

Edukasi SMART USE dan SMART LIFE Sebagai Upaya Penggunaan Gawai Secara Bijak Pada Siswa SD 3 Puyoh

Rifqy Ahmad Arief¹, Revaliana Jenny Anggreeni², Marcelina Harum Cahyani³, Edris Zamroni⁴

^{1,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, ²Psikologi, Universitas

Muria Kudus, ⁴Bimbingan Konseling, Universitas Muria Kudus

202360114@std.umk.ac.id¹, 202333090@std.umk.ac.id², 202333007@std.umk.ac.id³, edris.zamroni@umk.ac.id⁴

ARTIKEL INFO

Article history

Received:

28/07/2026

Accepted:

15/08/2026

Published:

19/08/2026

Kata kunci:

Literasi digital,
penggunaan gawai,
SMART

Keywords:

Digital literacy,
gadget use,
SMART principle

ABSTRAK

Penggunaan gawai pada siswa sekolah dasar semakin meluas, namun belum sepenuhnya diimbangi dengan pemahaman mengenai penggunaan yang aman, sehat, dan bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh mengenai penggunaan gawai secara bijak melalui program "SMART USE, SMART LIFE". Kegiatan diikuti oleh 22 siswa dengan metode pendidikan masyarakat melalui pendekatan edukatif dan partisipatif yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Materi disusun berdasarkan lima prinsip SMART (Safe, Mindful, Appropriate, Respectful, dan Think). Evaluasi dilakukan melalui pertanyaan lisan berdasarkan empat indikator pemahaman. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menjelaskan manfaat dan dampak negatif penggunaan gawai, memahami lima prinsip SMART, serta menunjukkan komitmen untuk membatasi penggunaan gawai dan meningkatkan aktivitas non-digital. Capaian tersebut menunjukkan terpenuhinya indikator pemahaman yang ditetapkan dalam kegiatan. Program "SMART USE, SMART LIFE" mendukung peningkatan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai penggunaan gawai secara aman, sehat, dan bertanggung jawab serta berpotensi dikembangkan secara berkelanjutan dengan pendampingan orang tua dan guru.

ABSTRACT

The use of digital devices among elementary school students is becoming increasingly widespread, yet this trend has not been fully matched by an understanding of safe, healthy, and responsible usage. This community service activity aimed to enhance the knowledge, understanding, and awareness of 5th and 6th-grade students at SD 3 Puyoh regarding the wise use of digital devices through the "SMART USE, SMART LIFE" program. Twenty-two students participated in the activity, which employed a community education method utilizing an educational and participatory approach comprising preparation, implementation, evaluation, and reflection stages. The material was structured around the five SMART principles (Safe, Mindful, Appropriate, Respectful, and Think). Evaluation was conducted via oral questioning based on four indicators of understanding. Evaluation results indicated that the majority of participants were able to explain the benefits and negative impacts of device usage, understood the five SMART principles, and demonstrated a commitment to limiting device usage while increasing non-digital activities. These achievements indicate that the understanding indicators established for the activity were met. The "SMART USE, SMART LIFE" program fosters improved student understanding and awareness regarding safe, healthy, and responsible device usage and holds the potential for sustainable development through the guidance of parents and teachers.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dasar. Gawai seperti telepon pintar kini menjadi bagian dari aktivitas belajar maupun hiburan siswa sekolah dasar, sehingga kemampuan memanfaatkannya secara tepat menjadi kompetensi yang penting untuk dikembangkan sejak dini. Literasi digital dalam hal ini tidak sebatas kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan mencari, memahami, menilai, dan menggunakan informasi secara bertanggung jawab, sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21 (Nizmah Ahmad Bahasoan, 2026)

