

Program Edukasi "Smart Kids Go Online" sebagai Upaya Penguatan Literasi Digital dan Pembiasaan Penggunaan Gadget serta Media Sosial secara Bijak pada Siswa Sekolah Dasar

Yulianti Amalia Pahla^{1*}, Ika Pratiwi², Annisa Raudatul Jannah³, Dian Octaviani⁴, Chalisha Putri Is Ramadhani⁵, Alin Nursipa⁶, Danang Syagita⁷

^{1,2,5}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Bangsa

^{3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa

⁶Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial Politik, Universitas Bina Bangsa

⁷Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bina Bangsa

Jalan Raya Serang – Jakarta, KM, 03 No. 1B (Pakupatan) Serang-Banten, Indonesia
pahlaamalia364@gmail.com*, ikaopratiwix0s@gmail.com, annisaraudat@gmail.com,
dianoctavia485@gmail.com, putriisramadhani@gmail.com, nursipaalin@gmail.com,
danangsyagitaa@gmail.com

Abstract

The increasing use of gadgets and social media among elementary school students highlights the need to strengthen digital literacy to ensure that children can utilize digital technology wisely, safely, and responsibly. This community service program was designed to strengthen students' digital literacy and encourage more responsible use of gadgets and social media through the "Smart Kids Go Online" Educational Program, organized by Community Service Program (KKM) Group 12 of Universitas Bina Bangsa at SDN Curug, Serang City, Banten, Indonesia. The program employed a participatory approach involving interactive educational sessions, group discussions, simulations, educational games, and student mentoring, with teachers serving as supporting partners. The program introduced students to digital ethics, online safety, responsible gadget use, and awareness of potential risks in the digital environment. Participants also appeared more engaged in discussing the use of gadgets for learning and productive communication. Overall, the program contributed to strengthening children's digital literacy and supporting efforts toward a healthier digital culture, with the potential for replication in other elementary schools.

Keywords: digital literacy, gadgets, social media, elementary school, community service.

Abstrak

Penggunaan gadget dan media sosial yang semakin intensif pada anak sekolah dasar memerlukan penguatan literasi digital agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menguatkan literasi digital serta membiasakan penggunaan gadget dan media sosial secara bijak melalui Program Edukasi "Smart Kids Go Online" yang diselenggarakan oleh KKM Kelompok 12 Universitas Bina Bangsa di SDN Curug Kota Serang Banten. Program dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif melalui penyampaian materi interaktif, diskusi, simulasi, permainan edukatif, dan pendampingan kepada siswa sekolah dasar dengan melibatkan guru sebagai mitra. Pelaksanaan program memberikan pemahaman kepada peserta mengenai etika bermedia sosial, keamanan digital, pengelolaan waktu penggunaan gadget, serta kesadaran terhadap berbagai risiko di ruang digital. Selain itu, siswa terlihat lebih responsif dalam mendiskusikan pemanfaatan gadget untuk kegiatan belajar dan komunikasi yang produktif. Program ini memperoleh respons positif dari pihak sekolah dan berkontribusi dalam penguatan literasi digital serta upaya pembiasaan penggunaan teknologi yang sehat sejak dini. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model edukasi yang dapat direplikasi di sekolah dasar lainnya.

Kata kunci: literasi digital, gadget, media sosial, sekolah dasar, pengabdian kepada masyarakat.

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara anak memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, dan menghabiskan waktu luang. Gadget dan internet kini menjadi bagian dari lingkungan kehidupan anak, termasuk siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut memberikan peluang bagi anak untuk memperoleh sumber belajar yang lebih beragam, mengembangkan kreativitas, dan berkomunikasi secara lebih luas. Namun, kemudahan akses digital juga menghadirkan tantangan berupa paparan informasi yang tidak sesuai usia, penggunaan perangkat secara berlebihan, risiko keamanan data, *cyberbullying*, serta interaksi digital yang tidak etis.

Literasi digital karena itu tidak dapat dipahami hanya sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, menggunakan, dan menghasilkan informasi secara aman, kritis, etis, serta bertanggung jawab. Kajian sistematis mengenai literasi digital di sekolah dasar menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang efektif tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga perlu mengembangkan kesadaran etis, kemampuan berpikir kritis, keamanan digital, serta dukungan guru dan orang tua [1].

