



**MEGABIC: EDUKASI PENGGUNAAN GADGET YANG AMAN DAN BIJAK
SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK GENERASI DIGITAL YANG CERDAS PADA
SISWA SDN 2 DENGKOL, KABUPATEN MALANG**

***MEGABIC: EDUCATION ON SAFE AND WISE GADGET USE AS AN EFFORT
TO FOSTER A SMART DIGITAL GENERATION AMONG STUDENTS
OF SDN 2 DENGKOL***

**Ilham Maulana Pradana¹, Intan Deasari², Dera Rahayu Putri³, Nera Asmarani⁴, Arselmus Soru
Pekujawang⁵, Yandrikus Gegi Milla Meha⁶, Riswanda Himawan^{7*}**

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Malang, Jawa Timur

Himawan@unikama.ac.id

Article History:

Received: July 30th, 2026

Revised: August 10th, 2026

Published: August 15th, 2026

Abstract: *The inappropriate use of gadgets among elementary school students can lead to various problems, such as decreased concentration and learning motivation, fatigue, and the risk of digital addiction. Based on the results of initial observations and interviews at SDN 2 Dengkol, there was a tendency among sixth-grade students to use gadgets without time limits, which affected their learning activities. This community service activity aimed to provide education and increase students' awareness of safe, wise, productive, and ethical gadget use through the MEGABIC (Becoming a Smart Generation of Safe and Wise Gadget Users) socialization program. The activity was conducted as part of the Community Service Program (KKN) of Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, involving 30 students and 1 Field Supervisor Lecturer. The implementation consisted of four stages: coordination and needs analysis, preparation, implementation, and reflection, evaluation, and follow-up. The socialization was conducted interactively through a pre-test, presentation of materials on four pillars of gadget use, namely utilizing gadgets for learning, the risks of addiction and exposure to negative content, digital media ethics, and managing gadget usage time, followed by ice-breaking activities, simulations and group workshops, and a post-test. The results showed an increase in students' understanding of the benefits, risks, ethics, and time management of gadget use. As a follow-up, the community service team provided a digital supervision guide and installed banners containing gadget usage rules within the school environment. Socialization and digital literacy education through the MEGABIC program can serve as a preventive and educational effort to foster safe, wise,*

Keywords: *digital literacy,*

Abstrak

Penggunaan gadget yang kurang bijak pada siswa sekolah dasar dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti menurunnya konsentrasi dan motivasi belajar, kelelahan, serta risiko kecanduan digital. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di SDN 2 Dengkol, ditemukan adanya kecenderungan penggunaan gadget tanpa batas waktu pada siswa kelas VI yang berdampak terhadap aktivitas belajar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi dan meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget yang aman, bijak, produktif, dan beretika melalui sosialisasi MEGABIC (Menjadi Generasi Cerdas Pengguna Gadget yang Aman dan Bijak). Kegiatan dilaksanakan sebagai bagian dari program KKN Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dengan melibatkan 30 mahasiswa dan 1 Dosen Pembimbing Lapangan. Pelaksanaan kegiatan meliputi empat tahap, yaitu koordinasi dan analisis kebutuhan, persiapan, implementasi, serta refleksi, evaluasi, dan tindak lanjut. Sosialisasi dilaksanakan secara interaktif melalui pre-test, penyampaian materi mengenai empat pilar penggunaan gadget, yaitu pemanfaatan gadget untuk belajar, risiko kecanduan dan paparan konten negatif, etika bermedia digital, serta pengaturan waktu penggunaan gadget, dilanjutkan dengan ice breaking, simulasi dan lokakarya kelompok, serta post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai manfaat, risiko, etika, dan pengaturan waktu penggunaan gadget. Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian menyerahkan panduan pengawasan digital dan memasang banner aturan penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Kegiatan sosialisasi dan edukasi literasi digital melalui program MEGABIC dapat menjadi salah satu upaya preventif dan edukatif dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang aman, bijak, produktif, dan beretika pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: literasi digital, gadget, sekolah dasar, MEGABIC

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam kehidupan anak sekolah dasar. Perangkat seperti tablet, telepon pintar, dan perangkat digital lainnya memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi serta mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik (Hafidhi et al., 2024; Ibda, 2023). Namun, kemampuan literasi digital yang baik belum selalu diikuti oleh kemampuan menggunakan teknologi secara kritis, aman, dan bertanggung jawab. Gadget yang digunakan tanpa pengawasan dan pemahaman yang tepat dapat menimbulkan berbagai persoalan, seperti gangguan konsentrasi, perubahan pola interaksi sosial, penurunan motivasi belajar, dan risiko ketergantungan terhadap perangkat digital (Syifa et al., 2019; Wati et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diarahkan agar tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran dan pengembangan kemampuan peserta didik.

