

Edukasi Digital Parenting: Dampak Gadget Dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar

Elvima Nofrianni^{1*}, Subhanadri¹

¹Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

*Email : elvinofrianni02@gmail.com

Article Information

Keywords: digital
parenting; gadget;
pengawasan anak.

Article history

Received: 2025-08-27

Revised: 2025-09-25

Accepted: 2025-10-11

DOI:

<https://doi.org/10.63461/padimaya.v12.154>

Publisher:

CV. Master Literasi Indonesia

Abstract

Perkembangan teknologi digital membawa dampak besar terhadap pola asuh anak, khususnya pada usia sekolah dasar yang saat ini telah banyak menggunakan gadget. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Desa Karya Harapan Mukti, Kecamatan Bungo, diketahui bahwa hampir 70% anak usia sekolah dasar di desa tersebut aktif menggunakan gadget, terutama untuk bermain game dan menonton video. Kondisi ini menimbulkan berbagai permasalahan seperti menurunnya motivasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya kecanduan digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi kepada orang tua mengenai digital parenting sebagai strategi pendampingan anak dalam penggunaan gadget. Metode yang digunakan meliputi ceramah, diskusi, dan simulasi, dengan melibatkan orang tua, guru, dan tokoh masyarakat. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman orang tua mengenai dampak gadget, pentingnya pengawasan, serta penerapan aturan penggunaan gadget yang sehat. Peserta juga menunjukkan respon positif terhadap kegiatan ini karena dianggap relevan dan memberikan solusi praktis bagi permasalahan pengasuhan anak di era digital. Dengan demikian, edukasi digital parenting dapat menjadi strategi efektif untuk membantu orang tua mengarahkan penggunaan gadget secara bijak sehingga mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara hidup masyarakat secara signifikan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pola pengasuhan anak. Anak-anak, termasuk anak usia sekolah dasar, kini sangat akrab dengan *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *komputer*. Di satu sisi, teknologi digital memberikan banyak manfaat, antara lain akses informasi yang lebih luas, media pembelajaran yang interaktif, serta sarana hiburan yang menarik. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* secara berlebihan atau tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan anak-anak, termasuk usia sekolah dasar. *Gadget* seperti *smartphone* dan *tablet* kini menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka. Meskipun teknologi digital

dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, penggunaan yang tidak terkontrol justru dapat berdampak negatif terhadap aspek kognitif, sosial, dan emosional anak (Radhani et al., 2024). Revolusi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi, bekerja, dan belajar, termasuk dalam kehidupan anak-anak usia sekolah dasar. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, penggunaan *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan komputer telah menjadi bagian dari rutinitas anak-anak, baik untuk bermain, belajar, maupun berinteraksi sosial secara daring. Anak-anak kini lahir sebagai generasi *digital native*, yang sejak dini sudah terbiasa dengan teknologi.

Namun, kemajuan teknologi ini juga membawa tantangan serius dalam hal pengasuhan dan pendidikan anak. Penggunaan *gadget* tanpa batas dan tanpa pengawasan yang tepat dari orang tua dapat menimbulkan berbagai masalah perkembangan, seperti ketergantungan pada layar (*screen addiction*), keterlambatan perkembangan bicara, menurunnya interaksi sosial, gangguan konsentrasi, serta paparan terhadap konten yang tidak sesuai usia (Mutiarasari et al., 2024).

