

Histori Naskah

Diserahkan	:	15 Oktober 2025
Direvisi	:	23 Oktober 2025
DIterima	:	27 Desember 2025

**MEMBENTUK GENERASI CERDAS DI ERA DIGITAL
DENGAN BIJAK MENGGUNAKAN GADGET
DI DESA GEDEBEG KECAMATAN NGAWEN
KABUPATEN BLORA**

Luthfi Tadzkia Amanda¹, Ade Oktarena Rahmawati², Dino Anjas Adi Putra³, Sholihul Anwar⁴, Eko Bayu Gumilar⁵ Ainur Rofiq⁶

12345 STAI Muhammadiyah Blora, Jawa tengah Indonesia

⁶ STKIP Muhammadiyah Blora Jawa tengah Indonesia

*Corresponding Author: anwarstaimblora@gmail.com

ABSTRACT

Community Service Program (KKN) is a form of student dedication to society through programs that are relevant to the needs of the community. One of the activities carried out by KKN students of STAI Muhammadiyah Blora in Gedebeg Village was a socialization program entitled "Using Gadgets Wisely: A Smart Solution for Quality Children." This program was motivated by the increasing use of gadgets among children which, if not properly guided, may have negative impacts on their character, academic performance, and social development. The KKN students aimed to provide understanding for both parents and children regarding the importance of control and supervision in gadget use, as well as introducing positive utilization of digital technology, including artificial intelligence (AI) as a learning support tool. Through the delivery of materials, interactive discussions, and demonstrations, the program received positive responses from the community, especially from mothers who showed enthusiasm in guiding their children to use gadgets wisely. The results of the socialization indicated an increased awareness among residents about the importance of supervision and strategies for healthy gadget use, which is expected to help shape a smart, well-mannered, and high-quality young generation in the digital era.

Keywords: Gadgets; Child Education; Digital Literacy

ABSTRAK

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan wujud nyata pengabdian mahasiswa kepada masyarakat melalui program-program yang relevan dengan kebutuhan warga. Salah satu kegiatan KKN STAI Muhammadiyah Blora di Desa Gedebeg adalah sosialisasi bertema "Bijak Menggunakan Gadget: Solusi Cerdas Anak Berkualitas". Sosialisasi ini dilatarbelakangi oleh

semakin tingginya penggunaan gadget pada anak-anak yang, apabila tidak diarahkan dengan baik, dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan karakter, akademik, maupun sosial. Mahasiswa KKN berupaya memberikan pemahaman kepada orang tua dan anak mengenai pentingnya kontrol dan pendampingan dalam penggunaan gadget, sekaligus mengenalkan pemanfaatan teknologi digital secara positif, termasuk kecerdasan buatan (AI) sebagai sarana penunjang belajar. Melalui metode penyampaian materi, diskusi interaktif, dan demonstrasi, kegiatan ini mendapat respon positif dari masyarakat, khususnya para ibu yang antusias untuk mengarahkan anak-anak mereka lebih bijak dalam menggunakan gadget. Hasil sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan kesadaran warga mengenai pentingnya pengawasan serta strategi penggunaan gadget yang sehat, sehingga diharapkan mampu mencetak generasi cerdas, berkarakter, dan berkualitas di era digital.

Kata Kunci: Gadget; Pendidikan Anak; Bijak Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi digital dan gadget dalam beberapa tahun terakhir telah membawa dampak signifikan pada pola hidup masyarakat, termasuk anak-anak di tingkat usia dini hingga sekolah. Gadget tidak hanya memfasilitasi akses informasi dan hiburan, tetapi juga mengubah cara belajar, interaksi sosial, dan bahkan perkembangan emosional serta psikologis anak. Namun, jika penggunaan gadget tidak diarahkan dengan bijaksana terutama tanpa pengawasan dan kontrol dari orang tua atau pendamping potensi dampak negatifnya juga sangat besar.

