

## Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget untuk Edukasi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar

**Nova Tri Romadloni<sup>1\*</sup>, Fatimah Hasna Karima<sup>2</sup>, Maryanto<sup>3</sup>**

<sup>1\*,3</sup>Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Karanganyar, Karanganyar, Indonesia

<sup>2</sup>Akupunktur dan Pengobatan Herbal, Fakultas Kesehatan dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Karanganyar, Karanganyar, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>novatrir@umuka.ac.id, <sup>2</sup>fatimahhasna01@email.com, <sup>3</sup>mariyanto.dev@email.com

### **Abstract**

*The use of gadgets has become an essential part of daily life, including in supporting children's learning processes. Gadgets provide wide access to information, interactive educational applications, and opportunities to develop digital skills. However, excessive use without proper guidance can lead to negative impacts such as physical health problems, digital addiction, decreased concentration, and reduced social interaction. These challenges highlight the crucial role of parents as guides, supervisors, and role models in ensuring wise gadget use. This community service program aimed to educate parents, particularly PKK mothers in Dawung Village, on practical strategies for accompanying children in their use of gadgets. The activities were carried out through socialization sessions, interactive discussions, and quizzes. The discussion revealed major issues faced by parents, such as difficulty in limiting screen time, children's preference for gaming over learning, and limited knowledge of educational applications. Meanwhile, the quiz results indicated that most participants achieved "good" (45%) and "very good" (37.5%) categories, with an average score of 72, showing improved understanding after the program. This program concludes that family digital literacy can be strengthened through interactive socialization that actively involves participants. With consistent parental guidance, gadgets can be directed to become a healthy, productive, and safe learning tool for children's development.*

**Keywords:** Community, Digital Literacy, Education, Gadget, Parenting.

### **Abstrak**

Penggunaan gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam mendukung proses pembelajaran anak. Gadget menyediakan akses informasi yang luas, aplikasi edukatif interaktif, serta sarana pengembangan keterampilan digital. Namun, penggunaan berlebihan tanpa pendampingan dapat menimbulkan dampak negatif seperti gangguan kesehatan fisik, kecanduan, penurunan konsentrasi, hingga berkurangnya interaksi sosial. Kondisi tersebut menuntut peran orang tua sebagai pengarah, pengawas, dan teladan dalam pemanfaatan gadget secara bijak. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi kepada orang tua, khususnya ibu-ibu PKK Desa Dawung, mengenai strategi praktis mendampingi anak dalam penggunaan gadget. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi, diskusi interaktif, dan quiz. Hasil diskusi menunjukkan permasalahan utama yang dihadapi orang tua, antara lain kesulitan membatasi waktu layar, anak lebih suka bermain gim daripada belajar, dan keterbatasan pengetahuan tentang aplikasi edukatif. Sementara itu, hasil quiz memperlihatkan bahwa mayoritas peserta berada pada kategori baik (45%) dan baik sekali (37,5%) dengan nilai rata-rata 72, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman setelah kegiatan. Program ini menyimpulkan bahwa literasi digital keluarga dapat ditingkatkan melalui sosialisasi interaktif yang melibatkan peserta secara aktif. Dengan pendampingan yang konsisten, gadget dapat diarahkan menjadi sarana belajar yang sehat, produktif, dan aman bagi perkembangan anak.

**Kata Kunci:** Edukasi, Gadget, Literasi Digital, Masyarakat, Orang Tua.

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat modern. Gadget kini menjadi perangkat yang hampir tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pendidikan (Romadloni & Supriyanti, 2023). Kemudahan akses informasi menjadikan gadget sebagai sarana penting dalam meningkatkan literasi masyarakat (Nugroho et al., 2022). Anak-anak, remaja, hingga orang dewasa terbiasa menggunakan gadget untuk berbagai keperluan. Namun, kemudahan ini juga menimbulkan tantangan baru, terutama bagi orang tua dalam mendampingi anak (Rodiya et al., 2022). Fenomena tersebut menunjukkan perlunya pemahaman mendalam tentang manfaat dan risiko penggunaan gadget.

Penggunaan gadget pada anak memberikan dampak positif, terutama dalam mendukung pembelajaran (Galuh Purwanti, 2022). Berbagai aplikasi edukatif, video tutorial, dan e-book dapat diakses dengan cepat, membantu anak memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik (Romadoni et al., 2022). Selain itu, teknologi digital juga melatih keterampilan anak dalam mengoperasikan perangkat yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Jika digunakan secara bijak, gadget dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan (Sholeh et al., 2022). Dengan demikian, orang tua perlu memahami bagaimana mengoptimalkan manfaat gadget agar penggunaannya memberikan nilai tambah dalam perkembangan kognitif maupun keterampilan digital anak (Pitri et al., 2025).

Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif. Anak-anak berisiko mengalami gangguan kesehatan fisik, seperti mata lelah, sakit kepala, dan postur tubuh yang tidak ideal (Khairunisa et al., 2023). Selain itu, gangguan psikologis seperti kecemasan, stres, hingga kecanduan digital juga kerap muncul. Aspek sosial anak pun bisa terganggu karena kurangnya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Kondisi ini membuktikan bahwa gadget, meskipun bermanfaat, tetapi membawa konsekuensi serius bila tidak diatur secara tepat (Yanizon et al., 2019). Oleh karena itu, peran orang tua menjadi kunci utama dalam mengendalikan penggunaan gadget anak (Setiani & Barokah, 2021).

Fenomena lain yang muncul adalah akses anak terhadap konten yang tidak sesuai dengan usianya. Melalui internet, anak dapat menjelajah berbagai platform media sosial, permainan daring, maupun video yang tidak semuanya edukatif (Sari et al., 2025). Paparan konten yang kurang tepat dapat memengaruhi pola pikir, perilaku, bahkan karakter anak (Wisprianti & Sari, 2021). Di sinilah pentingnya literasi digital orang tua agar mampu membedakan mana konten yang layak untuk anak dan mana yang harus dibatasi (Ardiputra, 2022). Tanpa pendampingan, anak akan lebih mudah terpengaruh oleh informasi negatif. Masalah inilah yang banyak dihadapi masyarakat, khususnya di pedesaan (Fatimah & Effendi, 2022).

Masyarakat Desa Dawung menjadi salah satu contoh nyata di mana penggunaan gadget pada anak semakin meningkat. Sebagian besar anak di desa ini sudah terbiasa menggunakan ponsel pintar, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Namun, banyak orang tua yang belum memahami cara mendampingi anak secara bijak dalam menggunakan gadget. Berdasarkan hasil wawancara singkat tim pengabdian dengan Ketua PKK serta Kepala Desa Dawung pada Juli 2025, diketahui bahwa lebih dari 70% orang tua tidak memiliki aturan waktu khusus dalam penggunaan gadget anak, dan sebagian besar belum memahami fitur pengawasan digital seperti parental control maupun pemilihan aplikasi edukatif yang sesuai usia. Mereka cenderung memberikan kebebasan penuh atau sebaliknya melarang tanpa memberi arahan. Kondisi ini memunculkan keresahan, karena anak lebih sering menggunakan gadget untuk bermain gim atau menonton hiburan ketimbang belajar.

Kurangnya literasi digital pada orang tua menyebabkan pendampingan terhadap anak menjadi tidak optimal. Padahal, orang tua berperan penting dalam membentuk pola penggunaan gadget yang sehat. Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa guru sekolah dasar setempat juga menunjukkan adanya penurunan konsentrasi belajar siswa yang diduga berkaitan dengan penggunaan gadget yang berlebihan di rumah. Tanpa pengawasan yang tepat, anak dapat mengembangkan kebiasaan buruk seperti kecanduan layar, kurang tidur, dan menurunnya prestasi belajar (Pandan et al., 2025). Oleh sebab itu, edukasi kepada orang tua mengenai strategi pendampingan menjadi hal mendesak. Melalui edukasi, diharapkan orang tua mampu menempatkan diri sebagai pengarah sekaligus teladan dalam penggunaan teknologi digital di lingkungan keluarga (Tri Romadloni et al., 2024).

Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, pihak PKK Desa Dawung telah berupaya mengatasi permasalahan pendampingan anak secara mandiri melalui kegiatan arisan dan pertemuan rutin, di mana para anggota saling bertukar pengalaman mengenai cara membatasi waktu penggunaan gadget anak. Namun, upaya tersebut belum optimal karena belum disertai panduan praktis dan edukasi berbasis literasi digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian merancang kegiatan sosialisasi yang lebih sistematis dengan pendekatan teknologi.

Salah satu langkah nyata yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan pengabdian masyarakat. Universitas Muhammadiyah Karanganyar berinisiatif menyelenggarakan sosialisasi bijak menggunakan gadget untuk ibu-ibu PKK di Desa Dawung. Sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai manfaat, risiko, serta strategi penggunaan gadget yang tepat. Dengan demikian, para orang tua memiliki bekal pengetahuan yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama saat mendampingi anak belajar. Program ini dirancang sebagai upaya meningkatkan literasi digital keluarga di desa tersebut.

