Rabu atau dari Tanggal 21 Juli sampai 23 Juli. Lokasi yang didatangi berturut-turut dari SDN 1, SDN 2, SDN 3, DSN 4 Kediri Selatan.

Kegiatan dimulai dengan ceramah interaktif yang membahas mengenai manfaat gadget sebagai sarana belajar sekaligus risiko yang muncul apabila penggunaannya tidak terkontrol. Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan bahasa sederhana, disertai tayangan slide bergambar, video pendek, serta contoh kasus nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selama ceramah berlangsung, fasilitator tidak hanya menyampaikan materi satu arah, tetapi juga mengajukan pertanyaan sederhana untuk memancing partisipasi, misalnya "Siapa yang sering bermain game di sini?", "Apa yang biasanya kalian tonton di YouTube?", "Apakah kalian menggunakan handpone hanya untuk Sosmed dan YouTube? Cara ini membuat siswa lebih terlibat, berani bercerita, dan secara tidak langsung merefleksikan kebiasaan mereka dalam menggunakan gadget. Siswa awalnya malu-malu untuk berbicara, tetapi dengan keaktifan pemateri, siswa menjadi berani untuk mengungkapkan pendapatnya.



Gambar 2. Penyampaian Materi.

Setelah sesi ceramah, kegiatan dilanjutkan dengan permainan edukatif berbasis literasi digital. Permainan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang



menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman siswa. Salah satu bentuk permainan adalah kuis cepat dengan pertanyaan seputar penggunaan gadget sehat, seperti mengenali mana aktivitas yang produktif dan mana yang berisiko. Selain itu, dilakukan simulasi role play, di mana beberapa siswa diminta memerankan situasi sehari-hari, misalnya anak yang terlalu lama bermain game dibandingkan belajar, lalu teman lain diminta memberikan solusi. Permainan ini tidak hanya membuat suasana lebih hidup, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan menyarankan perilaku sehat dalam penggunaan gadget. Secara keseluruhan kombinasi ceramah interaktif dan permainan edukatif menjadikan pelaksanaan sosialisasi lebih bermakna. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami proses belajar aktif yang mendorong mereka memahami prinsip literasi digital sehat.



Gambar 3. Pelaksanaan Permainan Edukasi.

#### 4. Observasi dan Evaluasi

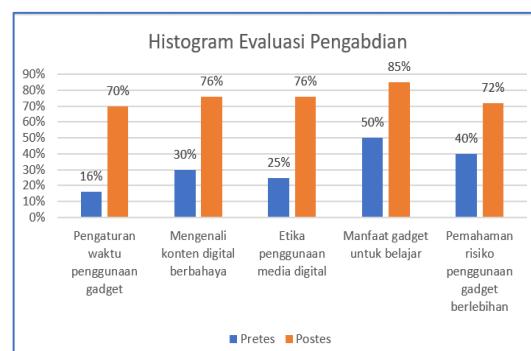
Tahap observasi dilakukan selama kegiatan sosialisasi berlangsung, dengan fokus pada keterlibatan siswa, respon terhadap materi, serta partisipasi dalam permainan edukatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sangat antusias mengikuti kegiatan, terutama ketika fasilitator mengajukan pertanyaan interaktif dan mengajak mereka untuk bercerita mengenai kebiasaan penggunaan gadget sehari-hari. Guru yang hadir juga mencatat adanya perubahan sikap siswa, di mana mereka mulai menyadari pentingnya membatasi waktu layar dan memilih konten yang bermanfaat.