Salah satu fenomena yang mulai sering ditemui adalah kecanduan gadget pada anak. Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa anak usia prasekolah sudah menunjukkan tanda-tanda adiksi terhadap gadget, seperti kesulitan berkomunikasi dua arah, lebih memilih bermain gadget daripada berinteraksi dengan lingkungan, dan menurunnya kemampuan bersosialisasi. Contohnya, penelitian "Analisis Faktor Kecanduan Gadget pada Anak Prasekolah" oleh Puspita dan rekan menemukan bahwa prevalensi penggunaan gadget yang tinggi pada anak prasekolah berkorelasi dengan berkurangnya komunikasi interpersonal dan meningkatnya perilaku satu arah (yaitu anak hanya menerima konten, tidak aktif berinteraksi). ([Wulandari, 2023](#))

Selain itu, penelitian "Gadget dan Anak Usia Dini" di Indonesia menyoroti bahwa meskipun gadget memiliki manfaat dalam melihat dunia luar dan mempercepat akses informasi, anak usia dini sangat rentan terhadap penggunaan gadget yang berlebihan. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa sekitar 33,44% anak usia dini menggunakan gadget, dan beberapa kasus yang dilaporkan bahkan sampai mengakibatkan gangguan serius, termasuk gangguan mental dan emosional. Pengawasan dan pendampingan orang tua dianggap sebagai kunci utama dalam mengurangi efek negatif tersebut ([Pratikno, 2020](#)).

Terkait peran orang tua dalam pencegahan, penelitian "Sosialisasi Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak" menjelaskan beberapa langkah konkret seperti membuat kesepakatan antara anak dan orang tua mengenai durasi penggunaan gadget, memanfaatkan fitur kontrol penggunaan (disistem operasi gadget), dan menerapkan pola pengasuhan yang konsisten.

Di sisi lain, inovasi melalui kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence / AI*) makin berkembang dan mulai diintegrasikan dalam dunia pendidikan di Indonesia. (Puspita, 2024) AI tidak hanya digunakan sebagai alat bantu administrasi atau evaluasi, tetapi juga mulai digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar secara lebih interaktif dan adaptif. Jurnal "Potensi dan Praktik Literasi *Artificial Intelligence (AI)* dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia: *Systematic Literature Review*" menyebutkan bahwa literasi AI sejak usia dini perlu diperkuat agar generasi mendatang mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi secara positif. Selain itu, jurnal "Efektif *Artificial Intelligence (AI)* dalam Belajar dan Mengajar" menegaskan bahwa AI dapat membantu mempercepat pencarian informasi, memberikan umpan balik yang lebih cepat, dan memungkinkan pembelajaran yang bersifat personal atau kustomisasi sesuai kebutuhan peserta didik. [\(Salma Aulia Khosibah, 2025\)](#) Dalam konteks ini, ChatGPT sebagai salah satu alat berbasis AI menjadi sangat relevan: ia dapat menjawab pertanyaan, membantu proses belajar, mendorong kreativitas, dan menyediakan sumber belajar alternatif. Namun, seperti halnya teknologi lainnya, ChatGPT membutuhkan pengaturan yang tepat agar tidak menjadi sumber ketergantungan, mengurangi kreativitas, atau memicu kebiasaan berpikir yang instan tanpa usaha reflektif. [\(Fauzy Maarij Mutaqin, 2023\)](#)

Melihat latar belakang tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) STAI Muhammadiyah Blora melakukan sosialisasi di Desa Gedebeg dengan tema "Bijak Menggunakan Gadget: Solusi Cerdas Anak Berkualitas". Kegiatan ini bertujuan menjelaskan fenomena kecanduan gadget, memberikan langkah-langkah pencegahan, serta memperkenalkan AI (terutama ChatGPT, juga Meta AI dan Gemini AI) sebagai alat bantu belajar yang positif apabila digunakan secara bijak. Diharapkan dengan pemahaman yang lebih baik dari anak dan orang tua, Desa Gedebeg dapat menjadi contoh komunitas yang mampu menggunakan teknologi secara produktif dan sehat, menghasilkan generasi berkualitas di era digital.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedebeg melibatkan beberapa langkah yang dirancang untuk memastikan program sosialisasi berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan proses sosialisasi bertema "Bijak Menggunakan Gadget: Solusi Cerdas Anak Berkualitas" yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN STAI Muhammadiyah

Blora, dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Kehadiran peneliti secara langsung di lapangan berfungsi sebagai instrumen utama dalam mengamati jalannya kegiatan, melakukan wawancara dengan peserta sosialisasi, serta mendokumentasikan seluruh rangkaian acara.

