



Membangun Kesadaran Digital: Efektivitas Seminar Interaktif dalam Mengedukasi Dampak Gadget pada Anak

Diki Ilhamdan^{1✉}, Tio Wildano², Fredi Trapol³, Jusniarti⁴, Rina Leski⁵, Lisda Yanti⁶, Misra⁷, Lopi⁸, Mauizatun Hasanah⁹, Wahyu Andera¹⁰, Meza Fitria¹¹

¹⁻¹¹ Institut Agama Islam Pagar Alam

✉¹dikidoaaaank@gmail.com,²tiowildano21@gmail.com,³freditrapol343@gmail.com,
⁴jusniarti23@gmail.com,⁵rinaleski01@gmail.com,⁶lidayanti1173@gmail.com,
⁷misra536@gmail.com,⁸lopil3178@gmail.com,⁹mauizahasana890@gmail.com,
¹⁰wahyuandera04@gmail.com,¹¹r64172160@gamil.com

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 25 Mar. 2024

Revised: 22 Jul. 2025

Accepted: 1 Aug. 2025

Published: 10 Aug. 2025

Kata Kunci:

Kesadaran Digital,
Penggunaan Gadget,
Seminar Interaktif,
Literasi Digital, Anak-
Anak

Keywords:

Digital Awareness,
Gadget Use, Interactive
Seminar, Digital Literacy

Doi:

[10.35931/ak.v5i2.4959](https://doi.org/10.35931/ak.v5i2.4959)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar dalam kehidupan anak-anak, terutama dalam penggunaan gadget untuk hiburan dan pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan berbagai permasalahan, seperti kecanduan, gangguan sosial, dan penurunan prestasi akademik. Seminar interaktif tentang kesadaran digital ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak, orang tua, dan pendidik mengenai dampak baik dan buruk penggunaan gadget serta memberikan strategi pengelolaan yang lebih bijak. Kegiatan ini dilaksanakan secara offline dengan metode penyampaian materi, diskusi interaktif, dan simulasi kasus yang melibatkan 48 peserta dari berbagai latar belakang. Hasil seminar menunjukkan bahwa metode interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya pengawasan dalam penggunaan gadget. Orang tua dan pendidik memperoleh wawasan mengenai strategi membatasi penggunaan gadget, sementara anak-anak belajar mengenai keseimbangan dalam penggunaan teknologi. Selain itu, seminar ini menegaskan pentingnya peran guru dalam mengajarkan literasi digital kepada siswa guna membantu mereka memahami penggunaan internet yang aman dan etis. Dengan hasil yang positif, seminar interaktif ini dapat menjadi model edukasi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran digital masyarakat. Keberlanjutan program serupa di masa depan sangat dianjurkan untuk memperluas dampaknya.

ABSTRACT

The development of digital technology has had a significant impact on children's lives, particularly in their use of gadgets for entertainment and learning. However, uncontrolled gadget use can lead to various issues, such as addiction, social disturbances, and declining academic performance. This interactive seminar on digital awareness aims to enhance the understanding of children, parents, and educators regarding both the positive and negative impacts of gadget use while providing better management strategies. This event was conducted offline using lecture presentations, interactive discussions, and case simulations involving 48 participants from diverse backgrounds. The seminar results indicate that interactive methods effectively improve participants' understanding of the importance of supervision in gadget use. Parents and educators gained insights into strategies for limiting gadget use, while children learned

about maintaining a balanced approach to technology use. Additionally, this seminar emphasizes the crucial role of teachers in educating students about digital literacy to help them understand safe and ethical internet usage. With its positive outcomes, this interactive seminar can serve as an effective educational model for enhancing digital awareness in society. The continuation of similar programs in the future is highly encouraged to expand its impact.

Work published below [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pola asuh dan pendidikan anak-anak. Saat ini, penggunaan gadget di kalangan anak-anak semakin meningkat, baik untuk hiburan, pembelajaran, maupun interaksi sosial. Data dari We Are Social menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212 juta orang, di mana anak-anak dan remaja menjadi salah satu kelompok pengguna terbesar.¹ Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Namun, di balik manfaatnya, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif, seperti kecanduan, penurunan interaksi sosial, gangguan konsentrasi, hingga masalah kesehatan fisik.²

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, masih banyak orang tua dan pendidik yang belum memahami sepenuhnya dampak gadget terhadap perkembangan anak. Banyak anak yang menggunakan gadget tanpa pengawasan atau batasan waktu yang jelas. Studi yang dilakukan oleh Twenge mengungkapkan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan sosial dan emosional. Oleh karena itu, diperlukan edukasi yang komprehensif agar orang tua dan anak-anak memiliki kesadaran digital yang lebih baik, sehingga teknologi dapat dimanfaatkan dengan bijak dan bertanggung jawab.

