



## Edukasi Literasi Digital Bijak Melalui Smartphone Dan Komputer Bagi Siswa SD

Salman Al Farisi <sup>1)</sup>; Enda Kartika Sari <sup>2)</sup>; Jum Dapi Okta <sup>3)</sup>

<sup>1,2)</sup> Universitas Baturaja

Email: <sup>1</sup> [alsalman927@gmail.com](mailto:alsalman927@gmail.com) ; <sup>2</sup> [endaunbara@gmail.com](mailto:endaunbara@gmail.com) ; <sup>3</sup> [jumdapi@gmail.com](mailto:jumdapi@gmail.com)

### ARTICLE HISTORY

Received [23 Januari 2026]

Revised [26 Februari 2026]

Accepted [05 Maret 2026]

### KEYWORDS

Digital Literacy, Elementary Students, Smartphone, Computer, Technology Education.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Smartphone dan komputer semakin mudah diakses oleh siswa, namun pemanfaatannya yang tidak terarah berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, paparan konten yang tidak sesuai, serta penggunaan waktu layar yang berlebihan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai penggunaan teknologi digital secara bijak melalui pemanfaatan smartphone dan komputer. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif, yang diwujudkan melalui penyampaian materi interaktif, diskusi sederhana, serta praktik langsung yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui observasi partisipasi siswa dan refleksi di akhir kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai etika penggunaan teknologi, pengelolaan waktu penggunaan perangkat digital, serta kemampuan membedakan konten digital yang bermanfaat dan tidak bermanfaat. Selain itu, siswa menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung kegiatan belajar. Kegiatan ini menegaskan pentingnya edukasi literasi digital sejak dini sebagai upaya membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat, bertanggung jawab, dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

### ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has significantly influenced educational practices, including at the elementary school level. Smartphones and computers are increasingly accessible to students; however, improper and uncontrolled use may lead to negative impacts such as decreased learning focus, exposure to inappropriate content, and excessive screen time. This community service program aims to improve digital literacy and promote wise use of smartphones and computers among elementary school students in Baturaja II Village. The program employed an educational and participatory approach through interactive learning sessions, guided discussions, and practical demonstrations. Data were collected through observation, participant interaction, and reflective evaluation. The results indicate an improvement in students' understanding of responsible technology use, digital ethics, and the ability to differentiate beneficial and harmful digital content. Students also demonstrated increased awareness of time management and appropriate digital behavior. This program highlights that early digital education is essential to shaping positive attitudes toward technology use. Sustainable collaboration between schools, parents, and community stakeholders is recommended to strengthen long-term digital literacy development among elementary school students.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan akses informasi yang semakin cepat dan luas melalui perangkat digital seperti smartphone dan komputer. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan teknologi digital memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran, meningkatkan kreativitas, serta memperluas wawasan siswa sejak usia dini (OECD, 2021).

Smartphone dan komputer saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar. Berbagai aplikasi pembelajaran, media visual interaktif, serta platform edukasi digital menawarkan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih menarik dan kontekstual. Namun demikian, tingginya intensitas penggunaan teknologi digital tanpa pendampingan yang memadai juga berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan gawai, penurunan konsentrasi belajar, serta paparan konten yang tidak sesuai dengan usia anak (Livingstone & Blum-Ross, 2020).

Permasalahan utama dalam penggunaan teknologi digital di kalangan siswa sekolah dasar bukan terletak pada ketersediaan perangkat, melainkan pada rendahnya literasi digital dan pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara bijak. Literasi digital mencakup kemampuan teknis, pemahaman etika digital, kesadaran akan keamanan siber, serta kemampuan memilah informasi yang bermanfaat dan

tidak bermanfaat (Hobbs, 2021). Tanpa literasi digital yang baik, teknologi berisiko digunakan secara tidak terarah dan berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak.

Kondisi tersebut juga ditemukan di Desa Batumarta II. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa sekolah dasar di wilayah ini telah memiliki akses terhadap smartphone dan komputer, baik milik pribadi maupun keluarga. Namun, penggunaan perangkat digital tersebut masih didominasi oleh aktivitas hiburan, seperti bermain gim dan menonton video, sementara pemanfaatannya sebagai sarana pembelajaran belum optimal. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi edukatif yang bertujuan membangun kesadaran dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab.

Edukasi penggunaan teknologi digital sejak dini menjadi langkah strategis dalam membentuk karakter dan kebiasaan positif siswa. Pendidikan literasi digital di tingkat sekolah dasar tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun sikap kritis, etika, dan tanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan edukasi penggunaan smartphone dan komputer secara bijak kepada siswa sekolah dasar sebagai upaya preventif terhadap dampak negatif teknologi digital sekaligus mendorong pemanfaatannya secara positif dalam kegiatan belajar.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif. Pendekatan edukatif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa mengenai penggunaan teknologi digital secara bijak, sedangkan pendekatan partisipatif mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan berlangsung.