Penelitian mengenai siswa sekolah dasar juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan literasi digital memiliki hubungan yang perlu diarahkan secara positif. Al Kamil et al. menemukan adanya hubungan positif antara penggunaan gadget dan tingkat literasi digital siswa sekolah dasar, dengan catatan bahwa penggunaan tersebut perlu diarahkan melalui pendampingan dan pemanfaatan edukatif [2]. Dengan demikian, persoalannya bukan semata-mata apakah anak menggunakan gadget, tetapi bagaimana, untuk tujuan apa, berapa lama, dan dengan pendampingan seperti apa gadget tersebut digunakan.

Pada sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif terhadap aktivitas belajar. Studi mengenai penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan berlebihan dapat berkaitan dengan penurunan konsentrasi, kecenderungan menunda pekerjaan, dan rendahnya disiplin belajar sehingga diperlukan pengawasan, pembatasan waktu, dan edukasi literasi digital [3]. Kajian lain juga menunjukkan bahwa dampak gadget terhadap anak sangat dipengaruhi oleh durasi penggunaan, jenis konten, serta kualitas pengawasan orang dewasa [4].

Permasalahan lainnya berkaitan dengan media sosial. Anak dapat memperoleh manfaat dari media sosial sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi, tetapi belum tentu memiliki kemampuan yang memadai untuk memahami konsekuensi dari

aktivitas digitalnya. Penelitian mengenai kesiapan literasi digital siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa kemampuan menghadapi media sosial dan informasi digital perlu dipahami tidak hanya dari aspek akses, tetapi juga dari kemampuan menggunakan informasi secara tepat dan bertanggung jawab [5].

Keamanan digital menjadi bagian penting dari literasi digital anak. Siswa perlu memahami bahwa informasi pribadi, identitas, kata sandi, foto, lokasi, dan komunikasi tertentu tidak boleh dibagikan secara sembarangan. Penelitian mengenai keamanan digital siswa sekolah dasar menegaskan pentingnya pendidikan keamanan dan etika interaksi daring sejak usia dini untuk membentuk lingkungan digital yang aman dan sehat [6].

Aspek perlindungan data pribadi juga perlu diperkenalkan secara sederhana kepada siswa. Pengembangan modul literasi digital mengenai perlindungan data pribadi pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pendidikan tersebut dapat membantu siswa memahami keamanan digital sekaligus mendukung kemampuan berpikir kritis [7].

Selain keamanan data, anak juga menghadapi risiko *cyberbullying*. *Cyberbullying* dapat berupa penghinaan, ejekan, penyebaran konten pribadi, pengucilan melalui ruang digital, maupun tekanan kelompok yang diperkuat oleh fitur komentar dan berbagi pada media sosial [8]. Karena itu, edukasi literasi digital perlu mengajarkan siswa bukan hanya bagaimana melindungi diri, tetapi juga bagaimana memperlakukan orang lain secara etis di ruang digital.

Konsep tersebut berkaitan dengan *digital citizenship* atau kewargaan digital. Digital citizenship mencakup kemampuan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, termasuk digital etiquette, digital communication, digital literacy, digital rights and responsibilities, digital health and wellness, serta digital security. Penelitian pada sekolah dasar di Indonesia menunjukkan bahwa beberapa unsur kewargaan digital telah diterapkan melalui pembelajaran dan program karakter, tetapi aspek etika digital, pemahaman kritis, dan tanggung jawab hukum masih perlu diperkuat secara sistematis [9].

Kajian sistematis terbaru juga menegaskan bahwa pendidikan digital citizenship pada siswa sekolah dasar semakin penting dan dapat dilakukan melalui pembelajaran digital, multimedia interaktif, kesadaran privasi, kolaborasi lintas mata pelajaran, dan pembelajaran berbasis permainan [10]. Hal tersebut memperkuat argumentasi bahwa pendidikan literasi digital bagi anak perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Guru mempunyai posisi strategis dalam proses tersebut. Guru dapat menjadi fasilitator, pengarah,

sekaligus teladan dalam penggunaan teknologi. Di sisi lain, orang tua juga memiliki peran penting karena sebagian besar penggunaan gadget anak berlangsung di luar sekolah. Penelitian mengenai literasi keamanan digital orang tua siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa tingkat literasi keamanan digital orang tua berhubungan dengan upaya membatasi waktu penggunaan perangkat digital anak [11].