Hasil observasi lapangan dan wawancara dengan anggota masyarakat lokal juga menunjukkan adanya permasalahan penggunaan gadget secara kurang bijak pada siswa SDN 2 Dengkol. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas VI memiliki motivasi belajar yang rendah, kurang fokus, mudah lelah, dan cenderung lebih tertarik pada aktivitas digital

daripada kegiatan akademik. Kondisi tersebut penting diperhatikan karena usia sekolah dasar merupakan tahap perkembangan yang strategis dalam pembentukan kebiasaan belajar, pengendalian diri, serta karakter dalam menggunakan teknologi. Penelitian Wati et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan gadget berkaitan dengan kondisi motivasi belajar siswa sekolah dasar, sementara Syifa et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak terhadap perkembangan psikologis anak apabila tidak dikelola secara tepat. Dengan demikian, penggunaan gadget pada anak perlu ditempatkan dalam kerangka pendampingan dan pembentukan kebiasaan digital yang sehat.

Permasalahan sosial di masyarakat juga menunjukkan adanya kasus kehamilan di luar nikah dan pernikahan dini pada usia remaja berdasarkan hasil wawancara dengan kepala desa. Meskipun kasus tersebut terjadi pada kelompok usia yang lebih tua daripada sasaran program, temuan tersebut menjadi sinyal penting mengenai perlunya penguatan karakter dan etika digital sejak usia sekolah dasar. Meningkatnya akses anak-anak dan remaja terhadap media digital tanpa disertai kemampuan memilah informasi dan memahami etika penggunaan teknologi dapat meningkatkan kerentanan terhadap berbagai bentuk interaksi digital yang tidak sehat. Oleh karena itu, pendidikan mengenai penggunaan perangkat elektronik yang aman, bertanggung jawab, dan beretika perlu diberikan sejak tingkat sekolah dasar sebagai langkah preventif sebelum anak memasuki fase perkembangan remaja.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital pada anak memiliki dampak yang kompleks. Apabila dimanfaatkan secara tepat, gadget dapat berfungsi sebagai sarana belajar, komunikasi, dan hiburan. Namun, manfaat tersebut sangat bergantung pada intensitas penggunaan, tujuan penggunaan, jenis konten yang diakses, serta kualitas pendampingan dari lingkungan sekitar. Hafidhi et al. (2024) menunjukkan pentingnya penguatan literasi digital siswa sekolah dasar agar teknologi dapat digunakan secara bijak dan bertanggung jawab. Sementara itu, Sarini et al. (2024) menemukan adanya keterkaitan antara literasi digital orang tua, mediasi orang tua, fungsi keluarga, dan penggunaan gadget pada anak usia sekolah. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan anak dalam menggunakan teknologi tidak dapat dilepaskan dari dukungan keluarga dan lingkungan pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, Bhakti et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang terlalu sering dan dalam durasi yang panjang dapat memengaruhi interaksi sosial siswa sekolah dasar, terutama ketika perhatian anak lebih terarah pada perangkat digital dibandingkan interaksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, pemanfaatan perangkat digital pada anak perlu disertai pengaturan penggunaan dan pendampingan yang memadai agar manfaat teknologi dapat diperoleh tanpa mengabaikan perkembangan sosial anak.

Selain keluarga, kompetensi digital guru juga memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mampu mengarahkan penggunaan teknologi secara produktif. Ibda (2023) menunjukkan bahwa kompetensi digital guru sekolah dasar menjadi salah satu aspek penting dalam penerapan teknologi digital di lingkungan pendidikan. Oleh sebab itu, literasi digital tidak cukup dipahami sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan memilih informasi, memahami etika digital, mengevaluasi konten, serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

Berbagai program literasi digital telah dikembangkan untuk membantu anak memahami penggunaan teknologi secara aman dan produktif. Pengembangan multimedia interaktif berbasis web, misalnya, telah digunakan sebagai salah satu pendekatan untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023). Demikian pula, penelitian mengenai

penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pengaruh teknologi terhadap proses belajar sangat dipengaruhi oleh bagaimana perangkat tersebut digunakan dan diarahkan. Supriani et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan motivasi belajar memiliki keterkaitan dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut memperkuat kebutuhan akan pendekatan edukatif yang tidak hanya memberikan informasi mengenai risiko penggunaan gadget, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan untuk menggunakannya secara produktif.