Pemanfaatan gawai dalam pembelajaran memiliki potensi besar, mulai dari akses terhadap buku elektronik, video edukasi, hingga simulasi yang memperluas pemahaman siswa terhadap materi ajar. Namun demikian, manfaat tersebut hanya tercapai apabila penggunaannya dikelola dengan tepat. Penggunaan gawai yang berlebihan atau tanpa arah dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar, menurunkan konsentrasi dan kedisiplinan, serta mendorong ketergantungan pada permainan digital yang mengurangi interaksi sosial langsung (Witarsa et al., 2018), sekaligus meningkatkan risiko siswa mengakses konten yang belum sesuai dengan usia mereka. Keterbatasan pemahaman mengenai keamanan digital juga membuat siswa kurang menyadari pentingnya menjaga data pribadi dan memilah sumber informasi yang dapat dipercaya. Kondisi ini menegaskan bahwa gawai perlu diarahkan agar tidak sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi juga media yang mendukung kegiatan belajar dan perkembangan siswa (Naimah, Muhammad Fauzan Muttaqin, 2024)

Kondisi tersebut menegaskan pentingnya pembentukan pemahaman mengenai penggunaan gawai yang aman, sehat, dan bertanggung jawab sejak usia sekolah dasar. Mengingat siswa pada jenjang ini masih memerlukan arahan dan pengawasan, peran guru dan orang tua menjadi krusial dalam membangun pola penggunaan teknologi yang positif, baik melalui integrasi pembelajaran di sekolah maupun pendampingan yang konsisten di rumah (Eniyati et al., 2025).

Kondisi tersebut selaras dengan hasil observasi awal tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muria Kudus terhadap 22 siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh sebagai mitra kegiatan. Observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah memiliki akses dan terbiasa menggunakan telepon pintar dalam keseharian mereka, baik di rumah maupun di lingkungan sosial, namun intensitas penggunaan yang tinggi tersebut belum diimbangi dengan kemampuan memanfaatkan gawai secara produktif untuk kebutuhan belajar. Data pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan telepon pintar oleh siswa mitra masih didominasi aktivitas hiburan, seperti bermain gim, menonton video, dan mengakses



media sosial, sementara pemanfaatan untuk mencari sumber belajar digital relatif jarang dilakukan. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa persoalan utama pada mitra bukan pada keterbatasan mengoperasikan perangkat, melainkan pada minimnya pemahaman mengenai keamanan data pribadi, pengelolaan waktu penggunaan, pemilihan konten yang sesuai usia, serta etika berkomunikasi secara digital. Data masalah tersebut menjadi dasar bahwa siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh membutuhkan intervensi edukatif yang dirancang khusus sesuai usia dan karakteristik mereka, bukan sekadar penyuluhan literasi digital secara umum.

Kebutuhan intervensi tersebut diperkuat oleh sejumlah kegiatan pengabdian sejenis. Studi yang dilakukan oleh (Stevanus & Anindyta, 2022) menunjukkan bahwa edukasi penggunaan internet dan gawai efektif meningkatkan pemahaman anak sekaligus orang tua mengenai pemanfaatan teknologi secara aman. Temuan (Stevanus & Anindyta, 2022) tersebut menegaskan bahwa edukasi literasi digital efektif membangun kesadaran anak, meski umumnya belum menysasar pola penggunaan gawai yang spesifik pada masing-masing mitra.

Hal serupa ditunjukkan oleh kegiatan (Darmayanti et al., 2024) yang menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam mengawasi penggunaan internet anak. Hasil kegiatan Darmayanti et al. (2024) tersebut menegaskan bahwa peningkatan literasi digital lebih efektif apabila edukasi tidak hanya menysasar anak, tetapi juga melibatkan pendampingan keluarga secara berkelanjutan.

Sementara itu, kegiatan dilakukan oleh (Wildah et al., 2026) menunjukkan bahwa edukasi mengenai dampak penggunaan gawai mampu meningkatkan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap manfaat dan risiko gawai. Temuan Wildah et al. (2026) tersebut memperkuat pentingnya kegiatan edukasi yang mendorong kebiasaan penggunaan gawai yang lebih sehat dan terarah.