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan program edukasi yang dapat mempertemukan aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pembiasaan. Program tidak cukup hanya memberikan ceramah mengenai bahaya gadget, tetapi perlu mengajak siswa mengenali kasus, menentukan pilihan, melakukan simulasi, dan merefleksikan perilaku digitalnya.

Atas dasar tersebut, KKM Kelompok 12 Universitas Bina Bangsa menyelenggarakan Program Edukasi *"Smart Kids Go Online"* di SDN Curug Kota Serang, Banten. Program ini dirancang untuk membantu siswa memahami penggunaan gadget dan media sosial secara bijak, aman, sehat, etis, dan bertanggung jawab.

Tujuan kegiatan adalah:

1. meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar literasi digital;
2. memberikan pemahaman mengenai etika bermedia sosial;
3. meningkatkan kesadaran terhadap keamanan digital dan perlindungan data pribadi;
4. membangun kesadaran mengenai pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget;
5. mengenalkan risiko *cyberbullying* dan konten negatif; serta
6. mendorong keterlibatan guru dalam pembentukan kebiasaan digital siswa.

METODE PELAKSANAAN

1. Lokasi, Waktu, dan Peserta

Kegiatan dilaksanakan di **SDN Curug Kota Serang, Banten**, pada **22 Juli 2026**. Pelaksana kegiatan adalah **KKM Kelompok 12 Universitas Bina Bangsa**. Peserta terdiri atas **74 siswa sekolah dasar**, dengan guru sekolah sebagai mitra pendamping.

Pemilihan siswa sekolah dasar sebagai sasaran didasarkan pada kebutuhan penguatan literasi digital sejak dini. Pada tahap ini siswa mulai memiliki akses yang semakin luas terhadap gadget, internet, permainan daring, video, dan media sosial sehingga diperlukan

pembiasaan perilaku digital yang aman dan bertanggung jawab.



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 1. Pembukaan Program Edukasi "Smart Kids Go Online" di SDN Curug Kota Serang.

2. Pendekatan Kegiatan

Kegiatan menggunakan pendekatan **partisipatif-edukatif**. Pendekatan tersebut dipilih agar siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Metode yang digunakan terdiri atas:

- a. **Presentasi interaktif**, untuk memberikan konsep dasar literasi digital.
- b. **Diskusi dan tanya jawab**, untuk menggali pengalaman siswa.
- c. **Studi kasus sederhana**, untuk melatih kemampuan mengambil keputusan.
- d. **Simulasi**, untuk memberikan pengalaman menghadapi situasi digital.
- e. **Permainan edukatif**, untuk meningkatkan keterlibatan dan mempermudah pemahaman.
- f. **Refleksi**, untuk memperkuat pesan dan kebiasaan yang perlu diterapkan.
- g. **Pendampingan guru**, sebagai bagian dari keberlanjutan program.

Penggunaan media dan metode interaktif relevan dengan kajian literasi digital yang menunjukkan bahwa media interaktif, digital storytelling, dan pendekatan aktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa sekolah dasar [1].

3. Tahapan Pelaksanaan

Tahap 1. Persiapan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan, penentuan peserta, penyusunan materi, serta persiapan media edukasi.

Materi disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa dan dilengkapi contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap 2. Edukasi Literasi Digital

Materi diberikan secara interaktif dan meliputi:

- pengertian literasi digital;
- manfaat dan risiko gadget;
- etika bermedia sosial;
- perlindungan data pribadi;
- keamanan akun;
- mengenali informasi yang meragukan;
- cyberbullying;
- konten negatif;
- pengelolaan waktu penggunaan gadget; dan
- perilaku bertanggung jawab di ruang digital.



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 2. Penyampaian materi literasi digital kepada siswa.