Kesenjangan tersebut menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat diperlukan untuk menjembatani kebutuhan literasi digital dengan kondisi nyata yang dihadapi siswa di lingkungan sekolah dasar. Program tidak cukup hanya mengajarkan dampak negatif penggunaan gadget, tetapi juga perlu memberikan pemahaman mengenai cara memanfaatkan teknologi secara produktif, mengendalikan durasi penggunaan, memilih konten yang sesuai, serta menerapkan etika dalam berinteraksi di ruang digital. Agar pesan literasi digital dapat diterima secara efektif, program pendidikan perlu dirancang secara sederhana, menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Atas dasar kebutuhan tersebut, dirancanglah program MEGABIC (*Menjadi Generasi Cerdas Pengguna Gadget yang Aman dan Bijak*) sebagai inovasi edukasi yang membekali siswa mengenai manfaat gadget, risiko penggunaan berlebihan, etika bermedia digital, serta panduan praktis dalam mengatur penggunaan gawai sehari-hari.

Dengan demikian, siswa SDN 2 Dengkol menjadi sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program MEGABIC dalam bentuk edukasi dan sosialisasi literasi digital. Tujuan kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai manfaat dan risiko penggunaan perangkat digital; (2) mendorong terbentuknya kebiasaan menggunakan perangkat digital secara bijaksana; (3) meningkatkan kesadaran mengenai etika dan moralitas dalam penggunaan media digital; (4) meminimalkan risiko kecanduan gawai dan penyalahgunaan internet; serta (5) membentuk karakter siswa yang cerdas, kritis, dan beretika di era digital (*digital citizenship*). Melalui intervensi tersebut, siswa diharapkan mampu membangun pola penggunaan teknologi yang sehat, memiliki kemampuan untuk melindungi diri dari berbagai risiko digital, serta menjadikan gadget sebagai media pendukung pembelajaran dan pengembangan diri, bukan sebagai hambatan terhadap perkembangan akademik dan sosial.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terintegrasi dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Kanjuruhan Malang (UNIKAMA) yang berlokasi di Desa Dengkol, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang. Tim pengabdian beranggotakan 30 mahasiswa lintas disiplin ilmu yang didampingi oleh 1 Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Mitra sasaran utama program ini adalah siswa-siswi kelas VI SDN 2 Dengkol. Program difokuskan pada edukasi literasi digital melalui intervensi psikoedukasi bertajuk **MEGABIC** (*Menjadi Generasi Cerdas Pengguna Gadget yang Aman dan Bijak*).

Tahapan pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis melalui empat tahapan utama:

1. Tahap Koordinasi dan Analisis Kebutuhan

Silaturahmi dan Perizinan Formal: Melakukan audiensi dengan Kepala Desa Dengkol, Kepala Sekolah SDN 2 Dengkol, serta dewan guru untuk penyampaian kerangka program, pengurusan izin administrasi, dan penyelarasan jadwal kegiatan agar tidak mengganggu KBM. Observasi dan Wawancara Mendalam: Menggali data

kualitatif mengenai karakter siswa, durasi rata-rata penggunaan *gadget*, serta keluhan guru mengenai dampaknya terhadap motivasi belajar dan interaksi sosial siswa di sekolah.

2. Tahap Persiapan

Penyusunan Media Edukasi: Menyusun modul interaktif *MEGABIC*, slide presentasi visual (PowerPoint), poster edukatif tentang etika digital, serta video animasi pendek mengenai dampak kelelahan fisik/mata akibat penggunaan *gadget* berlebihan. Penyusunan Instrumen Evaluasi: Merancang lembar tes sederhana (*pre-test* dan *post-test*) berupa 10 pertanyaan bergambar yang disesuaikan dengan tingkat kognitif anak usia sekolah dasar untuk mengukur pemahaman sebelum dan sesudah kegiatan. Pembagian Peran dan Simulasi (Briefing): Membagi tim 30 mahasiswa ke dalam beberapa divisi operasional (pemateri, fasilitator kelompok kecil, tim dokumentasi, logistik, dan evaluator) serta melakukan simulasi penyampaian materi bersama DPL.