Evaluasi formal dilakukan melalui pre-test dan post-test sederhana yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan. Instrumen berupa angket dengan skala Likert 1-5. Hasil

pre-test menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai literasi digital sehat masih rendah, terutama pada aspek pengaturan waktu penggunaan gadget (16%), mengenali konten digital berbahaya (30%), dan etika penggunaan media digital (25%). Namun, setelah kegiatan sosialisasi, terjadi peningkatan signifikan pada semua aspek. Siswa yang mengetahui manfaat gadget untuk belajar meningkat dari 50% menjadi 85%, pemahaman risiko penggunaan gadget berlebihan meningkat dari 40% menjadi 72%, kemampuan mengatur waktu gadget naik dari 16% menjadi 70%, kemampuan mengenali konten digital berbahaya naik dari 30% menjadi 76%, dan pemahaman tentang etika digital meningkat dari 25% menjadi 76%. Tabel lengkapnya bisa dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pengabdian

Aspek	Pretes	Postes
Pengaturan waktu penggunaan gadget	16 %	70%
Mengenali konten digital berbahaya	30%	76%
Etika penggunaan media digital	25%	76%
Manfaat gadget untuk belajar	50%	85%
Pemahaman risiko penggunaan gadget berlebihan	40%	72%



Gambar 4. Histogram Evaluasi Pengabdian

Secara keseluruhan, hasil observasi dan evaluasi membuktikan bahwa sosialisasi literasi digital sehat mampu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa sekolah dasar di Kediri Selatan secara nyata. Selain pemahaman konseptual, kegiatan ini juga berdampak pada sikap siswa yang lebih reflektif dalam penggunaan gadget sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dan



partisipatif efektif digunakan untuk menanamkan literasi digital sehat sejak dini.



Gambar 5. Sesi Akhir Kegiatan.

## Pembahasan

Hasil kegiatan sosialisasi literasi digital sehat menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai manfaat sekaligus risiko penggunaan gadget. Data pre-test dan post-test memperlihatkan peningkatan yang signifikan pada hampir semua aspek, terutama kemampuan siswa dalam mengenali bahaya penggunaan gadget berlebihan, memahami pentingnya pengaturan waktu layar, serta kesadaran terhadap etika penggunaan media digital. Peningkatan ini sejalan dengan hasil observasi selama kegiatan, di mana siswa tampak aktif, antusias, dan mampu merefleksikan kebiasaan mereka sehari-hari. Hal ini membuktikan bahwa metode sosialisasi yang dirancang secara interaktif dan partisipatif efektif dalam menanamkan literasi digital sehat sejak dini.

Keberhasilan kegiatan ini tidak lepas dari pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang digunakan. Melalui PAR, tim pengabdian melibatkan guru dan orang tua dalam tahap identifikasi masalah hingga evaluasi. Hal ini sesuai dengan pandangan Hague & Payton (2010) bahwa literasi digital bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga mencakup kesadaran kritis, pengaturan waktu, serta pemahaman etika dan tanggung jawab. Kolaborasi dengan pihak sekolah dalam kegiatan ini memberikan dampak positif, karena literasi digital sehat memerlukan ekosistem yang mendukung, bukan sekadar pengetahuan yang diperoleh dari kelas. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya bersifat informatif tetapi juga transformasional, karena siswa langsung diajak untuk berlatih praktik penggunaan gadget yang sehat melalui simulasi dan permainan edukatif.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian di Indonesia yang menyoroti dampak negatif penggunaan gadget tanpa pengawasan. Sauri et al.

(2022) menemukan bahwa kecanduan gadget pada anak dapat memengaruhi perkembangan karakter, terutama menurunnya kemampuan interaksi sosial dan meningkatnya perilaku individualistik. Kharin et al. (2024) juga menegaskan bahwa pola asuh permisif, di mana orang tua cenderung memberikan gadget untuk menenangkan anak, berkontribusi pada meningkatnya risiko kecanduan serta lemahnya pengendalian diri anak. Lebih jauh, Pertiwi et al. (2024) mencatat bahwa penggunaan gadget berlebihan berkorelasi dengan meningkatnya kasus gangguan penglihatan pada anak usia sekolah. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi yang dilakukan di Kediri Selatan relevan dengan kebutuhan lokal sekaligus memperkuat temuan penelitian sebelumnya di Indonesia.