Tahap 3. Diskusi dan Studi Kasus

Siswa diberikan beberapa situasi sederhana, antara lain:

- Menerima pesan dari orang yang tidak dikenal;
- Memperoleh tautan mencurigakan;
- Diminta memberikan kata sandi;
- Melihat komentar yang menghina teman;
- Menerima informasi yang belum diketahui kebenarannya;
- Melihat konten yang membuat tidak nyaman.

Siswa diminta menentukan tindakan yang tepat dan menjelaskan alasannya.

Tahap 4. Simulasi dan Permainan Edukatif

Siswa melakukan simulasi mengenai cara merespons situasi digital yang berisiko. Permainan edukatif digunakan untuk memperkuat pesan utama. Melalui permainan, siswa diarahkan mengenali perilaku “aman” dan “tidak aman”, “bijak” dan “tidak bijak”, serta “boleh dibagikan” dan “harus dirahasiakan”.

Penggunaan permainan edukatif juga memiliki dukungan empiris. Penelitian mengenai edukasi penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa media permainan dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai dampak penggunaan gadget [12].

Tahap 5. Refleksi dan Pendampingan

Kegiatan diakhiri dengan refleksi. Siswa diajak menyebutkan kembali perilaku yang akan mereka lakukan setelah mengikuti program, misalnya mengatur waktu gadget, menjaga kata sandi, tidak

membagikan data pribadi, dan meminta bantuan orang tua atau guru apabila mengalami masalah digital.

4. Teknik Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara **deskriptif-kualitatif**. Kegiatan tidak menggunakan desain pre-test dan post-test sehingga tidak dilakukan perhitungan persentase peningkatan skor.

Indikator evaluasi meliputi:

Tabel 1. Tabel Teknik Evaluasi

Aspek	Indikator Pengamatan
Pemahaman	Siswa mampu menjelaskan konsep sederhana literasi digital
Etika	Siswa mampu membedakan perilaku digital yang sopan dan tidak sopan
Keamanan	Siswa mampu mengenali informasi pribadi yang harus dijaga
Pengelolaan gadget	Siswa memahami pentingnya pembatasan waktu
Cyberbullying	Siswa mengenali contoh perilaku perundungan digital
Partisipasi	Siswa aktif bertanya, menjawab, dan mengikuti simulasi
Refleksi	Siswa mampu menyebutkan kebiasaan digital positif

Data evaluasi diperoleh melalui observasi selama kegiatan, respons siswa, hasil diskusi, kemampuan merespons kasus, partisipasi dalam permainan, dan refleksi bersama guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Antusiasme dan Partisipasi Peserta

Kegiatan diikuti oleh 74 siswa. Secara umum, peserta menunjukkan antusiasme yang baik selama pelaksanaan. Respons siswa terlihat melalui keterlibatan dalam tanya jawab, diskusi, permainan, dan simulasi.

Materi yang disampaikan menggunakan contoh konkret lebih mudah menarik perhatian siswa. Misalnya, ketika siswa diberikan pertanyaan mengenai apakah kata sandi boleh diberikan kepada teman, siswa dapat memberikan respons berdasarkan pengalaman mereka.



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 5. Antusiasme siswa mengikuti Program “Smart Kids Go Online”.

Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa strategi literasi digital di sekolah dasar perlu memanfaatkan

pendekatan yang aktif dan menarik, termasuk media interaktif dan pembelajaran berbasis permainan [1], [10].

2. Pemahaman Etika Bermedia Sosial

Etika bermedia sosial menjadi salah satu fokus kegiatan. Siswa diberikan pemahaman bahwa komunikasi melalui internet tetap harus menggunakan bahasa yang sopan dan menghargai orang lain.

Melalui studi kasus, siswa diajak membedakan antara komentar yang positif dan komentar yang dapat menyakiti orang lain. Siswa juga diarahkan memahami bahwa foto, video, atau informasi mengenai orang lain tidak seharusnya dibagikan tanpa mempertimbangkan izin dan dampaknya.

Materi ini relevan dengan konsep digital citizenship yang menempatkan etika digital sebagai salah satu unsur utama penggunaan teknologi secara bertanggung jawab [9].