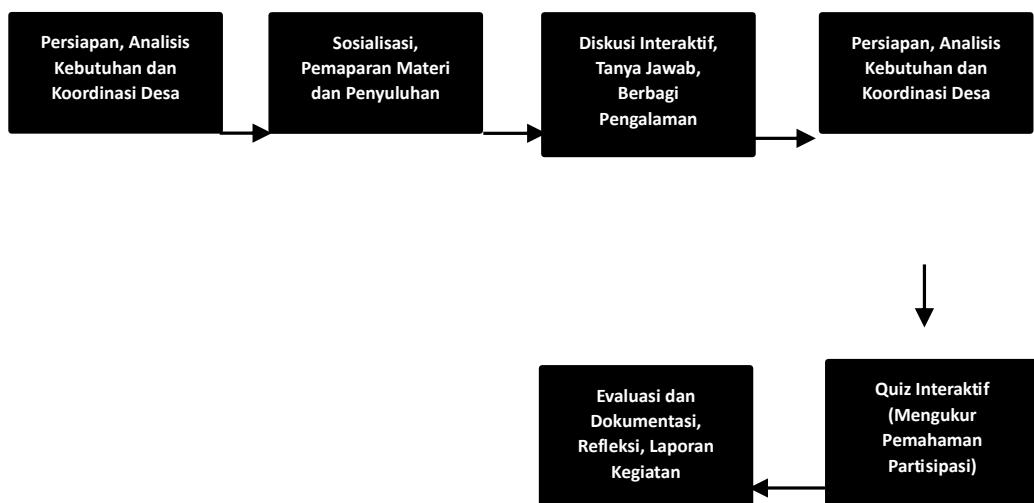
Kegiatan sosialisasi difokuskan pada beberapa aspek penting, yaitu manfaat gadget dalam pembelajaran, dampak negatif jika digunakan berlebihan, peran orang tua sebagai teladan, serta tips praktis pendampingan anak. Materi disampaikan secara interaktif dengan melibatkan diskusi dan sesi tanya jawab agar peserta lebih mudah memahami. Selain itu, quiz edukatif juga diberikan untuk mengukur pemahaman sekaligus menambah semangat belajar peserta. Melalui metode ini, diharapkan sosialisasi tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga membangun kesadaran kolektif akan pentingnya penggunaan gadget yang bijak.

Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kesadaran orang tua tentang pentingnya pengawasan dan pendampingan anak dalam menggunakan gadget. Dengan pemahaman yang lebih baik, orang tua diharapkan mampu menetapkan aturan waktu layar, memilih konten yang sesuai, serta membimbing anak dalam etika digital (Febriani et al., 2025). Perubahan perilaku orang tua akan berdampak langsung pada pola penggunaan gadget anak, sehingga lebih terarah pada kegiatan yang mendukung pembelajaran. Dengan begitu, gadget tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga sarana yang memperkuat kualitas pendidikan anak (Naila et al., 2021).

Dengan latar belakang permasalahan tersebut, kegiatan sosialisasi bijak menggunakan gadget di Desa Dawung memiliki relevansi yang tinggi. Program ini menjadi jawaban atas kebutuhan masyarakat akan literasi digital yang semakin mendesak di era modern. Melalui keterlibatan aktif orang tua, khususnya ibu-ibu PKK, diharapkan akan tercipta lingkungan belajar yang sehat dan produktif. Kegiatan ini juga merupakan bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam membantu masyarakat menghadapi tantangan teknologi. Dengan demikian, pengabdian ini dapat menjadi model yang dapat diterapkan di daerah lain dengan permasalahan serupa.