Ketiga studi tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa edukasi literasi digital efektif meningkatkan kesadaran dan perilaku pengguna gawai. Namun, terdapat gap yang perlu digarisbawahi: kegiatan-kegiatan tersebut umumnya bersifat umum dan belum secara spesifik merespons data masalah pada mitra tertentu, sebagaimana ditemukan pada siswa SD 3 Puyoh, yaitu dominasi penggunaan gawai untuk hiburan tanpa disertai panduan praktis yang sederhana dan mudah diingat oleh anak usia sekolah dasar. Gap inilah yang menjadi dasar perlunya kegiatan edukasi literasi digital yang dirancang khusus bagi siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh, dengan pendekatan yang tidak hanya informatif, tetapi juga aplikatif dan mudah diinternalisasi peserta dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan sosialisasi penggunaan internet secara cerdas dan bijak pada siswa sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan pengetahuan mengenai etika berinternet, keamanan data, dan pemanfaatan internet secara positif (Aufa et al., 2025) Meski demikian, sebagian besar kegiatan serupa masih berfokus pada penyampaian dampak negatif penggunaan gawai tanpa disertai panduan

praktis yang mudah dipahami dan diterapkan oleh anak-anak, sejalan dengan gap yang telah diuraikan. Berdasarkan kesenjangan tersebut, kegiatan pengabdian ini menghadirkan novelty berupa program "SMART USE, SMART LIFE", yang mengemas lima prinsip SMART (Safe, Mindful, Appropriate, Respectful, Think) sebagai pedoman sederhana dan mudah diingat dalam menggunakan gawai secara bijak. Novelty tersebut terletak pada penyusunan materi yang secara khusus merespons data masalah mitra, dikemas melalui presentasi interaktif, studi kasus yang dekat dengan keseharian siswa, diskusi, permainan edukatif, dan sesi tanya jawab, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep secara kognitif tetapi juga terdorong menerapkannya dalam perilaku digital sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan dan gap tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh mengenai penggunaan gawai secara sehat, aman, dan bertanggung jawab melalui program "SMART USE, SMART LIFE". Materi yang diberikan meliputi pengertian gawai, manfaat dan dampak penggunaan gawai secara berlebihan, prinsip SMART, tips penggunaan gawai yang sehat, serta aktivitas non-digital sebagai alternatif selain bermain gawai, yang disusun berdasarkan bahan presentasi yang digunakan pada kegiatan pengabdian di SD 3 Puyoh. Keberhasilan kegiatan ini diukur melalui empat indikator, yaitu (1) pemahaman manfaat gawai, (2) pemahaman dampak negatif penggunaan gawai secara berlebihan, (3) pemahaman lima prinsip SMART, dan (4) komitmen penerapan kebiasaan penggunaan gawai yang sehat, dengan kriteria keberhasilan tercapai apabila sebagian besar peserta mampu memahami materi pada setiap indikator tersebut. Indikator ini menjadi acuan evaluasi program sekaligus dasar penilaian dampak kegiatan terhadap literasi digital siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendidikan masyarakat (penyuluhan) yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai penggunaan gawai secara bijak. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh yang berjumlah 22 siswa dan siswi, yang merupakan pengguna aktif gawai (telepon pintar) dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk kebutuhan hiburan maupun komunikasi. Program dilaksanakan melalui pendekatan edukatif dan partisipatif sehingga peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif selama proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat tahapan, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi, dan (4) tahap refleksi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, menyusun materi edukasi, serta menyiapkan media pembelajaran mengenai penggunaan gawai secara bijak dengan konsep SMART USE, SMART LIFE yang terdiri atas lima prinsip, yaitu Safe, Mindful, Appropriate, Respectful, dan Think.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui penyampaian materi menggunakan metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan diskusi dan tanya jawab. Materi yang diberikan meliputi pengertian gawai, manfaat penggunaan gawai sebagai media pembelajaran, dampak negatif penggunaan gawai secara berlebihan, serta strategi penggunaan gawai yang aman, sehat, dan bertanggung jawab sesuai konsep SMART USE, SMART LIFE. Selama kegiatan berlangsung, peserta didorong untuk menyampaikan pengalaman mereka dalam menggunakan gawai sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan komunikatif.