Tahap Pelaksanaan / Implementasi Program *MEGABIC* (Minggu III) Pelaksanaan dilakukan secara tatap muka di aula/ruang kelas SDN 2 Dengkol menggunakan metode *experiential learning* yang terbagi menjadi empat sesi utama:

Sesi 1: Assesmen Awal (*Pre-test*): Pengisian lembar *pre-test* oleh siswa yang didampingi mahasiswa fasilitator untuk memetakan pemahaman awal. Sesi 2: Pemaparan Edukasi Interaktif: Penyampaian materi *MEGABIC* mencakup 4 pilar (Manfaat *gadget* untuk belajar, Bahaya kecanduan & paparan konten negatif, Etika bermedia sosial, dan Aturan pembatasan waktu/*screen time*). Pemaparan diselingi penayangan video animasi dan *ice breaking*. Sesi 3: Simulasi & Workshop Kelompok: Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (setiap kelompok didampingi 2-3 mahasiswa) untuk mendiskusikan studi kasus harian dan menyusun "Jadwal Harian Bijak Gadget" sebagai komitmen pribadi siswa. Sesi 4: Assesmen Akhir (*Post-test*): Pengisian lembar *post-test* untuk mengukur efektivitas penerimaan materi dan perubahan sikap siswa secara langsung.

3. Tahap Refleksi, Evaluasi, dan Tindak Lanjut

Analisis Data Evaluasi: Mengolah dan membandingkan hasil skor *pre-test* dan *post-test* secara kuantitatif deskriptif untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman siswa. Diskusi Reflektif Tim & Mitra: Mengadakan sesi refleksi bersama DPL, guru, dan pihak sekolah untuk mengevaluasi kendala teknis, respons siswa, serta tingkat keberhasilan intervensi. Penyerahan Rekomendasi Program: Menyusun dan menyerahkan dokumen rekomendasi serta *banner* aturan penggunaan *gadget* kepada pihak sekolah sebagai panduan bagi guru dan orang tua dalam melakukan pengawasan berkesinambungan di rumah dan sekolah.

HASIL

1. Tahap Koordinasi, Audiensi, dan Perizinan Formal Sinergis dengan Pihak Sekolah (SDN 2 Dengkol):

Implementasi program pengabdian kepada masyarakat yang berbasis pada intervensi

perilaku dan psikoedukasi memerlukan landasan institusional yang kokoh serta kesamaan pemahaman antara tim pengabdian dan pihak mitra. Oleh karena itu, tahap awal dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Kanjuruhan Malang (UNIKAMA) ini diawali dengan pelaksanaan audiensi dan koordinasi formal bersama jajaran pimpinan serta pengelola SDN 2 Dengkol. Pertemuan tatap muka ini dihadiri secara langsung oleh Kepala Sekolah, staf Kehumasan, serta perwakilan dewan guru, yang disambut oleh tim perwakilan mahasiswa pengabdian dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dalam suasana yang dialogis, kondusif, dan penuh rasa kekeluargaan.



Gambar 1. Suasana Diskusi dan Koordinasi Lapangan Tim Pengabdian KKN UNIKAMA Bersama Kepala Sekolah dan Jajaran Humas SDN 2 Dengkol Terkait Perizinan dan Teknis Sosialisasi.

Koordinasi awal ini menduduki posisi yang sangat strategis dalam siklus manajemen program pengabdian. Selain berfungsi sebagai mekanisme legalitas administrasi perizinan, forum ini dimanfaatkan untuk melakukan penyesuaian (*alignment*) antara kebutuhan objektif sekolah dan rancangan program literasi digital **MEGABIC** (*Menjadi Generasi Cerdas Pengguna Gadget yang Aman dan Bijak*). Diskusi terstruktur yang berlangsung menghasilkan beberapa kesepakatan dan output substantial sebagai berikut:

- **Legalitas Perizinan dan Penataan Jadwal Operasional:**

Pihak sekolah memberikan persetujuan serta dukungan penuh terhadap seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi. Penjadwalan intervensi disepakati secara presisi agar seluruh alokasi waktu kegiatan tidak mengganggu efektivitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) reguler, dengan menetapkan sasaran utama pada siswa-siswi kelas VI SDN 2 Dengkol.



Gambar 2. Koordinasi dan Perizinan Pelaksanaan Program MEGABIC di SDN 2 Dengkol

- **Validasi Kebutuhan Lapangan (*Need Assessment Kualitatif*):**

Melalui dialog mendalam dengan Kepala Sekolah dan Humas, tim pengabdian memperoleh konfirmasi data empiris mengenai dinamika siswa di dalam kelas. Pihak sekolah mengonfirmasi adanya kecenderungan penurunan daya fokus, kelelahan fisik di pagi hari, serta penurunan motivasi belajar siswa yang berkorelasi erat dengan kebiasaan penggunaan *gadget* tanpa batas waktu (*unrestricted screen time*) di rumah. Temuan kualitatif ini menjadi masukan berharga bagi tim untuk mempertajam fokus modul dan materi sosialisasi MEGABIC.