Fokus penelitian adalah mahasiswa KKN yang mengambil bagian sebagai pelaksana sosialisasi serta masyarakat Desa Gedebeg, khususnya para orang tua dan anak-anak yang menjadi peserta. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan interaksi langsung peneliti dengan peserta kegiatan. Data sekunder terdiri dari dokumen, foto, catatan lapangan, serta arsip kegiatan yang relevan dengan pelaksanaan sosialisasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara ([Murtyaningsih et al., 2025](#)):

- Observasi langsung terhadap proses sosialisasi, termasuk penyampaian materi mengenai fenomena kecanduan gadget, tips pencegahan, serta pengenalan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*, khususnya ChatGPT.
- Wawancara singkat dengan orang tua dan peserta sosialisasi untuk mengetahui pemahaman, tanggapan, dan harapan mereka terhadap penggunaan gadget yang bijak.
- Dokumentasi berupa foto, rekaman, dan catatan jalannya acara untuk mendukung keabsahan data.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan ([Anwar et al., 2025](#)). Hasil analisis menunjukkan bahwa sosialisasi "Bijak Menggunakan Gadget" memberikan dampak positif terhadap peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget anak, serta membuka wawasan baru tentang pemanfaatan teknologi AI secara bijak, terutama ChatGPT, sebagai media pembelajaran yang cerdas dan bermanfaat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi parenting yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN STAI Muhammadiyah Blora di Desa Gedebeg dengan tema "Bijak Menggunakan Gadget: Solusi Cerdas Anak Berkualitas" yang dilaksanakan di Balai Desa Gedebeg pada Sabtu, 16 Agustus 2025 dengan sasaran utamanya adalah ibu-ibu setempat, diperoleh beberapa temuan utama:

- 1) Kesadaran Orang Tua dan Anak Terhadap Kecanduan Gadget Meningkat. Sebagian besar peserta sosialisasi khususnya orang tua melaporkan bahwa sebelum sosialisasi mereka kurang menyadari bahwa penggunaan gadget secara berlebihan bisa berdampak negatif: pada tidur, perhatian, dan kemampuan bersosialisasi anak. Setelah sosialisasi, mereka lebih memahami tanda-tanda kecanduan gadget dan mulai mempertimbangkan pembatasan waktu dan pengawasan lebih ketat. ([Jalilah, 2022](#))

- 2) Penerimaan Positif terhadap Tips Pencegahan. Tips-tips praktis yang disampaikan seperti menetapkan jadwal penggunaan gadget, membuat zona bebas gadget di rumah, pendampingan orang tua saat anak menggunakan gadget, dan membatasi penggunaan gadget pada jam-jam tertentu diterima dengan antusias. Beberapa orang tua mengatakan akan mencoba menerapkan tips tersebut. [\(Putri, 2021\)](#)
- 3) Pemahaman Terhadap AI, Khususnya ChatGPT. Materi mengenai AI, terutama ChatGPT, menarik perhatian peserta. Banyak anak dan orang tua yang sebelumnya belum pernah mendengar secara detail tentang ChatGPT menjadi penasaran bagaimana cara kerja dan manfaatnya, misalnya sebagai alat bantu menjawab pertanyaan pelajaran. Namun, ada juga kekhawatiran bahwa jika anak terlalu bergantung pada AI, mereka bisa kurang belajar sendiri atau menjadi malas berpikir.
- 4) Hambatan Pelaksanaan sosialisasi yang muncul antara lain; keterbatasan akses internet di rumah peserta, kurangnya perangkat gadget yang memadai, dan kurangnya pemahaman teknis. Selain itu, beberapa orang tua merasa bahwa membatasi gadget bisa menimbulkan konflik dengan anak, terutama jika anak sudah terbiasa bebas menggunakan gadget.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan KKN dengan Tema "Bijak Menggunakan Gadget: Solusi Cerdas Anak Berkualitas"

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan sosialisasi parenting "Bijak Menggunakan Gadget: Solusi Cerdas Anak Berkualitas", dan

membandingkannya dengan temuan dari literatur artikel yang ada, maka dapat diketahui beberapa point penting yaitu :