Tahap evaluasi dilakukan melalui sesi tanya jawab dan pemberian pertanyaan secara lisan kepada peserta setelah seluruh materi selesai disampaikan. Instrumen evaluasi yang digunakan berupa lembar panduan pertanyaan lisan yang disusun oleh tim pengabdian, mencakup empat indikator, yaitu (1) Pemahaman manfaat gawai, (2) Pemahaman dampak negatif penggunaan gawai secara berlebihan, (3) Pemahaman lima prinsip SMART, dan (4) Komitmen penerapan kebiasaan penggunaan gawai yang sehat. Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan apabila sebagian besar peserta mampu menjelaskan kembali materi pada masing-masing indikator dengan kategori penilaian “memahami” atau “cukup memahami”. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan, khususnya mengenai manfaat dan dampak penggunaan gawai, penerapan prinsip SMART, serta kebiasaan penggunaan gawai yang sehat. Hasil evaluasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengelompokkan jawaban peserta ke dalam kategori pemahaman pada setiap indikator berdasarkan kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, kemudian dihitung proporsi peserta pada tiap kategori pemahaman. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu melakukan pembahasan bersama peserta mengenai pentingnya menerapkan kebiasaan penggunaan gawai secara bijak dalam kehidupan sehari-hari. Refleksi ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa sehingga materi yang diperoleh tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga dapat diterapkan dalam lingkungan sekolah maupun keluarga.

C. HASIL KEGIATAN

a. Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Penggunaan Gawai secara Bijak

Pelaksanaan program *SMART USE*, *SMART LIFE* dilakukan melalui penyampaian materi secara interaktif kepada siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman mengenai penggunaan gawai yang aman, sehat, dan bertanggung jawab melalui pengenalan prinsip SMART. Proses penyampaian materi kepada peserta dapat dilihat pada Gambar 1.



Pada saat pelaksanaan kegiatan edukasi *SMART USE*, *SMART LIFE*, siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh mengikuti penyampaian materi mengenai penggunaan gawai secara bijak. Materi disampaikan secara interaktif dengan melibatkan siswa melalui diskusi dan tanya jawab. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat memperhatikan materi serta berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga tercipta suasana edukasi yang aktif dan komunikatif. Kegiatan tersebut didokumentasikan pada Gambar 1 sebagai bagian dari proses pelaksanaan program literasi digital.

Hasil evaluasi setelah pelaksanaan edukasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Ringkasan hasil evaluasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pemahaman Peserta Setelah Edukasi

Indikator Evaluasi	Hasil Temuan
Memahami manfaat gawai	Sebagian besar siswa mampu menjelaskan manfaat gawai sebagai media belajar, komunikasi, dan pencarian informasi
Memahami dampak negatif	Sebagian besar siswa mampu menyebutkan dampak penggunaan gawai secara berlebihan, seperti gangguan konsentrasi belajar, kelelahan mata, dan berkurangnya interaksi sosial.
Memahami konsep SMART	Sebagian besar siswa mampu menjelaskan lima prinsip SMART (Safe, Mindful, Appropriate, Respectful, dan Think).
Kebiasaan penggunaan gawai sehat	Sebagian besar siswa berkomitmen membatasi waktu penggunaan gawai serta melakukan aktivitas non-digital, seperti membaca, berolahraga, dan bermain bersama teman maupun keluarga.

Berdasarkan **Tabel 1**, terlihat bahwa sebagian besar peserta telah memahami materi yang diberikan selama kegiatan edukasi. Pemahaman tersebut tercermin dari kemampuan siswa dalam menjelaskan manfaat penggunaan gawai secara positif, mengenali dampak negatif penggunaan

yang berlebihan, serta menjelaskan kembali prinsip-prinsip SMART sebagai pedoman dalam menggunakan teknologi digital. Selain itu, siswa juga menunjukkan komitmen untuk menerapkan kebiasaan penggunaan gawai yang lebih sehat dengan membatasi durasi penggunaan dan meningkatkan aktivitas di luar penggunaan perangkat digital. Temuan ini menunjukkan bahwa program edukasi SMART USE, SMART LIFE mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus kesadaran siswa mengenai penggunaan gawai secara bijak.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Al Kamil et al. (2025) yang menyatakan bahwa literasi digital memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan siswa sekolah dasar dalam memanfaatkan gawai secara positif sehingga edukasi literasi digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi yang bertanggung jawab. Temuan ini juga didukung oleh Nurhidayah et al. (2025) yang melaporkan bahwa program psikoedukasi mengenai penggunaan gawai dan internet mampu meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai penggunaan teknologi yang aman dan sehat. Sejalan dengan hal tersebut, Fauziyah dan Kurniawan (2021) juga menunjukkan bahwa penguatan literasi digital dapat mendorong siswa memanfaatkan perangkat digital untuk aktivitas yang lebih bermanfaat, bukan sekadar hiburan, sehingga memperkuat relevansi pendekatan edukatif seperti program SMART USE, SMART LIFE.