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak.³ Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan “*What You See is What You Get*”. Penerapan ini memiliki makna apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran, apa bila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan

¹ We Are Social, ‘Digital 2023’, *We Are Social Indonesia*, 26 January 2023, <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>.

² M. Prensky, *Penduduk Digital Dan Imigran Digital: Memahami Lanskap Pembelajaran Baru* (Educational Review, 2021).

³ Nabila Chusna, ‘Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar’, *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)* 8, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.15642/joies.2023.8.1.1-24>.

mengarah pada sisi negatif. Oleh karena itu, orang tua dituntut lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain, belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak mereka, terutama di masa emas anak usia dini, sebab peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan gadget, karena fasilitas yang disediakan oleh gadget tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif. Sedangkah usai dini merupakan tahap perkembangan dari kecerdasan motorik, kecerdasan berfikir, kecerdasan emosional, bahasa serta komunikasi ini menunjukkan bahwa anak usia dini adalah aset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap tahap masa perkembangan.⁴

Pentingnya edukasi tentang dampak penggunaan gadget semakin mendesak karena semakin banyak anak yang mengalami ketergantungan terhadap perangkat digital. Berdasarkan laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika lebih dari 60% anak usia sekolah di Indonesia menghabiskan waktu lebih dari lima jam sehari untuk mengakses internet.⁵ Penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat mengganggu perkembangan kognitif dan sosial mereka. Selain itu, penggunaan gadget tanpa kontrol juga dapat menyebabkan gangguan tidur, obesitas, serta penurunan prestasi akademik.⁶

Dalam menghadapi permasalahan ini, seminar interaktif menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai dampak gadget terhadap anak. Melalui seminar, peserta tidak hanya mendapatkan teori, tetapi juga bisa berdiskusi dan berbagi pengalaman mengenai penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan interaktif ini membuat peserta lebih aktif dalam memahami materi serta menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat, seperti seminar interaktif, memiliki peran penting dalam memberikan manfaat langsung bagi masyarakat. Dalam dunia akademik, pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dijalankan oleh dosen dan mahasiswa. Melalui kegiatan ini, ilmu pengetahuan dapat diaplikasikan secara langsung untuk memberikan dampak positif bagi masyarakat.⁷

Menulis laporan atau publikasi ilmiah terkait pengabdian kepada masyarakat sangat penting agar dampak dari kegiatan ini dapat terdokumentasi dengan baik dan menjadi referensi bagi penelitian atau program serupa di masa depan. Dokumentasi kegiatan juga dapat dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan efektivitas program yang telah dilakukan. Dengan adanya publikasi ilmiah, informasi

⁴ Indian Sunita and Eva Mayasari, 'Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak', *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan* 3, no. 3 (2018).

⁵ Kementerian Komunikasi dan Informatika, 'Statistik Penggunaan Internet Di Kalangan Anak-Anak Indonesia', Kemkominfo, 2023.

⁶ Victoria Rideout, *Sensus Common Sense: Penggunaan Media Oleh Anak Usia 0-8 Tahun* (Common Sense Media, 2020).

⁷ Sudaryanto, 'Tri Dharma Perguruan Tinggi Dan Implementasinya Dalam Masyarakat', *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 10, no. 2 (2021).

Diki Ilhamdan, Tio Wildano, Fredi Trapol, Jusniarti, Rina Leski, Lisda Yanti, Misra, Lopi, Mauizatun Hasanah, Wahyu Andera, Meza Fitria: Membangun Kesadaran Digital: Efektivitas Seminar Interaktif dalam Mengedukasi Dampak Gadget pada Anak

mengenai kesadaran digital dan dampak gadget pada anak dapat tersebar lebih luas sehingga lebih banyak orang yang mendapatkan manfaat dari program ini.