Hasil survei (Prasetya, 2022) menunjukkan bahwa 65,2% anak usia 5–12 tahun di Indonesia telah terpapar internet dan aktif menggunakan gawai, terutama untuk menonton video dan bermain game daring. Fakta ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak-anak. Sayangnya, penggunaan tersebut lebih banyak bersifat hiburan dan belum diimbangi dengan literasi digital serta pengawasan yang optimal. Menurut (Rimayati, 2023), hanya sekitar 30% orang tua yang memiliki pemahaman memadai tentang penggunaan *gadget* sehat untuk anak-anak, sementara sisanya cenderung memberikan kebebasan penggunaan tanpa batas waktu atau pengendalian konten.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti lewat wawancara kepada kepala desa karya harapan mukti Kec. Bungo bahwa *gatget* sangat berpengaruh terhadap anak-anak usia sekolah. Hampir 70 persen anak-anak usia sekolah dasar sudah aktif dalam menggunakan *gadget*, terutama digunakan untuk bermain game, menonton video di platform digital, serta mengakses media sosial sederhana. Kebiasaan ini membuat sebagian anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan belajar maupun berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol tersebut menimbulkan sejumlah permasalahan, seperti berkurangnya minat belajar, menurunnya motivasi dalam mengikuti kegiatan sekolah, serta melemahnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Selain itu, beberapa orang tua juga menyampaikan bahwa anak menjadi lebih emosional ketika penggunaan *gadget* dibatasi, bahkan muncul gejala ketergantungan yang sulit dikendalikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu adanya perhatian serius, baik dari pihak orang tua maupun masyarakat, untuk melakukan pengawasan serta pendampingan agar anak dapat menggunakan *gadget* secara sehat dan bermanfaat.

Permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan menjadi tantangan bagi pendidik untuk mencari strategi yang tepat dalam menghadapi dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Pendidik tidak hanya dituntut untuk memberikan pembelajaran akademik, tetapi juga perlu berperan sebagai fasilitator dalam membentuk karakter, disiplin belajar, serta keterampilan literasi digital anak. Dalam konteks ini, kolaborasi antara pendidik dan orang tua menjadi hal yang sangat penting, sebab tanpa adanya pengawasan dan pendampingan dari kedua belah pihak, anak akan semakin rentan terhadap dampak negatif penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya penguatan peran pendidik dan orang tua melalui edukasi *digital parenting* agar tercipta pola asuh yang seimbang, sehingga *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang positif dan bukan

sebaliknya menjadi penghambat perkembangan anak. Melihat permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa Edukasi Digital Parenting: Dampak Gadget Dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar.

B. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui metode praktik dengan menyelenggarakan Edukasi Digital Parenting: Dampak Gadget Dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar. Kegiatan lokakarya dilaksanakan di balai desa. Seluruh Masyarakat di Karya Harapan Mukti Kec. Bungo berpartisipasi dalam acara itu. Kegiatan yang dilakukan meliputi antara lain:

1. Metode Ceramah

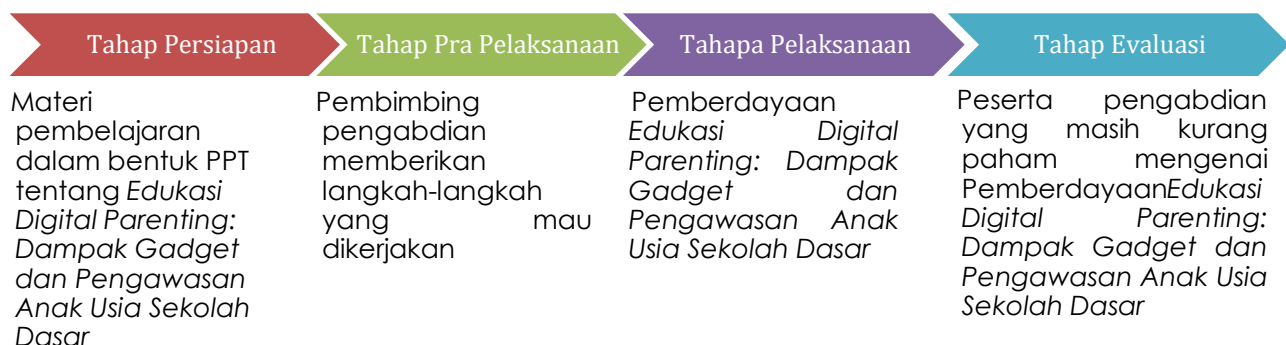
Metode ceramah merupakan proses yang dilakukan oleh pendidik dengan memberikan penjelasan lisan secara langsung diharapkan para peserta didik, ceramah diawali dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, menyampaikan garis besar yang akan dibahas, serta mengaitkan materi yang akan disampaikan dengan bahan yang akan diajarkan (Tambak, 2014). Aktivitas ini dilaksanakan melalui penyampaian materi yang berkaitan dengan Edukasi Digital Parenting: Dampak Gadget Dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar.