## B. PELAKSAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2025 di Balai Desa Dawung, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar. Pemilihan mitra ini didasarkan pada analisis kebutuhan masyarakat, di mana para ibu memiliki peran penting dalam mendampingi anak belajar di rumah. Balai desa dipilih sebagai lokasi karena representatif, mudah dijangkau, serta sering digunakan sebagai pusat kegiatan masyarakat. Berikut metode dan langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan, tergambar dalam diagram dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi bijak menggunakan gadget di Desa Dawung berlangsung sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan oleh tim pengabdian masyarakat dari Universitas Muhammadiyah Karanganyar, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi inti. Peserta yang hadir berjumlah sekitar 40 orang, mayoritas merupakan ibu-ibu PKK dengan rentang usia 25 hingga 50 tahun. Kehadiran peserta menunjukkan antusiasme masyarakat terhadap isu pendampingan anak dalam penggunaan gadget. Fasilitas Balai Desa Dawung yang cukup memadai mendukung kelancaran kegiatan, dengan ketersediaan kursi, meja, serta perangkat audio visual yang membantu pemaparan materi. Sejak awal acara, peserta tampak aktif mendengarkan dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan narasumber, menunjukkan bahwa isu ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Materi yang disampaikan menitikberatkan pada pemahaman menyeluruh mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget. Peserta diajak memahami bahwa gadget dapat memberikan dampak positif, terutama dalam meningkatkan literasi dan keterampilan digital anak, jika digunakan dengan benar. Namun, penekanan utama juga diberikan pada risiko kesehatan fisik seperti mata lelah dan postur tubuh yang buruk, serta risiko psikologis seperti kecanduan dan gangguan konsentrasi. Pemahaman mengenai risiko ini dianggap penting agar orang tua tidak hanya melihat gadget sebagai hiburan, melainkan mampu memposisikannya sebagai alat edukasi. Berdasarkan observasi, banyak peserta yang mengangguk setuju dan mengungkapkan bahwa sebagian besar anak mereka memang lebih sering menggunakan gadget untuk bermain gim atau menonton video ketimbang belajar. Hal ini memperlihatkan adanya kesenjangan pemahaman yang perlu dijembatani melalui kegiatan sosialisasi.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi berbasis penyuluhan dan diskusi interaktif. Sosialisasi dipilih karena sesuai untuk memberikan pemahaman awal secara menyeluruh kepada peserta mengenai manfaat, risiko, serta strategi bijak penggunaan gadget. Selanjutnya, diskusi interaktif dilaksanakan untuk menggali pengalaman peserta dalam mendampingi anak menggunakan gadget, sekaligus memberikan ruang bertukar informasi. Dengan kombinasi dua metode ini, diharapkan peserta tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan presentasi visual yang sederhana dan mudah dipahami. Materi mencakup empat pokok utama, yaitu manfaat gadget bagi pembelajaran, dampak negatif penggunaan berlebihan, peran orang tua dalam pendampingan, serta tips praktis untuk mendampingi anak. Setiap bagian dilengkapi dengan contoh kasus nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan penyampaian yang interaktif bertujuan agar pesan mudah dipahami, sekaligus menumbuhkan kesadaran bahwa penggunaan gadget yang bijak memerlukan keterlibatan aktif orang tua.

Selain pemaparan materi, kegiatan juga disertai sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan masalah yang mereka hadapi. Beberapa isu yang muncul antara lain kesulitan membatasi waktu layar anak, pemilihan aplikasi edukatif, serta cara menumbuhkan kebiasaan positif dalam penggunaan gadget. Melalui diskusi, peserta memperoleh solusi praktis dari narasumber maupun sesama peserta yang berbagi pengalaman. Sesi ini menjadi penting karena memperlihatkan bahwa permasalahan yang dihadapi keluarga bersifat umum dan dapat diselesaikan dengan strategi pendampingan yang tepat.

Untuk meningkatkan partisipasi, kegiatan juga menghadirkan quiz singkat yang berisi pertanyaan terkait materi yang sudah disampaikan. Peserta yang dapat menjawab dengan benar memperoleh hadiah sederhana sebagai bentuk apresiasi. Metode ini terbukti efektif untuk menjaga antusiasme sekaligus mengukur sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi. Secara keseluruhan, kombinasi sosialisasi, diskusi, dan quiz menjadikan kegiatan ini lebih menarik, tidak monoton, serta berdampak langsung pada peningkatan literasi digital keluarga di Desa Dawung.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan instrumen kuis yang diberikan di akhir sosialisasi untuk menilai tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Meskipun pengukuran hanya dilakukan satu kali (post-test), hasil kuis ini dibandingkan dengan persepsi awal peserta yang diperoleh melalui diskusi pembuka sebelum kegiatan dimulai. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan perubahan pemahaman peserta secara umum mengenai penggunaan gadget secara bijak. Selain itu, tanggapan peserta selama kegiatan dicatat secara kualitatif untuk mendukung analisis hasil evaluasi.