b. Model Edukasi sebagai Solusi Permasalahan

Model edukasi SMART USE, SMART LIFE menjadi salah satu alternatif pembelajaran literasi digital yang dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar. Materi disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan disesuaikan dengan karakteristik peserta sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, metode penyampaian yang mengkombinasikan pemaparan materi, diskusi interaktif, dan tanya jawab mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pendekatan tersebut memungkinkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memahami cara menerapkan penggunaan gawai secara bijak dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Evaluasi hanya dilakukan pada akhir kegiatan sehingga belum dapat menggambarkan perubahan perilaku peserta dalam jangka panjang. Keberhasilan penerapan kebiasaan menggunakan gawai secara bijak juga dipengaruhi oleh pendampingan yang dilakukan oleh orang tua dan guru melalui pengawasan, pembatasan waktu penggunaan gawai, serta pemberian contoh penggunaan teknologi yang positif. Hal ini sejalan dengan penelitian Arifin dan Marnah (2023) yang menyatakan bahwa pengawasan dari keluarga dan sekolah merupakan faktor penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan gawai yang sehat pada anak usia sekolah dasar.

c. Peluang Pengembangan Program

Berdasarkan hasil yang diperoleh, program edukasi SMART USE, SMART LIFE memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai bagian dari program literasi digital di sekolah dasar secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian literasi digital lain yang menunjukkan bahwa penguatan pemahaman siswa perlu didukung oleh keberlanjutan program dan keterlibatan aktif keluarga agar perubahan perilaku digital dapat bertahan dalam jangka panjang (Hidayati & Purnamasari, 2021; Sofino et al., 2026). Program ini dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran, pendidikan karakter, maupun sosialisasi yang melibatkan orang tua. Kolaborasi antara sekolah dan keluarga diharapkan mampu memperkuat pembentukan budaya penggunaan gawai yang aman, sehat, dan bertanggung jawab, baik di lingkungan sekolah maupun rumah, mengingat pola asuh digital turut memengaruhi interaksi dan perkembangan sosial-emosional anak (Rahmawati & Latifah, 2020). Dari sisi keberlanjutan kelembagaan, program SMART USE, SMART LIFE juga berpotensi diintegrasikan ke dalam kurikulum penguatan karakter atau kegiatan ekstrakurikuler sekolah sehingga pesan mengenai penggunaan gawai yang aman dan bertanggung jawab dapat terus diperkuat secara berkala, bukan hanya melalui kegiatan edukasi yang bersifat satu kali (Karaman et al., 2021). Selain itu, pengembangan modul edukasi berbasis media interaktif serta pelibatan komunitas orang tua secara lebih sistematis, misalnya melalui pertemuan rutin wali murid, dapat menjadi langkah lanjutan agar pendampingan penggunaan gawai di rumah berjalan selaras dengan materi yang diperoleh siswa di sekolah (Setiawan & Sari, 2020). Dengan demikian, siswa tidak hanya memiliki pengetahuan mengenai penggunaan teknologi digital, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga manfaat teknologi dapat diperoleh secara optimal tanpa mengabaikan perkembangan akademik, sosial, dan emosional.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat “SMART USE, SMART LIFE” telah berhasil mencapai target yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran siswa kelas V dan VI SD 3 Puyoh mengenai penggunaan gawai secara sehat, aman, dan bertanggung jawab. Metode penyuluhan yang dipadukan dengan diskusi interaktif dan tanya jawab terbukti sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang masih dominan menggunakan gawai untuk hiburan dibandingkan pembelajaran, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan dan penerapan literasi digital di lapangan. Kegiatan ini memberikan dampak positif berupa peningkatan pemahaman siswa terhadap prinsip SMART serta munculnya komitmen untuk membatasi waktu penggunaan gawai dan memperbanyak aktivitas non-digital. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar program serupa dilaksanakan secara