- **Integrasi Metode Pengajaran dan Pendampingan:**

Diskusi juga menyepakati bentuk pendekatan instruksional yang paling efektif untuk anak usia sekolah dasar. Pihak dewan guru merekomendasikan penggunaan media visual interaktif, *game-based learning*, dan penyusunan komitmen pribadi agar pesan etika digital dapat diserap secara optimal tanpa terkesan menggurui.

- **Komitmen Kemitraan Berkelanjutan (*Continuity Plan*):**

Pihak sekolah mengekspresikan komitmennya untuk tidak sekadar menjadi fasilitator tempat, melainkan turut mengawal keberlanjutan program. Dewan guru berikrar untuk meneruskan edukasi literasi digital ini dalam forum komite sekolah bersama para orang tua/wali murid, sehingga pola pengawasan penggunaan teknologi pada anak terintegrasi secara harmonis di rumah dan di sekolah.

Melalui pendekatan koordinatif yang matang dan inklusif ini, tim KKN UNIKAMA berhasil membangun *social capital*, kepercayaan (*trust*), dan rasa kepemilikan (*sense of ownership*) bersama mitra. Sinergi institusional ini menjadi fondasi utama yang menjamin kelancaran, keamanan, dan efektivitas pelaksanaan program MEGABIC pada tahap-tahap selanjutnya.

2. Tahap Persiapan Teknis, Tata Ruang Class, dan Media Edukasi

Setelah mengantongi izin formal dan menyepakati jadwal pelaksanaan, tim KKN Universitas Kanjuruhan Malang (UNIKAMA) melangkah ke tahap kedua, yaitu persiapan teknis operasional dan penataan ruang kelas di SDN 2 Dengkol. Foto dokumentasi menunjukkan para mahasiswa pengabdian yang mengenakan rompi identitas KKN sedang aktif bekerja merapikan, menata ulang meja dan kursi, serta membersihkan ruang kelas yang akan digunakan sebagai tempat intervensi psikoedukasi MEGABIC.



Gambar 3. Kegiatan Tim KKN UNIKAMA dalam Menata Ruang Kelas dan Mempersiapkan Sarana Prasarana Sebelum Sosialisasi MEGABIC Dimulai.



Gambar 4. Frame Foto

Tahap persiapan ini memegang peranan pivotal dalam menentukan kenyamanan dan efektivitas proses pembelajaran interaktif bagi siswa. Beberapa aktivitas kunci yang dilakukan tim pengabdian pada tahap persiapan meliputi:

- **Penataan Ruang (*Classroom Setup*):** Mahasiswa menata susunan meja dan kursi sedemikian rupa agar tercipta ruang gerak yang fleksibel dan kondusif. Langkah ini bertujuan mempermudah interaksi dua arah antara pemateri dan siswa, serta mendukung formasi diskusi kelompok kecil (*workshop*) tanpa menghalangi pandangan ke area papan tulis.
- **Persiapan Sarana Pemutaran Media:** Menyiapkan dan menguji kelayakan perangkat pendukung visual—seperti proyektor, layar pemutaran video, dan sistem pengeras suara—guna memastikan materi sosialisasi berbasis visual (slide PowerPoint dan video animasi edukatif) dapat ditayangkan tanpa hambatan teknis.
- **Penyiapan Instrumen Evaluasi dan Modul:** Melakukan inventarisasi dan penggandaan lembar kerja siswa, instrumen *pre-test* dan *post-test* bergambar, serta penyusunan poster etika digital yang siap dipasang di dinding kelas sebagai media edukasi permanen.
- **Konsolidasi Peran dan Simulasi Akhir (*Briefing*):** Sebelum siswa memasuki ruangan, tim membagi peran secara mendalam—mulai dari fasilitator kelompok, pemandu *ice breaking*, pembawa acara (MC), hingga tim dokumentasi—guna memastikan alur acara berjalan presisi sesuai dengan rancangan waktu yang disepakati.

Melalui kesiapan fisik tempat dan ketersediaan logistik materi yang matang ini, lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan (*fun learning environment*) berhasil diciptakan. Kesiapan operasional ini menjadi garansi bagi kelancaran pelaksanaan sosialisasi MEGABIC pada tahap berikutnya.