Indikator keberhasilan program meliputi peningkatan pengetahuan peserta tentang penggunaan gadget secara bijak, kemampuan menggunakan fitur parental control, serta peningkatan kesadaran terhadap etika digital. Luaran kegiatan berupa peningkatan skor rata-rata kuis peserta menjadi 72, dokumentasi kegiatan, serta publikasi artikel ilmiah pengabdian ini sebagai sarana diseminasi hasil.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam sesi diskusi interaktif, peserta diberi kesempatan untuk menyampaikan berbagai kendala yang mereka hadapi dalam mendampingi anak menggunakan gadget di rumah. Melalui kegiatan ini, diperoleh sejumlah temuan penting yang menggambarkan pola penggunaan gadget di lingkungan keluarga. Ringkasan permasalahan utama tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Permasalahan Utama yang Muncul dalam Diskusi Sosialisasi

No	Permasalahan Utama	Frekuensi Penyebutan	Keterangan
1	Sulit membatasi waktu layar anak	20 Peserta	Anak cenderung menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari di luar belajar
2	Anak lebih suka bermain gim daripada belajar	15 Peserta	Orang tua kesulitan mengalihkan perhatian anak ke aplikasi edukatif
3	Kurangnya pengetahuan aplikasi edukatif	12 Peserta	Banyak orang tua belum tahu aplikasi belajar yang sesuai usia anak
4	Kesulitan mengajarkan etika digital	10 Peserta	Anak kurang memahami pentingnya sopan santun dan privasi di dunia maya
5	Minimnya kontrol terhadap konten internet	8 Peserta	Sebagian orang tua belum memahami cara mengatur parental control

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa permasalahan paling dominan adalah kesulitan orang tua dalam membatasi waktu layar anak, yang disebutkan oleh 20 peserta. Sebagian besar anak menggunakan gadget lebih dari tiga jam setiap hari untuk kegiatan non-pembelajaran seperti bermain gim atau menonton video hiburan. Kondisi ini berdampak pada pola tidur dan konsentrasi belajar anak. Orang tua mengaku sulit menegakkan aturan karena anak sering menolak ketika diminta berhenti menggunakan perangkat. Permasalahan kedua yang paling sering muncul adalah anak lebih suka bermain gim daripada belajar (15 peserta). Hal ini menunjukkan bahwa gadget masih lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan daripada pendidikan. Peserta juga mengaku belum mengetahui strategi agar anak tertarik pada aplikasi pembelajaran yang edukatif.

Masalah ketiga yang cukup menonjol adalah kurangnya pengetahuan orang tua tentang aplikasi edukatif (12 peserta). Sebagian besar peserta belum mengetahui platform pembelajaran digital yang aman dan sesuai usia anak. Rendahnya literasi digital ini menunjukkan perlunya pelatihan lanjutan mengenai pemilihan konten edukatif yang tepat. Oleh karena itu, kegiatan ini juga memberikan contoh dan demonstrasi langsung penggunaan aplikasi edukatif sederhana yang bisa diterapkan di rumah. Selain itu, kesulitan mengajarkan etika digital juga menjadi perhatian utama. Sebanyak 10 peserta menyampaikan bahwa anak-anak belum memahami cara berperilaku sopan di dunia maya, seperti menjaga privasi dan menghargai orang lain.

Masalah terakhir yang teridentifikasi adalah minimnya kontrol terhadap konten internet (8 peserta). Banyak orang tua belum memahami cara menggunakan fitur parental control pada perangkat anak. Hal ini membuka peluang anak untuk mengakses konten yang tidak sesuai usia. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdian memberikan panduan praktis mengenai cara mengaktifkan fitur keamanan digital di smartphone dan tablet anak.

Dari hasil analisis kualitatif ini dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama terletak pada rendahnya literasi digital keluarga, terutama dalam hal pengaturan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten edukatif, dan penerapan etika digital anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa orang tua membutuhkan pendampingan yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga praktis dan aplikatif. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang desain kegiatan sosialisasi yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan masyarakat Desa Dawung. Berikut dibawah ini dokumentasi kegiatan.



**Gambar 2.** Dokumentasi Kegiatan

Quiz yang diberikan kepada peserta berjumlah 10 pertanyaan pilihan ganda yang mencakup materi tentang manfaat gadget, dampak negatif, aturan waktu layar, aplikasi edukatif, serta etika digital. Kegiatan ini diikuti oleh 40 orang peserta yang merupakan ibu-ibu PKK Desa Dawung. Tujuan dari kuis ini adalah untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Hasil quiz menunjukkan variasi tingkat pemahaman peserta yang cukup signifikan. Sebanyak 15 peserta (37,5%) mampu menjawab benar minimal delapan soal dan termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian, 18 peserta (45%) berada pada kategori baik, dengan jumlah jawaban benar antara enam hingga tujuh soal. Sementara itu, 7 peserta (17,5%) lainnya masuk ke dalam kategori cukup, karena hanya mampu menjawab dengan benar lima soal atau kurang.