Dengan demikian, literasi digital dalam kegiatan ini tidak berhenti pada kemampuan menggunakan gadget, tetapi diarahkan pada pembentukan karakter digital.

3. Pemahaman Keamanan Digital dan Perlindungan Data

Materi keamanan digital mendapat perhatian khusus karena anak sering kali belum memahami nilai informasi pribadi.

Siswa diberikan contoh informasi yang perlu dijaga, seperti:

- Kata sandi;
- Alamat rumah;
- Nomor telepon;
- Identitas pribadi;
- Lokasi tertentu;
- Foto pribadi; dan
- Informasi keluarga.

Siswa juga diberikan pemahaman bahwa mereka tidak boleh sembarangan berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal di internet.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan pentingnya penguatan pemahaman keamanan digital siswa sekolah dasar [6]. Selain itu, pendidikan mengenai perlindungan data pribadi juga dapat mendukung kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi lingkungan digital [7].

4. Pengelolaan Waktu Penggunaan Gadget

Siswa diberikan pemahaman bahwa gadget memiliki manfaat apabila digunakan sesuai kebutuhan, tetapi penggunaan berlebihan dapat mengganggu kegiatan belajar, interaksi sosial, aktivitas fisik, dan waktu istirahat.

Kegiatan diarahkan pada pembiasaan sederhana, antara lain:

- menggunakan gadget setelah menyelesaikan kewajiban belajar;
- menghindari penggunaan gadget saat belajar;
- tidak menggunakan gadget secara berlebihan;
- menyediakan waktu untuk bermain dan berinteraksi secara langsung;
- menggunakan gadget untuk kegiatan produktif; dan
- meminta pendampingan orang tua ketika mengakses konten tertentu.

Pendekatan tersebut didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tepat dan terarah dapat mendukung literasi digital, sementara penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif [2], [4].

5. Pengenalan Cyberbullying dan Konten Negatif

Cyberbullying dikenalkan melalui contoh yang sederhana dan dekat dengan kehidupan siswa. Siswa diberikan gambaran bahwa mengejek, mempermalukan, menyebarkan foto tanpa izin, mengucilkan seseorang melalui media digital, atau menyebarkan komentar negatif dapat menjadi bentuk perundungan digital.

Siswa diarahkan untuk tidak membalas dengan tindakan serupa, tetapi melakukan langkah yang lebih aman, seperti menghentikan komunikasi, memblokir akun jika diperlukan, menyimpan bukti, dan melapor kepada orang dewasa yang dipercaya.

Materi tersebut relevan dengan fenomena cyberbullying pada anak sekolah dasar yang semakin kompleks seiring meningkatnya penggunaan media sosial [8].

Kegiatan sosialisasi mengenai *cyberbullying* dan *cybersecurity* pada siswa SD juga menunjukkan pentingnya edukasi terstruktur untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap keamanan dan perilaku bertanggung jawab di ruang digital [13].

6. Kemampuan Merespons Situasi Digital

Salah satu bagian penting dari kegiatan adalah simulasi. Siswa tidak hanya diberitahu mengenai risiko digital, tetapi diberikan kesempatan untuk menentukan tindakan. Contohnya, ketika diberikan situasi:

“Ada orang yang tidak dikenal mengirim pesan dan meminta foto serta alamat rumah.”

Siswa diarahkan untuk memahami bahwa tindakan yang tepat adalah **tidak memberikan**

informasi pribadi dan segera meminta bantuan orang dewasa.

Pendekatan berbasis situasi membantu siswa menghubungkan konsep dengan pengalaman sehari-hari. Hal tersebut penting karena literasi digital tidak hanya membutuhkan pengetahuan deklaratif, tetapi juga kemampuan mengambil keputusan ketika menghadapi situasi nyata.

7. Peran Guru dalam Keberlanjutan Program

Guru menjadi mitra penting dalam keberlanjutan program. Penguatan literasi digital tidak dapat diselesaikan melalui satu kegiatan edukasi, tetapi memerlukan pembiasaan secara konsisten.