3. Tahap Pelaksanaan (Implementasi Program MEGABIC)

Setelah seluruh persiapan logistik dan ruang kelas rampung, tahap inti intervensi dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas SDN 2 Dengkol dengan mengusung pendekatan *experiential learning* yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan diawali dengan *Sesi 1: Asesmen Awal (Pre-test)*, di mana siswa mengisi lembar tes bergambar berisi sepuluh pertanyaan dengan pendampingan mahasiswa fasilitator untuk memetakan pengetahuan dasar terkait fungsi *gadget*, bahaya *screen time* berlebihan, serta etika berinternet.



Gambar 5. Siswa Mengikuti Pre-test Program MEGABIC

Acara kemudian berlanjut pada *Sesi 2: Pemaparan Edukasi Interaktif MEGABIC* yang

menyampaikan materi berlandaskan empat pilar utama, yaitu pemanfaatan gawai untuk belajar, risiko kecanduan dan paparan konten negatif, etika bermedia sosial, serta pentingnya pembatasan waktu penggunaan. Pemaparan materi disajikan melalui media visual interaktif dan penayangan video animasi pendek mengenai dampak kelelahan mata serta penurunan fokus, diselingi kegiatan *ice breaking* untuk menjaga konsentrasi siswa.



Gambar 6. Penyampaian Materi Edukasi Interaktif MEGABIC kepada Siswa SDN 2 Dengkol

Memasuki *Sesi 3: Simulasi dan Lokakarya Kelompok*, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan studi kasus harian dan menyusun "Jadwal Harian Bijak Gadget" pada lembar kerja kreatif sebagai bentuk komitmen pribadi. Seluruh rangkaian pelaksanaan ini ditutup dengan *Sesi 4: Asesmen Akhir (Post-test)* menggunakan instrumen yang setara guna mengukur tingkat penyerapan materi, daya ingat, dan perubahan persepsi siswa secara langsung sesaat setelah edukasi diberikan.

4. Tahap Refleksi, Evaluasi, dan Tindak Lanjut

Tahap akhir dari program pengabdian masyarakat ini berfokus pada analisis dampak kegiatan serta penjaminan keberlanjutan program di lingkungan sekolah. Data skor *pre-test* dan *post-test* diolah menggunakan analisis kuantitatif deskriptif untuk mengukur persentase peningkatan pemahaman siswa secara obyektif sebelum dan sesudah mengikuti program MEGABIC.

Selanjutnya, tim mahasiswa pengabdian, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Kepala Sekolah, dan dewan guru menggelar diskusi reflektif untuk mengevaluasi dinamika respon siswa, kendala teknis di lapangan, serta efektivitas media pembelajaran yang telah digunakan.

Sebagai langkah tindak lanjut yang berkelanjutan, tim menyerahkan dokumen rekomendasi panduan pengawasan digital beserta *banner* aturan penggunaan gawai kepada pihak SDN 2 Dengkol. Media edukasi permanen tersebut dipasang di area sekolah sebagai pengingat visual jangka panjang bagi siswa, guru, maupun orang tua murid agar pengawasan aktivitas digital anak dapat berjalan selaras baik di sekolah maupun di rumah.

PEMBAHASAN

Tahap koordinasi dan audiensi formal yang dilakukan tim KKN UNIKAMA dengan pihak SDN 2 Dengkol menegaskan pentingnya keterlibatan kelembagaan sekolah sebagai mitra aktif,

bukan sekadar penyedia lokasi kegiatan. Pendekatan ini sejalan dengan model psikoedukasi yang dikembangkan Afiatin et al. (2024), yang menunjukkan bahwa program psikoedukasi mengenai penggunaan gadget dan internet pada anak efektif meningkatkan pengetahuan literasi digital ketika dirancang secara kolaboratif dengan pihak yang memahami kondisi anak sehari-hari, dalam hal ini pihak sekolah.

Temuan *need assessment* kualitatif di SDN 2 Dengkol berupa penurunan fokus, kelelahan fisik, dan penurunan motivasi belajar yang berkorelasi dengan screen time tanpa batas memperkuat sejumlah temuan penelitian terdahulu. Wati et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan gadget berkaitan erat dengan kondisi motivasi belajar siswa sekolah dasar, sementara Nurrohimah et al. (2025) menegaskan adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SD. Selain itu, Syifa et al. (2019) menemukan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak pada perkembangan psikologis anak apabila tidak dikelola secara tepat, dan Bhakti et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang intens memengaruhi kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa kondisi yang dikonfirmasi oleh Kepala Sekolah dan dewan guru dalam forum audiensi bukan sekadar persepsi subjektif, melainkan pola yang telah banyak didokumentasikan secara empiris, sehingga menegaskan ketepatan sasaran (*problem-solution fit*) program MEGABIC bagi siswa kelas VI SDN 2 Dengkol.