Seminar interaktif tentang kesadaran digital memberikan manfaat bagi banyak pihak. Bagi orang tua dan pendidik, seminar ini dapat membantu mereka memahami cara mengontrol penggunaan gadget pada anak serta strategi untuk mengarahkan anak agar memanfaatkan teknologi dengan lebih positif.⁸ Sementara itu, bagi anak-anak, seminar ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mereka terhadap risiko penggunaan gadget yang berlebihan serta memberikan panduan tentang bagaimana menggunakan teknologi secara lebih seimbang.

Selain itu, seminar ini juga bermanfaat bagi akademisi dan peneliti dalam mengembangkan kajian tentang literasi digital dan dampaknya terhadap anak-anak. Melalui program ini, diharapkan tercipta lingkungan digital yang lebih sehat, di mana anak-anak dapat menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan emosional mereka.

Seminar interaktif dipilih sebagai metode edukasi karena terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta. Penelitian yang dilakukan oleh Mayer menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat serta keterlibatan peserta hingga 75% dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.⁹ Dalam seminar ini, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga didorong untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi serta simulasi kasus.

Selain itu, seminar ini dirancang dengan pendekatan berbasis bukti (*evidence-based approach*), sehingga materi yang disampaikan bersumber dari penelitian terbaru dan relevan dengan kondisi masyarakat saat ini. Pemilihan metode ini juga mempertimbangkan latar belakang peserta yang beragam, sehingga pendekatan yang digunakan bersifat inklusif dan mudah dipahami oleh semua kalangan.

Dengan adanya seminar interaktif ini, diharapkan kesadaran digital di kalangan orang tua, pendidik, dan anak-anak dapat meningkat, sehingga mereka bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, hasil dari seminar ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan yang lebih efektif dalam mengatur penggunaan gadget bagi anak-anak, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah.

METODE PENGABDIAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di Kel. Bumi Agung menggunakan metode pelatihan dan pelayanan masyarakat. Metode ini dipilih karena mampu memberikan pengetahuan serta pelayanan pada masyarakat dan anak-anak mengenai penggunaan teknologi yang berlebihan melalui pelayanan seperti seminar interaktif ini berikut adalah tahapan metode yang digunakan:

⁸ Sabila Tria Umaroh et al., 'Penguatan Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget di TK Dharmawanita 03 Pomahan: A Study on Dharmawanita 03 Pomahan Kindergarten', *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.56921/cpkm.v3i2.230>.

⁹ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning: Third Edition* (Cambridge University Press, 2021).

1. Identifikasi Masalah: Melibatkan masyarakat serta anak-anak lokal untuk memahami tantangan utama dalam penggunaan teknologi terutama *gadget* pada anak.
2. Pengumpulan Data: Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan seminar yang dilakukan.
3. Intervensi Program: Intervensi dilakukan melalui seminar interaktif yang audiensnya langsung pada anak-anak.
4. Evaluasi dan Refleksi: Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas program, dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan seminar tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi

Era digital merupakan suatu masa dimana sebagian besar masyarakat pada era ini menggunakan menggunakan system digital dalam kehidupan sehari-hari. Digital berasal dari bahasa Yunani yaitu, kata *Digitus* yang berarti jari jemari. Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia.¹⁰ Menurut Wawan Setiawan Teknologi digital adalah teknologi canggih yang dapat mempermudah manusia dalam melakukan akses terhadap informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas, namun dampak negatif muncul pula sebagai mengancam. Senada dengan hal ini, menurut Vania Maovangi Day Era digital merupakan ciri dari era millennial, dan tidak dapat dipisahkan dengan kemampuan literasi, karena selalu berkaitan dengan cara mendapatkan informasi dari yang seharusnya bisa dimanfaatkan secara bijak dan beretika.¹¹

¹⁰ Gugun Lesmana et al., 'Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX Di Smp Negeri 7 Cibebber', *DESANTA (Indonesian of Interdisciplinary Journal)* 4, no. 1 (2023), <http://jurnal.desantapublisher.com/>.

¹¹ Fredik Melkias Boiliu, 'Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0', *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education* 1, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>.