Rata-rata keseluruhan nilai peserta mencapai skor 72 dari skala 100, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta telah memahami materi yang disampaikan dengan baik. Skor ini juga menunjukkan peningkatan literasi digital peserta setelah kegiatan sosialisasi. Nilai rata-rata tersebut dapat dikategorikan “baik”, menandakan keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan pengetahuan peserta mengenai penggunaan gadget secara bijak. Gambar 3 berikut menyajikan distribusi persentase hasil quiz peserta berdasarkan kategori pencapaian. Grafik ini memperlihatkan bahwa hampir seluruh peserta telah mencapai tingkat pemahaman yang baik hingga baik sekali, sedangkan hanya sebagian kecil peserta yang masih berada pada kategori cukup.



**Gambar 3.** Hasil Quiz Peserta

Dari data pada Gambar 3 dapat disimpulkan bahwa metode sosialisasi interaktif yang digunakan dalam kegiatan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman orang tua mengenai pendampingan anak dalam penggunaan gadget. Persentase tinggi pada kategori baik dan sangat baik (82,5%) menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu menyerap materi dengan baik. Selain itu, peningkatan pemahaman ini juga tercermin dari umpan balik peserta yang mengaku mendapatkan pengetahuan baru tentang cara mengatur waktu layar, memilih aplikasi edukatif, dan memahami etika digital anak.

Secara keseluruhan, hasil tersebut memperkuat efektivitas kegiatan sosialisasi sebagai sarana peningkatan literasi digital keluarga di Desa Dawung. Meskipun demikian, hasil evaluasi juga menunjukkan perlunya tindak lanjut berupa pendampingan lanjutan bagi sebagian kecil peserta yang masih mengalami kesulitan dalam menerapkan pengawasan digital di rumah.

#### **D. PEMBAHASAN**

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta terhadap materi sosialisasi berada pada kategori baik, dengan skor rata-rata 72 dari skala 100. Nilai tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta telah memahami konsep dasar penggunaan gadget secara bijak, meliputi pengaturan waktu layar, pemilihan aplikasi edukatif, dan etika digital keluarga. Dalam konteks penilaian kuantitatif, skor di atas 70 dianggap menunjukkan kemampuan memahami lebih dari dua pertiga materi yang disampaikan, sehingga dapat dikategorikan “baik”. Skor ini juga menandakan bahwa metode sosialisasi berbasis diskusi dan kuis efektif dalam meningkatkan literasi digital orang tua. Temuan ini sejalan dengan hasil (Sholeh et al., 2022) yang menegaskan bahwa edukasi berbasis interaksi dua arah mampu memperkuat daya serap materi dan mendorong perubahan perilaku peserta.

Namun, masih terdapat 17,5% peserta yang termasuk dalam kategori “Cukup”, yang berarti mereka belum sepenuhnya memahami seluruh aspek pendampingan anak dalam penggunaan gadget. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi, kelompok ini umumnya terdiri dari peserta dengan tingkat pendidikan menengah ke bawah dan keterbatasan pengalaman menggunakan fitur digital di perangkat seluler. Faktor keterbatasan literasi teknologi ini dapat menjadi penyebab utama lambatnya pemahaman terhadap materi yang bersifat teknis, seperti pengaturan parental control atau pemilihan aplikasi edukatif. Hal ini sejalan dengan pandangan (Nugroho et al., 2022) bahwa literasi digital masyarakat sangat dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan dan intensitas interaksi dengan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan lanjutan berbentuk pelatihan praktis agar peningkatan pemahaman dapat lebih merata di seluruh peserta.

Dari sisi data kualitatif, permasalahan utama yang diungkapkan peserta adalah kesulitan membatasi waktu layar anak. Sebanyak 20 dari 40 peserta mengaku tidak mampu mengontrol durasi penggunaan gadget anak yang rata-rata melebihi tiga jam per hari di luar kegiatan belajar. Temuan ini mengonfirmasi hasil penelitian (Fatimah & Effendi, 2022) yang menemukan bahwa 68% orang tua di wilayah perkotaan menghadapi kesulitan serupa karena belum memiliki strategi pendampingan yang sistematis. Hal ini juga sejalan dengan hasil pengabdian (Khairunisa et al., 2023) yang menunjukkan bahwa kendala utama dalam pendampingan digital anak adalah lemahnya disiplin keluarga dalam menerapkan batasan waktu penggunaan perangkat. Kondisi di Desa Dawung menunjukkan bahwa pola serupa terjadi meskipun dalam konteks pedesaan, memperlihatkan bahwa tantangan literasi digital bersifat universal dan tidak hanya terbatas pada masyarakat perkotaan.