Selain itu, hasil pengabdian ini menguatkan literatur internasional yang menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar sangat rentan terhadap dampak negatif gadget, mulai dari kecanduan, gangguan interaksi sosial, hingga paparan konten digital yang tidak sesuai (Kuss & Griffiths, 2017; Twenge et al., 2017). Namun, intervensi edukatif yang dilakukan sejak dini terbukti mampu menekan risiko tersebut. Peningkatan skor post-test pada aspek "mengenali konten digital berbahaya" dan "etika penggunaan media digital" menunjukkan bahwa edukasi sederhana sekalipun dapat memberikan perubahan yang signifikan pada pemahaman anak. Hal ini juga sejalan dengan penelitian lokal oleh Putri & Handayani (2023) yang menegaskan bahwa intervensi berbasis literasi digital mampu meningkatkan kesadaran kritis anak terhadap penggunaan teknologi.

Pemilihan siswa kelas V dan VI sebagai peserta sosialisasi juga sudah tepat. Hal ini didasarkan pada pertimbangan perkembangan kognitif, psikologis, dan kebutuhan pembelajaran. Pada usia ini, anak-anak berada pada tahap operasional konkret menuju formal menurut Piaget, sehingga mereka sudah mampu berpikir lebih logis, memahami hubungan sebab-akibat, dan menangkap konsep abstrak sederhana seperti risiko maupun manfaat penggunaan gadget. Hal ini karena media digital memberi stimulasi yang sesuai dengan tahap berpikir mereka: konkret, visual, dan interaktif (Fransiska, Suarni & Margunayasa, 2024). Selain itu, intensitas penggunaan gadget pada siswa kelas atas sekolah dasar umumnya lebih tinggi dibandingkan kelas bawah, baik untuk bermain game, menonton video, maupun mengakses media sosial. Dari sisi kemampuan literasi, siswa kelas V



dan VI sudah lebih mahir dalam membaca dan memahami instruksi, sehingga dapat mengikuti ceramah interaktif, diskusi, maupun permainan edukatif dengan baik. Sosialisasi pada tahap ini juga relevan karena mereka sedang mempersiapkan diri untuk memasuki jenjang sekolah menengah pertama, di mana tantangan penggunaan gadget akan semakin kompleks. Lebih jauh, siswa kelas V dan VI memiliki potensi sebagai agen perubahan yang dapat menularkan pemahaman tentang literasi digital sehat kepada teman sebaya maupun adik kelas, sehingga dampak kegiatan dapat meluas dan berkelanjutan. Dengan adanya dukungan sekolah dan orang tua, kegiatan seperti ini berpotensi untuk dilanjutkan menjadi program pembiasaan literasi digital sehat yang lebih sistematis di lingkungan pendidikan untuk masa yang akan datang.

## Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi literasi digital sehat berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan kesadaran siswa sekolah dasar di Kediri Selatan mengenai penggunaan gadget secara bijak. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa aktif, antusias, dan mampu merefleksikan pengalaman pribadi terkait kebiasaan digital mereka. Evaluasi melalui pre-test dan post-test memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada berbagai aspek, mulai dari pemahaman manfaat gadget untuk belajar, kesadaran terhadap risiko penggunaan berlebihan, kemampuan mengatur waktu penggunaan, hingga pengenalan konten digital berbahaya serta etika bermedia. Sosialisasi literasi digital sehat dapat menjadi upaya preventif yang strategis dalam meminimalkan risiko bahaya gadget sejak usia sekolah dasar.

## Saran

Kegiatan pengabdian mengenai sosialisasi literasi digital sehat bagi siswa sekolah dasar di Desa Kediri Selatan telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap penggunaan gadget yang bijak. Namun, untuk memperkuat keberlanjutan program, disarankan agar kegiatan ini dilanjutkan dengan pembentukan program tindak lanjut berkelanjutan, seperti penunjukan Duta Literasi Digital Cilik yang dapat berperan sebagai teladan dan agen perubahan bagi teman sebaya. Selain itu, guru dan orang tua perlu dilibatkan secara aktif melalui pelatihan lanjutan dan pendampingan agar