Sebagai mana dari program kerja, kami juga mengadakan seminar bertema "Dampak Baik dan Buruk Penggunaan Gadget", yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat, khususnya anak-anak, mengenai manfaat serta risiko penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Seminar ini membahas dampak positif gadget, seperti kemudahan dalam mengakses informasi, peningkatan keterampilan digital, serta sebagai media pembelajaran yang interaktif. Di sisi lain, Dampak positif dalam pada era digital adalah: (a) Informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya (b) tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam pekerjaan kita. (c) munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat. (d) meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. (e) munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online, diskusi online yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. (f) munculnya e-bisnis seperti toko online yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan mendapatkannya.¹²

Seminar ini juga mengulas dampak negatifnya, seperti kecanduan gadget, penurunan interaksi sosial, serta risiko paparan konten yang tidak sesuai bagi anak-anak. Gustafson juga menyebutkan bahwa penggunaan gadget yang tidak dikontrol menyebabkan anak kurang dalam berinteraksi sosial dan berkomunikasi karena anak menjadi pribadi yang tertutup. Sedangkan, aspek utama dalam perkembangan anak dan pendidikan adalah aspek sosial, emosional, dan spiritual. Keterampilan social pada anak merupakan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang dapat ditolak lingkungan. Aspeknya antara lain adalah sikap empati, bertanggung jawab, bekerja sama, dan persaingan sehat. Sedangkan pada aspek emosional lebih kepada kepekaan anak untuk memahami diri sendiri, dapat berupa respon terhadap emosi, rasa percaya diri, keingintahuan, maupun cara berkomunikasi. Aspek spiritual merupakan pendidikan anak yang berhubungan dengan Tuhan. Kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan jiwa, dimana mampu membentuk karakter yang baik.

Seminar ini dilaksanakan di desa Siti Rejo Kel, Bumi Agung Kec, Pagar Alam Selatan Kota Pagar Alam, dengan peserta terdiri dari anak-anak desa setempat. Pmateri dalam seminar ini adalah mahasiswa KKN-T yang memiliki pemahaman dalam bidang pendidikan dan teknologi. Peserta seminar sangat antusias dalam berdiskusi, terutama terkait cara mengontrol penggunaan gadget pada anak dan bagaimana memanfaatkannya untuk hal-hal yang lebih produktif. Beberapa orang tua juga berbagi pengalaman mereka dalam membatasi penggunaan gadget di rumah.

Secara keseluruhan, pelaksanaan KKN-T berjalan dengan baik dan mendapat apresiasi dari masyarakat. Program kerja yang dijalankan memberikan manfaat nyata, terutama dalam aspek pendidikan dan teknologi. Seminar yang kami adakan berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai

¹² Boiliu, 'Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0'.

pentingnya penggunaan gadget yang bijak, terutama bagi anak-anak. Kami menyadari bahwa kolaborasi antara mahasiswa dan masyarakat sangat penting dalam membangun desa. Harapannya, program-program yang telah kami jalankan dapat terus berkelanjutan dan memberikan dampak positif dalam jangka panjang.

Kegiatan sosialisasi “seminar interaktif anak mengenai dampak baik dan buruk penggunaan gadget” dilaksanakan secara offline pada tanggal 20 Februari 2025. Kegiatan ini di ikuti oleh 48 anak di desa setempat. Kegiatan di mulai dengan pemaparan materi oleh anggota kelompok KKN-T. Di dalam pemaparannya, di bahas berbagai materi tentang dampak baik dan buruk serta cara penggunaan gadget.

Hasil dari seminar interaktif tentang kesadaran digital menunjukkan bahwa metode ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai dampak penggunaan gadget pada anak-anak. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran interaktif dapat membuat peserta lebih memahami materi dan lebih terlibat dalam diskusi.¹³ Sebelum seminar, banyak peserta, terutama orang tua dan pendidik, yang masih kurang memahami risiko penggunaan gadget yang berlebihan bagi anak-anak. Namun, setelah mengikuti seminar, kesadaran mereka meningkat, terutama dalam hal pentingnya mengawasi penggunaan gadget serta strategi untuk mengajarkan anak-anak agar menggunakan teknologi dengan lebih bijak.

Dalam seminar ini, dipaparkan beberapa penelitian yang membahas dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, lebih dari 60% anak usia sekolah di Indonesia menghabiskan waktu lebih dari lima jam per hari di internet.¹⁴ Akibatnya, banyak dari mereka mengalami gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, serta kesulitan dalam berinteraksi sosial dan mengelola emosi.¹⁵ Studi dari Twenge juga menyebutkan bahwa anak-anak yang terlalu lama bermain gadget cenderung mengalami kesulitan bersosialisasi dan kurang memiliki keterampilan komunikasi.