Masalah lain yang menonjol adalah rendahnya pengetahuan orang tua mengenai aplikasi edukatif dan fitur pengawasan digital. Peserta menyampaikan bahwa mereka jarang menggunakan fitur parental control karena tidak mengetahui cara pengaturannya. Sebagai bagian dari solusi, dalam kegiatan sosialisasi ini tim pengabdian melakukan demonstrasi langsung penggunaan fitur keamanan digital, seperti pembatasan waktu layar (screen time management), penguncian aplikasi, serta cara mengecek riwayat peramban (browser history) pada perangkat anak. Peserta diajak mencoba langkah-langkah dasar melalui simulasi di ponsel masing-masing. Berdasarkan tanggapan lisan, sebagian besar peserta merasa fitur tersebut mudah digunakan dan bermanfaat untuk mengontrol aktivitas anak. Pendekatan ini memperkuat aspek sains dan teknologi dalam kegiatan pengabdian, karena menunjukkan penerapan langsung teknologi informasi untuk menyelesaikan permasalahan sosial di masyarakat.

Selain itu, untuk menjawab masalah anak yang lebih suka bermain gim daripada belajar, tim pengabdian juga memperkenalkan beberapa gim edukatif seperti “Kahoot!” dan “ABC Kids” yang dirancang untuk menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran. Peserta diperlihatkan bagaimana gim edukatif dapat menjadi alternatif yang menarik agar anak tetap belajar sambil bermain. Pendekatan ini terbukti efektif menarik minat peserta, sebagaimana juga dibuktikan dalam penelitian (Galuh Purwanti, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Pengenalan gim edukatif ini juga menjadi contoh penerapan teknologi pendidikan sederhana yang relevan dengan latar belakang Informatika tim pengabdian.

Namun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan (limitasi). Pertama, demonstrasi teknologi hanya dilakukan dalam bentuk simulasi dasar tanpa pendampingan lanjutan di rumah, sehingga penerapan jangka panjang belum dapat diukur. Kedua, sosialisasi belum menggunakan pendekatan berbasis sistem informasi atau aplikasi pendamping yang terintegrasi, padahal aspek ini sangat potensial dikembangkan di masa depan. Ketiga, tidak semua peserta memiliki perangkat yang mendukung fitur pengawasan digital terbaru, sehingga efektivitas penerapan masih bergantung pada kemampuan teknologi masing-masing pengguna.

Secara keseluruhan, hasil dan analisis ini memperlihatkan bahwa kegiatan sosialisasi tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis tentang literasi digital, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi sebagai alat kontrol dan edukasi keluarga. Integrasi aspek sains dan teknologi dalam kegiatan pengabdian masyarakat terbukti mampu memberikan solusi nyata terhadap permasalahan sosial, khususnya dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak. Ke depan, pendekatan ini dapat dikembangkan menjadi model edukasi digital berbasis teknologi informatif, seperti aplikasi monitoring sederhana atau sistem pelaporan penggunaan gadget anak berbasis mobile, untuk memperkuat peran orang tua sebagai pendidik utama di era digital.

## E. PENUTUP

### Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi bijak menggunakan gadget di Desa Dawung berhasil memberikan peningkatan pemahaman yang signifikan bagi para peserta, khususnya ibu-ibu PKK. Hal ini terlihat dari hasil quiz, di mana mayoritas peserta berada pada kategori baik dan baik sekali, dengan nilai rata-rata 72 dari skala 100. Hasil diskusi juga memperlihatkan beberapa permasalahan utama, antara lain kesulitan membatasi waktu layar, kecenderungan anak lebih suka bermain gim daripada belajar, serta keterbatasan pengetahuan orang tua mengenai aplikasi edukatif dan etika digital. Dokumentasi kegiatan memperkuat temuan ini, karena menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme peserta sepanjang kegiatan.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki peran krusial dalam mengarahkan penggunaan gadget agar lebih bermanfaat. Dengan pendampingan yang tepat, gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif sekaligus melindungi anak dari dampak negatif dunia digital. Program ini juga menunjukkan bahwa pendekatan sosialisasi interaktif yang dikombinasikan dengan quiz dan diskusi mampu meningkatkan kesadaran serta mendorong peserta untuk menerapkan strategi pendampingan secara nyata di rumah masing-masing.

### Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan metode yang lebih aplikatif. Misalnya, melalui workshop praktik langsung mengenai penggunaan parental control, pengenalan aplikasi edukatif sesuai usia, dan simulasi pendampingan anak dalam aktivitas digital sehari-hari. Dengan cara ini, pemahaman peserta tidak hanya berhenti pada konsep, tetapi berkembang menjadi keterampilan praktis yang bisa diterapkan.