Guru dapat memperkuat kebiasaan digital melalui:

- Pengintegrasian etika digital dalam pembelajaran;
- Pengawasan penggunaan perangkat di sekolah;
- Pembiasaan komunikasi yang sopan;
- Diskusi mengenai keamanan digital;
- Pengenalan sumber informasi yang kredibel; dan
- Komunikasi dengan orang tua mengenai penggunaan gadget siswa.

Penelitian mengenai digital citizenship di sekolah dasar menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh kebijakan sekolah, kompetensi guru, fasilitas teknologi, serta keterlibatan ekosistem pendidikan [9].



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 8. Guru dan tim KKM foto bersama siswa dalam kegiatan literasi digital.

8. Model Pembentukan Kebiasaan Digital melalui “Smart Kids Go Online”

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, Program “Smart Kids Go Online” dapat dirumuskan sebagai model sederhana dengan lima komponen:

a. Literasi

Siswa memperoleh pengetahuan dasar mengenai gadget, internet, media sosial, dan risiko digital.

b. Kesadaran

Siswa memahami bahwa setiap aktivitas digital memiliki konsekuensi.

c. Simulasi

Siswa berlatih menghadapi kasus digital sederhana.

d. Pembiasaan

Siswa diarahkan menerapkan perilaku aman dan bertanggung jawab.

e. Pendampingan

Guru dan orang tua melanjutkan penguatan kebiasaan tersebut.

Model tersebut sejalan dengan perkembangan pendekatan digital citizenship yang menekankan perlunya pendidikan yang holistik, dukungan guru, kebijakan sekolah, kesadaran privasi, serta aktivitas pembelajaran yang interaktif [9], [10].

9. Kontribusi Program terhadap Literasi Digital Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa pendekatan interaktif membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dibandingkan jika materi hanya diberikan melalui ceramah. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa merespons pertanyaan, mengikuti permainan, serta memberikan jawaban terhadap contoh kasus digital.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian psikoedukasi mengenai penggunaan gadget dan internet pada siswa sekolah dasar yang menemukan bahwa setelah memperoleh edukasi, respons siswa menjadi lebih spesifik ketika menjelaskan penggunaan gadget dan internet yang tepat. Penelitian tersebut juga menegaskan bahwa edukasi perlu dilakukan secara berkelanjutan karena perubahan pemahaman belum otomatis menjamin perubahan perilaku [14].

Dengan demikian, kegiatan “Smart Kids Go Online” sebaiknya dipandang sebagai **langkah awal pembentukan kebiasaan**, bukan sebagai intervensi yang langsung menghasilkan perubahan perilaku permanen.

KESIMPULAN

Program Edukasi “Smart Kids Go Online” yang dilaksanakan oleh KKM Kelompok 12 Universitas Bina Bangsa di SDN Curug Kota Serang, Banten, merupakan kegiatan pengabdian yang diarahkan untuk memperkuat literasi digital dan membiasakan penggunaan gadget serta media sosial secara bijak pada siswa sekolah dasar.

Kegiatan yang melibatkan 74 siswa dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif melalui penyampaian materi interaktif, diskusi, studi kasus, simulasi, permainan edukatif, dan

refleksi. Materi mencakup literasi digital, etika bermedia sosial, keamanan digital, perlindungan data pribadi, pengelolaan waktu gadget, cyberbullying, serta pengenalan risiko ruang digital.

Hasil observasi menunjukkan respons positif dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan. Siswa dapat memberikan respons terhadap berbagai kasus sederhana dan menunjukkan pemahaman mengenai perilaku digital yang aman, sopan, dan bertanggung jawab.

Program juga menunjukkan bahwa edukasi literasi digital perlu diarahkan tidak hanya pada kemampuan teknis, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kebiasaan digital. Guru memiliki peran penting sebagai pendamping keberlanjutan, sedangkan orang tua perlu dilibatkan dalam pengawasan penggunaan gadget di rumah.

Kegiatan selanjutnya disarankan menggunakan program pendampingan yang lebih panjang, melibatkan orang tua, serta menggunakan instrumen evaluasi perilaku sehingga perubahan kebiasaan digital siswa dapat diamati secara lebih sistematis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Universitas Bina Bangsa, khususnya KKM Kelompok 12, yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa SDN Curug Kota Serang, Banten, yang telah berpartisipasi dan mendukung terlaksananya Program Edukasi "Smart Kids Go Online".