Selain membahas dampak negatifnya, seminar ini juga menawarkan beberapa solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu cara yang dapat diimplementasikan agar anak aman dalam menggunakan gadget adalah dengan menggunakan aplikasi parental control pada gadget mereka. Terdapat tiga fungsi utama aplikasi, yakni:

1. Filtering

Digunakan untuk menyeleksi situs yang aman dengan membuat black list, maupun white list. Black list berarti hanya beberapa situs yang tidak diijinkan untuk diakses. Sedangkan white list berarti hanya situs tertentu yang dapat diakses, misalnya, situs National Geographic, Disney, atau pendidikan.

¹³ Kementerian Komunikasi dan Informatika, ‘Statistik Penggunaan Internet Di Kalangan Anak-Anak Indonesia’.

¹⁴ Kementerian Komunikasi dan Informatika, ‘Statistik Penggunaan Internet Di Kalangan Anak-Anak Indonesia’.

¹⁵ Rideout, *Sensus Common Sense: Penggunaan Media Oleh Anak Usia 0–8 Tahun*.

2. Pemantauan

Aktivitas anak pada gadget dapat dipantau oleh orang tua. Contoh, e-mail, situs yang diakses, lama waktu akses, dan aplikasi yang dijalankan.

3. Penjadwalan

Penggunaan gadget hanya pada waktu yang disepakati. Contoh, durasi tertentu, pada sore hari, atau Sabtu Minggu saja. Sehingga selain waktu yang ditentukan, anak dapat melakukan aktivitas lain.¹⁶

Dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget orang tua harus mampu mendidik dan mengarahkan anaknya sejak dini melalui sikap dan perbuatan yang sepatutnya dicontoh oleh anak – anaknya. Sebuah keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak saat dirumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain gadget pada anak saat dirumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget untuk anak-anak SD/ sederajat adalah dilakukan melalui pengawasan waktu dan pengawasan akses yang digunakan oleh anak-anak melalui gadget, tingkat SMP/ sederajat adalah masih dikontrol hanya tidak seperti anak sekolah dasar, saat di sekolah menengah/ pendidikan yang setara dengan mengawasi kegiatan anak-anak dalam menggunakan gadget yang tidak menahan.¹⁷

dan juga dengan menerapkan aturan yang lebih ketat dalam penggunaan gadget, baik di rumah maupun di sekolah. Para peserta seminar didorong untuk membuat jadwal penggunaan gadget yang lebih seimbang, agar anak-anak tetap memiliki waktu untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, seminar ini juga menekankan pentingnya menyediakan alternatif kegiatan yang menarik bagi anak-anak, seperti olahraga, membaca, atau aktivitas kreatif lainnya, untuk mengurangi ketergantungan mereka terhadap gadget.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak adalah harus bersikap tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan gadget secara terus menerus karena lebih banyak dampak negative yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan gadget.¹⁸ Penelitian yang sama juga menunjukkan hasil bahwa kegiatan pendampingan dan bimbingan orang tua terhadap anak saat menggunakan gawai harus selalu diterapkan agar anak sudah terlanjur pengguna berat gawai berangsur-angsur dapat mengurangi aktivitasnya dalam penggunaan gawai. Peran orang tua dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan gadget sangatlah penting, yaitu orang tua membantu menjelaskan dan

¹⁶ Wiwit Supriyanti and Maryam Maryam, 'Pelatihan Aplikasi Parental Control Guna Membangun Kebiasaan Penggunaan Gadget Yang Sehat Pada Anak', *Abdi Teknayasa* 2, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.23917/abditeknayasa.v2i2.328>.

¹⁷ Shella Tasya Hidayatuladkia et al., 'Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.