mampu memantau serta mengarahkan penggunaan gadget di lingkungan sekolah dan rumah. Hasil kegiatan juga sebaiknya diintegrasikan dalam kurikulum sekolah melalui pembelajaran tematik pada mata pelajaran PPKn, IPA, maupun TIK, sehingga nilai-nilai literasi digital dapat tertanam secara kontekstual dan berkelanjutan.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang mendukung keberlangsungan kegiatan ini. Kepada para kepala sekolah dan para guru di SDN 1, SDN 2, SDN 3 Kediri Selatan yang sudah memfasilitasi berlangsungnya kegiatan ini. Kepada Bapak Kepala Desa Kediri Selatan dan jajarannya yang mendukung acara ini sebagai rangkaian kegiatan KKP di Desa Kediri Selatan. Kepada pihal LP2M yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan pengabdian.

## Daftar Pustaka

American Association of School Librarians. (2018). *AASL Standards Framework for Learners*. Chicago, IL: ALA Editions.

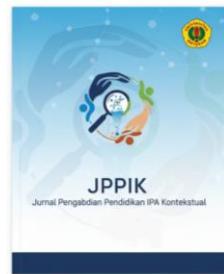
Anugrah, R., Safrizal, & Komalasari, E. (2023). *Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>.

Atmadianti, W., Aziz, L. A., Wardani, T. K., & Wijaya, H. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. *Fondasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 28–33. <https://ejournal.gemacendekia.org/index.php/fondasi/article/view/16>

Bennett, S., & Maton, K. (2010). Beyond the ‘digital natives’ debate: Towards a more nuanced understanding of students’ technology experiences. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(5), 321–331. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00360.x>.

Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori Jean Piaget: Kajian literatur sistematis*. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(2), 466-471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York,



NY: Palgrave Macmillan.

Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum*. Futurelab. <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf>.

Kemp, S. (2017). *The creative potential of digital media: Encouraging innovation in learning environments*. London: Routledge.

Kharin, A., Febriana, B., & Setyowati, W. E. (2025). Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar. *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan dan Kebidanan*, 3(1), 237–242. <https://journal.arkesi.or.id/index.php/Corona/article/view/1150>

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311. <https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>.

Najhia, H. F., Rahmawati, N. F., & Isnawati, I. (2025). Hubungan Internet Gaming Disorder dengan kualitas tidur remaja pasca-pandemi di NTB. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3(2), 1–12. STIKES Mataram. <https://jurnal.stikes-mataram.ac.id/index.php/jurnal/article/download/135/120>

Pertiwi, M. S., Sanubari, T. P. E., & Putra, K. P. (2024). Gambaran perilaku penggunaan gawai dan kesehatan mata pada anak usia 10-12 tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1), xx-yy. <https://doi.org/10.30651/jkm.v3i1.1451>

Putri, R. D., & Handayani, S. (2023). *Peningkatan literasi digital pada anak dan remaja dalam penggunaan internet sehat dan aman*. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 155–162. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/5573>

Rahman, Y. E., Siregar, N., & Harahap, L. J. (2024). Hubungan perilaku anak usia 6-12 tahun mengenai penggunaan gadget dengan keluhan kelelahan mata di SD Negeri 200119 Batang Ayumi Julu Kota Padangsidimpuan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Darmais (JKMD)*, 3(2), 12-19. <https://ejournal.stikesdarmaispadangsidimpuan.ac.id/index.php/jkmd/article/view/345>

Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167-1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>

Siemens, G. (2013). Learning analytics: The emergence of a discipline. *American Behavioral Scientist*, 57(10), 1380–1400. <https://doi.org/10.1177/0002764213498851>.

Stiglic, N., & Viner, R. M. (2019). Effects of screen time on the health and well-being of children and adolescents: A systematic review of reviews. *BMJ Open*, 9(1), e023191. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-023191>.

Twenge, J. M., Martin, G. N., & Spitzberg, B. H. (2017). Trends in U.S. adolescents' media use, 1976–2016: The rise of digital media, the decline of TV, and the (near) demise of print. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(4), 329–345. <https://doi.org/10.1037/ppm0000203>.