Selain itu, perlu ada sinergi antara perguruan tinggi, sekolah, dan pemerintah desa dalam memperkuat literasi digital keluarga. Perguruan tinggi dapat terus berkontribusi melalui program pengabdian masyarakat, sekolah dapat memberikan panduan konten edukatif yang sesuai, sedangkan pemerintah desa dapat memfasilitasi forum edukasi digital secara rutin. Dengan dukungan berkelanjutan, diharapkan seluruh orang tua di Desa Dawung mampu mendampingi anak secara konsisten, sehingga gadget benar-benar menjadi sarana belajar yang mendukung tumbuh kembang anak di era digital.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Desa Dawung dan PKK Desa Dawung yang telah memberikan izin, dukungan, serta partisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi bijak menggunakan gadget ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Karanganyar, yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian masyarakat ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Tidak lupa, apresiasi diberikan kepada seluruh peserta yang telah berpartisipasi secara antusias sehingga kegiatan ini memberikan hasil yang optimal.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Ardiputra, S. (2022). Sosialisasi UU ITE No. 19 Tahun 2016 dan Edukasi Cerdas dan Bijak dalam Bermedia Sosial. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(2), 707–718. <https://doi.org/10.54082/jamsi.314>
- Fatimah, S., & Effendi, M. R. (2022). Pendampingan Orangtua dalam Penggunaan Gadget terhadap Siswa DTA Al-Barokah di Perum Bumi Jaya Indah Purwakarta. *Satwika : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 06–13. <https://doi.org/10.21009/satwika.020102>
- Febriani, D. R., Indriyani, I., Fauziyah, A. S., Divania, A. S., & Maulidah, N. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pembentukan Etika Sosial di Dunia Maya Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 858–865. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2962>
- Galuh Purwanti, Y. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-Learning. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 288–297. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Khairunisa, N., Kustati, M., & Gusmirawati, G. (2023). Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar di Pesisir. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 68–79. <https://doi.org/10.46843/jmp.v2i2.289>

- Naila, I., Ridlwan, M., & Haq, M. A. (2021). Literasi Digital bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar: Analisis Konten dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 166–122. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n2.p166-122>
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Pandan, K., Tapanuli, K., & Sahputra, H. (2025). *Jumas : Jurnal Masyarakat*. 04(2002), 86–90.
- Pitri, L., Adrias, A., & Zulkarmaini, A. P. (2025). Analisis Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(3), 146–159. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i3.2934>
- Rodiya, Y., Nugroho, W., & Kardipah, S. (2022). Pemanfaatan dan Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 102–118. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Romadloni, N. T., & Supriyanti, W. (2023). Analisis Sentimen Penggunaan Teknologi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah SINUS*, 21(2), 101. <https://doi.org/10.30646/sinus.v21i2.759>
- Romadoni, Y. I., Widiawati, C. R. A., Damayanti, A. S. T., & Khaerunnisa, L. (2022). Sosialisasi Pendampingan Anak Di Era Digital Untuk Wali Murid Di Taman Pendidikan Al Qur'an Nurul Ikhwan. *Nusantara Hasana Journal*, 1(11), 22–32. <http://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/279>
- Sari, D. N., Waziana, W., Saputra, R. H., & Sinthiya, I. A. P. A. (2025). Membentuk Orang Tua Cerdas Digital Untuk Meningkatkan Literasi Pembelajaran Anak Di Era Teknologi. *Jurnal Abdi Insani*, 12(6), 2487–2497. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i6.2545>
- Setiani, N. N., & Barokah, N. (2021). Urgensi Literasi Digital dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar menuju Generasi Emas Tahun 2045. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 411–427. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai/article/view/400>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Andayati, D. (2022). Edukasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Internet Yang Berlebihan Bagi Anak-Anak. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 69–77. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i1.670>
- Tri Romadloni, N., Resi Intan Penatari, Nisa Dwi Septiyanti, Wakhid Kurniawan, Rauhulloh Ayatulloh Khomeini Noor Bintang, & Cucut Hariz Pratomo. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Melalui Pengembangan Kapasitas Guru. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 47–55. <https://doi.org/10.47065/jpm.v5i1.2005>
- Wisprianti, N. A., & Sari, M. M. K. (2021). Tingkat Kesadaran Remaja Sidoarjo Tentang Cyberbullying. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10(1), 211–225. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v10n1.p211-225>
- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019). Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget Pada Anak Melalui Kegiatan Penyuluhan Dan Sosialisasi Dampak Gadget Kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>