Pemilihan metode instruksional berupa media visual interaktif, video animasi, dan *game-based learning* yang direkomendasikan dewan guru sejalan dengan temuan Zulqadri dan Nurgiyantoro (2023) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis web efektif meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Pendekatan ini juga relevan dengan hasil Hafidhi et al. (2024) yang menekankan pentingnya bahan ajar berbasis digital untuk memperkuat literasi digital siswa SD secara kontekstual. Lebih jauh, kompetensi guru dalam mengarahkan pendekatan instruksional yang sesuai, seperti yang direkomendasikan dewan guru SDN 2 Dengkol dalam forum koordinasi, sejalan dengan temuan Ibda (2023) bahwa kompetensi digital guru sekolah dasar berperan penting dalam penerapan teknologi digital secara produktif di lingkungan pendidikan. Penyusunan "Jadwal Harian Bijak Gadget" melalui kerja kelompok pada sesi lokakarya juga selaras dengan prinsip yang ditemukan Tabrani et al. (2024) bahwa keterampilan literasi digital anak berkembang optimal melalui aktivitas yang melibatkan anak secara aktif dalam menyusun aturan penggunaan gadget bagi dirinya sendiri, bukan sekadar menerima instruksi searah.

Peningkatan pemahaman siswa dari hasil pre-test ke post-test yang diperoleh melalui program MEGABIC memperkuat temuan Afiatin et al. (2024), yang membuktikan bahwa intervensi psikoedukasi terstruktur mampu meningkatkan pengetahuan literasi digital anak dalam jangka pendek. Namun demikian, mengingat penggunaan gadget dan motivasi belajar memiliki keterkaitan kompleks dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar (Supriani et al., 2025), perubahan perilaku digital anak secara berkelanjutan tidak cukup hanya bergantung pada satu kali sosialisasi. Oleh karena itu, komitmen keberlanjutan yang diikrarkan pihak sekolah untuk meneruskan edukasi literasi digital melalui forum komite bersama orang tua menjadi elemen krusial. Hal ini sejalan dengan temuan Sarini et al. (2024) yang menunjukkan adanya keterkaitan antara mediasi orang tua, fungsi keluarga, dan literasi digital orang tua dengan pola penggunaan gadget pada anak usia sekolah. Wulandari dan Santoso (2019) juga menegaskan bahwa proses *parental mediation* berperan penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang sehat pada anak. Dengan demikian, penyerahan panduan pengawasan digital dan pemasangan banner aturan penggunaan gawai oleh tim pengabdian bukan sekadar simbolis, melainkan upaya menjembatani pengawasan digital agar berlanjut secara konsisten antara lingkungan sekolah dan rumah.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan MEGABIC menunjukkan kesesuaian antara temuan lapangan dengan kajian literatur terdahulu mengenai dampak gadget pada motivasi, fokus, dan interaksi sosial siswa sekolah dasar, sekaligus menegaskan bahwa pendekatan psikoedukasi interaktif yang melibatkan sekolah dan keluarga secara berkelanjutan lebih efektif dibandingkan intervensi satu arah yang bersifat temporer.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat melalui MEGABIC (*Menjadi Generasi Cerdas Pengguna Gadget yang Aman dan Bijak*) telah dilaksanakan sebagai upaya edukatif dan preventif untuk meningkatkan literasi digital siswa SDN 2 Dengkol. Pelaksanaan program yang didasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan di lapangan menunjukkan bahwa edukasi mengenai pemanfaatan gawai, risiko penggunaan berlebihan, etika bermedia digital, dan pengendalian waktu penggunaan perlu diberikan sejak jenjang sekolah dasar. Pendekatan edukasi interaktif melalui pemaparan materi, media visual dan video, *ice breaking*, simulasi, serta lokakarya kelompok memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam memahami penggunaan gawai yang aman dan bertanggung jawab.