2. Diskusi

Diskusi adalah kegiatan interaksi kelompok yang bertujuan membahas serta mencari jalan keluar dari suatu permasalahan, sehingga tercapai pemahaman yang lebih mendalam dan jelas mengenai suatu topik, atau menghasilkan kesepakatan bersama (Ahmad, 2005). Kegiatan diskusi ini dilakukan pada saat penyampaian materi *Edukasi Digital Parenting: Dampak Gadget dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar*, sehingga peserta dapat saling bertukar pendapat, mengklarifikasi informasi, dan memperkaya pemahaman terkait isu yang dibahas.

3. Simulasi

Menurut Syaefudin (2005), simulasi adalah suatu bentuk penggambaran atau tiruan dari perilaku sebuah sistem, misalnya dalam perencanaan pendidikan, yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian melaksanakan simulasi dengan memanfaatkan materi *Edukasi Digital Parenting: Dampak Gadget dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar*, sehingga peserta dapat memahami secara praktis bagaimana penerapan pola asuh digital dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Bagan Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian *Edukasi Digital Parenting: Dampak Gadget dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema *Edukasi Digital Parenting: Dampak Gadget dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar* telah dilaksanakan dengan melibatkan orang tua, guru, serta tokoh masyarakat di Desa Karya Harapan Mukti, Kecamatan Bungo. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, diperoleh beberapa hasil sebagai berikut:

- a) Peningkatan Pengetahuan Orang Tua
Peserta memperoleh pemahaman mengenai dampak positif dan negatif *gadget* terhadap anak usia sekolah dasar. Sebelum kegiatan, sebagian besar orang tua hanya mengetahui *gadget* sebagai sarana hiburan, tetapi setelah kegiatan mereka menyadari pentingnya peran pengawasan dalam penggunaan *gadget*.
- b) Kesadaran Pentingnya Pengawasan
Orang tua menyadari bahwa anak-anak tidak bisa dibiarkan menggunakan *gadget* secara bebas. Melalui edukasi, mereka memahami perlunya menetapkan aturan penggunaan *gadget*, seperti batas waktu harian, pemilihan aplikasi yang sesuai usia, serta pendampingan aktif.
- c) Terbangunnya Diskusi dan Sharing Pengalaman
Selama sesi diskusi, peserta aktif berbagi pengalaman mengenai kebiasaan anak menggunakan *gadget*. Beberapa orang tua menyampaikan tantangan yang dihadapi, seperti anak yang sulit lepas dari game, serta strategi yang bisa digunakan untuk mengatasinya.
- d) Penerapan Simulasi Pengasuhan Digital
Melalui kegiatan simulasi, peserta berlatih bagaimana menerapkan *digital parenting* di rumah, misalnya dengan membuat jadwal belajar, bermain, dan beristirahat yang seimbang. Peserta juga diberikan contoh praktik komunikasi positif dengan anak terkait aturan penggunaan *gadget*.
- e) Respon Peserta yang Positif
Sebagian besar peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan ini. Mereka merasa kegiatan sangat bermanfaat, karena memberikan wawasan baru serta solusi praktis untuk mendampingi anak di era digital. Peserta juga berharap kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas.

2. Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui edukasi *Digital Parenting: Dampak Gadget dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar* menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari, namun memerlukan pendampingan yang tepat. Hasil kegiatan memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan gadget, baik yang bersifat positif maupun negatif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Livingstone (2018) yang menekankan bahwa literasi digital orang tua sangat menentukan pola penggunaan media digital pada anak.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar orang tua hanya memandang gadget sebagai sarana hiburan. Hal ini berdampak pada rendahnya kontrol terhadap waktu dan jenis aplikasi yang digunakan anak. Setelah mendapatkan edukasi, orang tua mulai menyadari bahwa pengawasan yang ketat serta penerapan aturan penggunaan gadget sangat penting untuk mencegah kecanduan dan penurunan prestasi anak. Diskusi kelompok juga

memperlihatkan bahwa anak yang menggunakan gadget tanpa pengawasan cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar, serta lebih mudah terpapar konten yang tidak sesuai dengan usianya.

Pelaksanaan simulasi dalam kegiatan pengabdian turut memberikan gambaran praktis kepada orang tua mengenai penerapan *digital parenting* di rumah. Simulasi tersebut membantu orang tua memahami cara membuat aturan penggunaan gadget, seperti pembatasan durasi pemakaian, pemilihan aplikasi edukatif, serta penerapan komunikasi yang positif antara orang tua dan anak. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nikken & Schols (2015) yang menegaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendampingan media digital mampu meningkatkan keterampilan anak sekaligus menekan dampak negatif dari teknologi.

Respon peserta yang positif memperkuat bahwa edukasi digital parenting memiliki urgensi yang tinggi di tengah maraknya penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar. Dengan meningkatnya kesadaran dan keterampilan orang tua dalam mengawasi anak, diharapkan anak dapat menggunakan gadget secara seimbang untuk mendukung proses belajar, mengembangkan kreativitas, sekaligus tetap menjaga interaksi sosial di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membekali orang tua dengan strategi praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

D. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat Edukasi Digital Parenting: Dampak *Gadget* dan Pengawasan Anak Usia Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar sudah sangat tinggi dan berpotensi menimbulkan dampak negatif jika tidak diawasi dengan baik. Melalui kegiatan edukasi, diskusi, dan simulasi, orang tua memperoleh pemahaman mengenai pentingnya penerapan aturan, pembatasan waktu, pemilihan konten yang sesuai usia, serta komunikasi positif dengan anak. Respon peserta yang antusias membuktikan bahwa edukasi digital parenting relevan dengan kebutuhan masyarakat, serta dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung pola asuh digital yang sehat guna menunjang tumbuh kembang anak secara optimal di era teknologi.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasbullah, H. (2021). Kurikulum Pendidikan Guru: Metode Simulasi dalam. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 155–162.
- Livingstone, S. (2018). *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*. Oxford: Oxford University Press.
- Mutiarasari, A., Listiana, A., & Rachmawati, Y. (2024). Strategi dan Tantangan Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1875–1886.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Nurachadijat, K. (2023). Efektifitas Metode Ceramah Dan Pembelajaran Taksonomi Kognitif Sebagai Metode Belajar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa. *Indopedia (Jurnal*

- Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*), 1 (2), 272–280.
- Prasetya, F. T. (2022). Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Grabag 3. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Rachman, P. A. (2022). Mental Baik Saat Pandemi. *Jejak Pemikiran Pemuda Indonesia Tentang Kesehatan Mental Dan Covid-19*, 54.
- Radhani, M., Syafira, P., Sulitia, R., Novalza, S., Indah, T., Agustin, V., Yahya, P., Setiawan, B., & Iasha, V. (2024). Pengaruh Media Digital dalam Perkembangan Sikap dan Emosional Siswa Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 537–553.
- Rimayati, E. (2023). *Cyber Counseling: Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling di Era Digital*. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Safitri, H., & Nurrita, T. (2024). Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Studi Pada Sekolah Dasar Alam Anak Sholeh Tarumajaya Bekasi. *Moderation | Journal of Islamic Studies Review*, 4(2), 87–98.
- Syaefudin, U. (2005). *Perencanaan Pendidikan: Suatu Pendekatan Komprehensif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulansari, N. M. D. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zaman: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Visimedia.