¹⁸ Khairul Putriana et al., 'Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019', *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda* 7, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>.

membimbing anak ketika sedang belajar.¹⁹

Dari hasil diskusi dalam seminar, terungkap bahwa banyak orang tua merasa kesulitan membatasi penggunaan gadget karena anak-anak sering menggunakannya untuk kegiatan sekolah dan pembelajaran daring. Oleh karena itu, seminar ini juga membahas bagaimana memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif, seperti dengan mengarahkan anak-anak untuk menggunakan aplikasi edukatif atau platform pembelajaran yang bermanfaat. Peran orang tua sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak terlebih masi tingkat sekolah dasar. Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan orang tua pada anaknya:

1. Menetapkan batasan usia pemakaian gadget

Cara ini agar tidak menimbulkan dampak menyalah gunakan pemakaian gadget terhadap anak usia sekolah dasar agar tetap menggunakan sesuai dengan kebutuhan untuk pendidikan.

2. Menetapkan batasan waktu pemakaian gadget

Jelaskan pada anak aturan waktu penggunaan gadget. Dengan cara tersebut diharapkan memahami aturan waktu juga bisa menjadi cara mengurangi penggunaan gadget pada anak, agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian gadget.

3. Hanya memasang aplikasi yang bermanfaat

Memasang aplikasi yang bermanfaat yang tidak menimbulkan hal-hal negatif pada anak. Gunakan aplikasi-aplikasi yang bermanfaat sebagai pembelajaran anak.

4. Memeriksa gadget anak secara berkala

Sebagai orang tua penting untuk memeriksa gadget pada anak, agar kita bisa mengetahui hal apa saja yang anak lakukan pada saat menggunakan gadget. Agar tidak menimbulkan hal-hal yang menimbulkan pikiran negatif pada anak.

5. Mengajarkan anak untuk bersosialisasi

Salah satu cara untuk mengajarkan anak bersosialisasi adalah kita dapat mengajak anak mengikuti club tertentu yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Atau bergabung dengan komunitas menyenangkan yang memungkinkan anak bersosialisasi dengan teman lintas usia.²⁰

Seminar ini juga menyoroti peran penting guru dalam mengajarkan literasi digital kepada anak-anak. Para pendidik diharapkan dapat membantu siswa memahami cara menggunakan internet dengan aman, termasuk dalam menjaga privasi dan menghindari konten yang tidak sesuai. Dalam seminar ini, para guru diberikan pelatihan untuk mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum sekolah, sehingga siswa dapat memahami pentingnya etika dalam berinternet serta dampaknya terhadap kehidupan mereka.

Secara keseluruhan, hasil seminar menunjukkan bahwa metode interaktif dalam mengedukasi tentang kesadaran digital memberikan dampak yang positif bagi peserta. Dengan adanya diskusi, simulasi

¹⁹ Hidayatuladkia et al., 'Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun'.

²⁰ Yayuk Sugiarti and Hidayat Andyanto, 'Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua', *Jurnal Jendela Hukum* 9, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.24929/fh.v9i1.2051>.

Diki Ilhamdan, Tio Wildano, Fredi Trapol, Jusniarti, Rina Leski, Lisda Yanti, Misra, Lopi, Mauizatun Hasanah, Wahyu Andera, Meza Fitria: Membangun Kesadaran Digital: Efektivitas Seminar Interaktif dalam Mengedukasi Dampak Gadget pada Anak

kasus, serta pemaparan materi berbasis penelitian, peserta menjadi lebih aktif dalam memahami isu ini dan termotivasi untuk menerapkan solusi yang diberikan. Oleh karena itu, seminar interaktif dapat menjadi cara yang efektif dalam meningkatkan kesadaran digital di kalangan masyarakat, terutama dalam membantu orang tua dan pendidik mengelola penggunaan gadget pada anak-anak agar lebih bijak dan bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Seminar interaktif tentang kesadaran digital bagi anak-anak telah berhasil mencapai tujuan utama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), yaitu meningkatkan pemahaman peserta mengenai dampak baik dan buruk penggunaan gadget serta memberikan strategi pengelolaan yang lebih bijak. Hasil seminar menunjukkan bahwa metode interaktif yang diterapkan mampu meningkatkan kesadaran dan keterlibatan peserta secara signifikan, baik dari kalangan anak-anak, orang tua, maupun pendidik.

Sebelum seminar, banyak peserta yang masih belum memahami sepenuhnya risiko penggunaan gadget yang berlebihan, seperti gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, dan keterampilan sosial yang melemah. Namun, setelah mengikuti seminar, terjadi peningkatan kesadaran mengenai pentingnya pengawasan dan penerapan aturan dalam penggunaan gadget. Orang tua dan pendidik lebih memahami bagaimana mengarahkan anak-anak untuk memanfaatkan teknologi secara positif, sementara anak-anak mendapatkan wawasan tentang penggunaan gadget yang lebih seimbang.