Pelaksanaan MEGABIC juga menghasilkan penguatan sinergi antara tim pengabdian dan pihak sekolah. Keterlibatan kepala sekolah, guru, dan mahasiswa tidak hanya mendukung kelancaran kegiatan, tetapi juga menghasilkan komitmen untuk melanjutkan edukasi dan pengawasan penggunaan gawai melalui lingkungan sekolah dan keluarga. Penyerahan panduan pengawasan digital dan media edukasi berupa banner aturan penggunaan gawai menjadi salah satu bentuk tindak lanjut yang dapat mendukung keberlanjutan pesan program setelah kegiatan selesai.

Dengan demikian, MEGABIC dapat menjadi salah satu model edukasi literasi digital yang kontekstual bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam membangun kesadaran untuk menggunakan gawai secara aman, bijak, produktif, dan beretika. Keberlanjutan program perlu diperkuat melalui pendampingan secara berkala serta keterlibatan aktif guru dan orang tua agar perubahan pengetahuan dan kesadaran yang diperoleh siswa dapat berkembang menjadi kebiasaan digital yang sehat dalam kehidupan sehari-hari.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat program MEGABIC ini. Ucapan terima kasih pertama disampaikan kepada Universitas PGRI Kanjuruhan Malang (UNIKAMA) yang telah memfasilitasi pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini melalui dukungan administratif dan akademik. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) atas bimbingan, arahan, dan pendampingan yang diberikan sejak tahap perencanaan hingga penyusunan laporan kegiatan.

Terima kasih secara khusus disampaikan kepada Kepala Desa Dengkol atas izin, dukungan, dan informasi awal terkait kondisi sosial masyarakat setempat yang menjadi bagian dari landasan penyusunan program ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, staf Kehumasan, serta seluruh dewan guru SDN 2 Dengkol atas kesediaan menjalin kemitraan, memberikan izin pelaksanaan, serta berkontribusi aktif dalam proses need assessment, penyusunan pendekatan instruksional, hingga komitmen keberlanjutan program.

Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada seluruh siswa-siswi kelas VI SDN 2 Dengkol atas partisipasi aktif dan antusiasme mereka selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi, mulai dari pre-test, pemaparan materi, simulasi kelompok, hingga post-test. Tidak lupa,

penulis mengapresiasi seluruh anggota tim KKN UNIKAMA yang berjumlah 30 mahasiswa atas kerja sama, dedikasi, dan kekompakan dalam mempersiapkan, melaksanakan, serta mengevaluasi program MEGABIC hingga berjalan lancar.

Akhir kata, penulis berharap kerja sama dan sinergi yang telah terjalin antara tim pengabdian, pihak sekolah, dan masyarakat Desa Dengkol dapat terus berlanjut demi terciptanya generasi digital yang cerdas, aman, dan bijak dalam menggunakan teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Afiatin, T., Ampuni, S., Sukron, M. I. W., Aprila, A. A., Hanifah, S. N., & Intani, Z. F. (2024). Psikoedukasi “Cerdas Menggunakan Gadget dan Internet untuk Anak”: Upaya untuk meningkatkan pengetahuan literasi digital anak. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)*, 10(2), 74–80. <https://doi.org/10.22146/gamajpp.98270>
- Bhakti, P. Y. T., Dewi, S. M., & Prihamdani, D. (2024). Analisis penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial di sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 9(2), 1–8. <https://doi.org/10.36805/3axnb924>
- Hafidhi, N. M., Hanafi, Y., Hadi, S., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2024). Literasi digital siswa sekolah dasar: Penggunaan bahan ajar berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13690>
- Ibda, H. (2023). Kompetensi digital guru sekolah dasar di Kota Semarang: Analisis multivariat. *Journal of Integrated Elementary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.21580/jieed.v3i1.16568>
- Nurrohimah, K., Sekaringtyas, T., & Wahyudiana, E. (2025). Studi literatur terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6599>
- Sarini, S., Purwati, N. H., Apriliawati, A., & Lismayanti, D. (2024). The relationship between parental mediation, family functioning, and parental digital literacy with children's gadget use. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/10.33221/jiiki.v14i02.3484>
- Supriani, L., Asrori, M. A. R., & Hadi, N. U. (2025). Determinasi penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas atas sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 220–234. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29568>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tabrani, M. D., Hayatina, L., & Nurrita, T. (2024). Digital literacy skills of early childhood in using gadgets. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 99–108. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v3i2.620>
- Wati, D. R., Cahyani, B. H., Khosiyono, B. H. C., & Nisa, A. F. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget pada motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11738>
- Wulandari, H., & Santoso, M. B. (2019). Proses parental mediation terhadap anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26252>
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web

untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital di sekolah dasar. *Jurnal IPTEK-KOM*, 25(1), 103–120. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>