berkelanjutan dengan melibatkan pendampingan orang tua dan guru, disertai evaluasi jangka panjang untuk mengukur perubahan perilaku digital siswa secara nyata. Keberlanjutan program tersebut perlu didukung oleh penguatan kolaborasi antara sekolah dan orang tua untuk membangun budaya penggunaan gawai yang konsisten, baik di lingkungan sekolah maupun rumah. Dari sisi keberlanjutan kelembagaan, program ini juga berpotensi diintegrasikan ke dalam kurikulum penguatan karakter atau kegiatan ekstrakurikuler sekolah agar pesan mengenai penggunaan gawai yang aman dan bertanggung jawab dapat terus diperkuat secara berkala. Rekomendasi lain yang dapat dipertimbangkan adalah pengembangan modul edukasi berbasis media interaktif serta pelibatan komunitas orang tua secara lebih sistematis, misalnya melalui pertemuan rutin wali murid, agar pendampingan penggunaan gawai di rumah berjalan selaras dengan materi yang diperoleh siswa di sekolah. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan literasi digital siswa sekolah dasar dapat tumbuh secara berkelanjutan dan berdampak nyata terhadap kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih sehat dalam jangka panjang.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muria Kudus atas dukungan dan fasilitasi pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta siswa-siswi kelas V dan VI SD 3 Puyoh atas kerja sama dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aufa, L. K., Faza, A., Khoirunisa, S. E., & Anam, S. (2025). *Sosialisasi Penggunaan Internet Secara Cerdas Dan Bijak Di Era Digital*. 01, 162–175.
- Darmayanti, I., Hermanto, N., Hidayati, N., Saputri, I., Informasi, T., Purwokerto, U. A., Purwokerto, U. A., Informasi, S., & Purwokerto, U. A. (2024). *Menjadi Orang Tua Digital : Panduan Praktis Untuk Mengawasi Penggunaan Internet Anak*. 5(4), 1090–1099.
- Eniyati, S., Candra, R., Santi, N., Lusiana, V., Hartono, B., & Andreas, F. (2025). *Improving Elementary School Children 's Digital Literacy through Safe and Educational Internet Use Peningkatan Literasi Digital Anak Sekolah Dasar melalui Penggunaan Internet yang Aman dan Edukatif*. 6(2), 514–519.
- Naimah, Muhammad Fauzan Muttaqin, M. (2024). *Implementasi Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar*. 7, 85–94.
- Nizmah Ahmad Bahasoan. (2026). *ANALISIS TINGKAT LITERASI DIGITAL: STUDI SURVEI SISWA SEKOLAH DASAR TINGKAT ATAS*. 11.
- Raufika Nurhidayah, IrmaYahy, L. L. (2025). *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Gini Rasio di Indonesia menggunakan Regresi Data Panel INFO*. 3(2).
- Stevanus, I., & Anindyta, P. (2022). *Peran Digital Parenting Terhadap Penggunaan Gawai Anak SD*. 12.



- Wildah, N., Ardika, B., Meirani, N., Maharani, J. S., & Deby, Z. (2026). *Edukasi Dampak Penggunaan Gadget pada Generasi Alpha di Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*. 7(2), 659–668.
- Setiawan, D., & Sari, E. (2020). *Program Literasi Digital untuk Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Teknologi, 12(3), 89–98.
- Sofino, S., Gusti, R., Mantili Hutaeruk, L., Yunita, W., & Pradikto, B. (2026). *Pendampingan Literasi Digital Berbasis Fitrah untuk Mengurangi Risiko Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala, 5(3), 4073–4081.
- Wildah, N., Ardika, B., Meirani, N., Maharani, J. S., & Deby, Z. (2026). *Edukasi Dampak Penggunaan Gadget pada Generasi Alpha di Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*. 7(2), 659–668.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhanani, N., & Haerani, N. R. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar*. Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(1), 9–20.