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. D. P. Much Fuad Saifuddin, "Digital Literacy in Elementary School: A Systematic Literature Review," vol. 5, no. 2, pp. 86–99, 2024, doi: 10.30870/gpi.v5i2.24830.
- [2] N. Al Kamil, U. Tadulako, and U. N. Manado, "The Relationship Between Gadget Use and Digital Literacy Levels Among Elementary School Students," vol. 8, no. 2, pp. 640–653.
- [3] S. N. Suciwati Khoirunnisa, Maulida Aulia Rahman, "ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP DISIPLIN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR," vol. 11, 2026.
- [4] A. Lathifah, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Anak Sekolah Dasar," vol. 0, pp. 204–209.
- [5] N. Ardis and A. R. Abdullah, "KOPENDIK : Jurnal Ilmiah Konseling Pendidikan ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS COGNITIVE READINESS AND DIGITAL LITERACY FOR SOCIAL MEDIA AND DIGITAL INFORMATION kehidupan anak usia sekolah dasar . Anak-anak kini tidak hanya menggunakan internet sekaligus risiko negatif . Media sosial dapat mendukung akses informasi dan pembelajaran , sejak usia sekolah dasar . Penelitian (Herawati et al ., 2024 ; Latorre-Medina & Tnibar-, " vol. 5, no. 2, pp. 76–84, 2026.
- [6] R. R. St. Nurashia, "EKSPLOKASI MODEL EVALUASI LITERASI DIGITAL BERBASIS AI DI SEKOLAH DASAR," pp. 145–152.
- [7] A. D. Puspitasari, A. E. Prasetya, U. S. Dharma, and D. I. Yogyakarta, "Pengembangan Modul Literasi Digital Perlindungan Data Pribadi Berbasis Proyek untuk Memperkuat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," vol. 10, no. 2, pp. 1254–1261, 2025.
- [8] S. Iswandi¹, Soibatul Aslamiah Nasution², Endang Citrowati³, Yulda Dina Septiana⁴, "CYBERBULLYING PADA ANAK SEKOLAH DASAR: STUDI FENOMENA DI ERA DIGITAL," vol. 11, 2026.
- [9] N. Alenezi and M. Alfaleh, "Enhancing digital citizenship education in Saudi Arabian elementary schools: designing effective activities for curriculum integration," no. November, pp. 1–18, 2024, doi: 10.3389/feduc.2024.1494487.
- [10] C. Kirana, D. Lailelluru, and A. H. Syahmanan, "Utilizing digital citizenship education to strengthen elementary students' civic skills: a systematic literature review," no. June, pp. 819–844, 2026.
- [11] D. Maya, S. Siregar, and D. Y. Kartika, "The Influence of Health Promotion Through Educational Game Media on Knowledge of the Impact of Gadget Use on Elementary School Students 010056 Sei Renggas , Kisaran City in 2024," vol. 9, no. 1, pp. 97–106, 2025.
- [12] L. K. Wijaya, M. R. Aqib, B. Tino, A. Sazali, S. R. Erza, and L. Hidayatullah, "Sosialisasi Cyberbullying Dan Cybersecurity Pada Siswa SDN 3 Kalijaga Timur," vol. 4, no. 1, pp. 160–167, 2026.
- [13] T. Afatin *et al.*, "Psikoedukasi ' Cerdas Menggunakan Gadget dan Internet untuk Anak ' : Upaya untuk Meningkatkan Pengetahuan Literasi Digital Anak Psychoeducation " Cerdas Menggunakan Gadget dan Internet untuk Anak " : An Effort

- to Improve Children ' s Digital Literacy Knowledge," vol. 10, no. 2, pp. 74–80, 2024, doi: 10.22146/gamajpp.98270.
- [14] L. Shyafa, P. Maharani, S. Istiyati, and S. Yulisetiani, "Analisis keterampilan literasi digital peserta didik melalui penggunaan e-learning sekolahku di sd islam diponegoro surakarta," pp. 55–60.