### Lokasi dan Subjek Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di Sekolah Dasar Global Desa Batumarta II, Kecamatan Lubuk Raja. Subjek kegiatan adalah siswa sekolah dasar yang telah terbiasa menggunakan smartphone dan komputer dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa usia sekolah dasar merupakan fase penting dalam pembentukan kebiasaan dan karakter digital.

### Tahapan Pelaksanaan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi edukasi literasi digital, serta penyesuaian metode penyampaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi yang disusun mencakup pengenalan fungsi smartphone dan komputer, etika penggunaan teknologi, manajemen waktu layar, serta pemanfaatan teknologi untuk kegiatan belajar.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui penyampaian materi secara interaktif, diskusi sederhana, dan praktik langsung. Siswa diajak untuk berdialog mengenai pengalaman mereka menggunakan teknologi serta diberikan contoh konkret penggunaan teknologi digital secara positif.

### Teknik Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi partisipasi siswa, respons selama diskusi, serta refleksi singkat di akhir kegiatan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Aktivitas

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan program, sebagian besar siswa menggunakan smartphone dan komputer terutama untuk hiburan. Pemahaman siswa mengenai batasan waktu penggunaan, etika digital, serta potensi teknologi sebagai sarana pembelajaran masih terbatas. Kondisi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa anak-anak cenderung menggunakan teknologi digital secara konsumtif tanpa pendampingan yang memadai (Rideout & Robb, 2020).



**Gambar 1. Proses edukasi penggunaan teknologi digital secara bijak**

Pada tahap awal kegiatan, siswa diperkenalkan dengan konsep dasar teknologi digital dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari. Penyampaian materi dilakukan secara visual dan komunikatif agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.



**Gambar 2. Penyampaian materi dan diskusi interaktif**

Selama sesi diskusi, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mulai memahami pentingnya menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Mereka mampu menyebutkan contoh penggunaan teknologi yang bermanfaat, seperti mencari informasi pelajaran dan menggunakan aplikasi edukasi.



**Gambar 3. Foto bersama siswa sekolah dasar**

Sebagai penutup, dilakukan dokumentasi bersama yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi digital secara bijak. Siswa mulai menyadari pentingnya mengatur waktu penggunaan perangkat, menjaga etika digital, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Temuan ini mendukung pendapat bahwa edukasi literasi digital sejak dini berperan penting dalam

membentuk perilaku digital yang sehat dan bertanggung jawab (UNICEF, 2021; Kumpulainen & Sefton-Green, 2022).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar di Desa Batumarta II. Melalui pendekatan edukatif dan partisipatif, siswa memperoleh pemahaman mengenai penggunaan smartphone dan komputer secara bijak, etis, dan bertanggung jawab. Program ini menunjukkan bahwa edukasi teknologi digital sejak dini sangat penting dalam membentuk kebiasaan positif dan mencegah dampak negatif penggunaan teknologi.

Sebagai saran, diperlukan keberlanjutan program edukasi literasi digital melalui kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat. Pendampingan yang konsisten diharapkan mampu memperkuat pemahaman siswa serta menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung proses belajar anak secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hobbs, R. (2021). *Digital literacy and civic engagement*. Routledge.
- Kumpulainen, K., & Sefton-Green, J. (2022). *Children, technology, and learning*. Springer.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). Parenting for a digital future. *Oxford Review of Education*, 46(4), 471–489.
- OECD. (2021). *Children & digital technologies*. OECD Publishing.
- Rideout, V., & Robb, M. (2020). *The common sense census*. Common Sense Media.
- UNICEF. (2021). *Digital literacy for children*. UNICEF Publications.
- Helsper, E. (2021). The digital disconnect. *Information Society*, 37(3), 123–135.
- Selwyn, N. (2022). Education and digital technology. *British Journal of Educational Technology*, 53(1), 1–10.
- Kurniawan, D., & Lestari, S. (2022). Literasi digital anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 85–94.
- Pratama, A., et al. (2022). Digital education in rural areas. *Information Development*, 38(3), 417–429.
- Rahmawati, N., et al. (2023). Digital literacy in elementary education. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 101–109.
- Suryadi, D., & Putri, R. (2022). Technology and child development. *Journal of Education Studies*, 14(1), 55–64.
- Wang, Y. (2023). Digital learning behavior of children. *Computers & Education*, 185, 104533.
- Setyaedhi, H. S. (2024). Pendidikan literasi digital sejak dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 60–70.
- Soffi, A., et al. (2025). Digital skills and education sustainability. *Sustainability*, 17(2), 845.