Selain itu, seminar ini juga menegaskan pentingnya peran guru dalam mengajarkan literasi digital kepada siswa. Guru didorong untuk mengintegrasikan pemahaman tentang penggunaan internet yang aman dan etis ke dalam pembelajaran di sekolah. Upaya ini diharapkan dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan digital yang sehat tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan emosional mereka.

Dengan hasil yang positif, seminar interaktif ini dapat menjadi model edukasi yang efektif dalam meningkatkan literasi digital di masyarakat. Keberlanjutan program serupa di masa depan sangat dianjurkan agar semakin banyak individu yang sadar akan pentingnya keseimbangan dalam penggunaan teknologi. Selain itu, dokumentasi dan publikasi ilmiah terkait kegiatan ini menjadi penting untuk memperluas dampaknya serta menjadi referensi bagi penelitian dan program edukasi digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Boiliu, Fredik Melkias. 'Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0'. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education* 1, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>.
- Chusna, Nabila. 'Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar'. *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)* 8, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.15642/joies.2023.8.1.1-24>.

Diki Ilhamdan, Tio Wildano, Fredi Trapol, Jusniarti, Rina Leski, Lisda Yanti, Misra, Lopi, Mauizatun Hasanah, Wahyu Andera, Meza Fitria: Membangun Kesadaran Digital: Efektivitas Seminar Interaktif dalam Mengedukasi Dampak Gadget pada Anak

Hidayatuladkia, Shella Tasya, Mohammad Kanzunudin, and Sekar Dwi Ardianti. 'Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun'. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.

Kementerian Komunikasi dan Informatika. 'Statistik Penggunaan Internet Di Kalangan Anak-Anak Indonesia'. Kemenkominfo, 2023.

Lesmana, Gugun, Elih Solihatulmilah, and Eka Nurul Muallimah. 'Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX di SMP Negeri 7 Cibeber'. *DESANTA (Indonesian of Interdisciplinary Journal)* 4, no. 1 (2023): 1. <http://jurnal.desantapublisher.com/>.

Mayer, Richard E. *Multimedia Learning: Third Edition*. Cambridge University Press, 2021.

Prensky, M. *Penduduk Digital Dan Imigran Digital: Memahami Lanskap Pembelajaran Baru*. Educational Review, 2021.

Putriana, Khairul, Eka Adithia Pratiwi, and Indah Wasliah. 'Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019'. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda* 7, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>.

Rideout, Victoria. *Sensus Common Sense: Penggunaan Media Oleh Anak Usia 0–8 Tahun*. Common Sense Media, 2020.

Social, We Are. 'Digital 2023'. *We Are Social Indonesia*, 26 January 2023. <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>.

Sudaryanto. 'Tri Dharma Perguruan Tinggi Dan Implementasinya Dalam Masyarakat'. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 10, no. 2 (2021). https://www.researchgate.net/publication/384766530_TRI_DHARMA_PERGURUAN_TINGGI_DALAM_TINJAUAN_POLITIK_PENDIDIKAN_DI_INDONESIA.

Sugiarti, Yayuk, and Hidayat Andyanto. 'Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua'. *Jurnal Jendela Hukum* 9, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.24929/fh.v9i1.2051>.

Sunita, Indian, and Eva Mayasari. 'Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak'. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan* 3, no. 3 (2018). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=854399&val=13715&title=Pengawasan%20Orangtua%20Terhadap%20Dampak%20Penggunaan%20Gadget%20Pada%20Anak>.

Supriyanti, Wiwit, and Maryam Maryam. 'Pelatihan Aplikasi Parental Control Guna Membangun Kebiasaan Penggunaan Gadget Yang Sehat Pada Anak'. *Abdi Teknayasa* 2, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.23917/abditeknayasa.v2i2.328>.

Umaroh, Sabila Tria, Atika Mulia Maghfiroh, Elfa Naharotul Hikmah, and Hestu Wilujeng. 'Penguatan Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget di TK Dharmawanita 03 Pomahan: A Study on Dharmawanita 03 Pomahan Kindergarten'. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.56921/cpkm.v3i2.230>.