- 1) Kesesuaikan kegiatan berdasarkan dampak Gadget bagi anak dan remaja di era sekarang. Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian seperti "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar" yang menemukan bahwa gadget bisa merusak saraf mata, mengganggu fungsi pendengaran, dan mengubah perilaku serta mengarah pada kecanduan.¹ Demikian juga penelitian "Waspadai Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini" menemukan dampak negatif seperti anak menjadi tertutup, gangguan tidur, dan menurunnya kreativitas jika gadget dipakai berlebihan.[\(Juita, 2025\)](#)
- 2) Efektivitas Strategi Pencegahan dampak pemanfaatan Gadget. Strategi-strategi yang diterapkan dalam sosialisasi (pembatasan waktu, pendampingan orang tua, zona bebas gadget) sesuai dengan yang diusulkan dalam literatur review penulis, sebagai solusi untuk mengurangi dampak negatif gadget. Sebagai contoh, penelitian Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini menekankan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengawasi serta membuat kesepakatan penggunaan gadget.[\(Oktavia, 2024\)](#)
- 3) Peran AI sebagai Sumber Belajar Positif. Pengenalan ChatGPT dan AI lain dalam kegiatan sosialisasi menjadi nilai tambah yang kurang dibahas secara mendalam di beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian Yulianti, tentang Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa AI memiliki potensi besar untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, personal, dan responsif terhadap kebutuhan siswa.[\(Yulianti, 2023\)](#) Namun, juga disebutkan bahwa tantangan seperti privasi, akses, dan ketergantungan teknologi menjadi hal yang harus dihadapi.
- 4) Kendala dan Hambatan Kegiatan. Keterbatasan infrastruktur dan akses menjadi masalah nyata di Desa Gedebeg sejalan dengan banyak studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa kecerdasan buatan dan teknologi digital sering "terhambat" oleh tidak meratanya akses internet dan kurangnya perangkat. Selain itu, sosialisasi harus dibarengi dengan pendampingan lanjut agar tips tidak hanya diketahui tetapi juga diterapkan secara konsisten.

PENUTUP

Kegiatan sosialisasi bertema "Bijak Menggunakan Gadget: Solusi Cerdas Anak Berkualitas" yang dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2025 di Balai Desa Gedebeg telah berjalan dengan baik dan mendapat sambutan positif dari masyarakat. Kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu memberikan pemahaman kepada orang tua dan anak-anak mengenai

fenomena kecanduan gadget yang marak terjadi di era digital saat ini. Melalui materi yang disampaikan, peserta memperoleh pengetahuan tentang dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan serta langkah-langkah preventif yang dapat dilakukan, seperti pembatasan waktu penggunaan, pengawasan orang tua, dan pemberian alternatif kegiatan positif bagi anak. Selain itu, kegiatan ini juga memperkenalkan pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*, dengan fokus utama pada ChatGPT, serta pengenalan Meta AI melalui WhatsApp dan Gemini AI sebagai tambahan wawasan. Peserta sosialisasi, khususnya kalangan orang tua, menyatakan bahwa informasi tersebut memberikan pandangan baru tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara bijak untuk mendukung proses pembelajaran anak.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini tidak hanya menambah wawasan masyarakat Desa Gedebeg, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kolektif akan pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka menggunakan gadget. Di sisi lain, kegiatan ini juga memperlihatkan kontribusi nyata mahasiswa KKN STAI Muhammadiyah Blora dalam menjembatani kebutuhan masyarakat terhadap informasi aktual dan relevan mengenai perkembangan teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang berupa peningkatan kualitas pendidikan keluarga dan pembentukan generasi yang lebih cerdas, kreatif, serta berakhhlak mulia di tengah arus perkembangan teknologi yang semakin pesat.

REKOMENDASI

Penulis merekomendasikan agar lebih inovatif dalam mengintegrasikan teknologi secara bijak untuk mendukung proses pembelajaran anak. Diperlukan sebuah pedoman atau panduan bijak dalam menggunakan Gadget: Solusi Cerdas Anak Berkualitas.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Gedebeg beserta seluruh perangkat desa atas dukungan, persetujuan, dan fasilitas yang diberikan sehingga kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak sekolah, guru, serta masyarakat Desa Gedebeg yang telah berpartisipasi aktif, memberikan sambutan hangat, serta mendukung jalannya setiap tahap kegiatan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada STAI Muhammadiyah Blora, khususnya dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan selama proses kegiatan berlangsung. Tidak lupa apresiasi kami sampaikan kepada rekan-rekan mahasiswa KKN yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi dan kebersamaan. Semoga segala dukungan, bantuan, dan kontribusi yang diberikan menjadi amal kebaikan yang mendapat balasan dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., Nurhartanto, A., Gumilar, E. B., & Anjarjati, D. A. (2025). [Optimalisasi Keterampilan Desain Grafis Untuk UMKM Melalui Pelatihan Aplikasi Canva Di Desa Todanan Kabupaten Blora Provinsi Jawa Tengah.](#) *Jurnal BIJCE*, 01(01), 38–47.
<https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/bijce/article/view/275/239>
- Fauzy Maarij Mutaqin, Idah Jubaedah, Herry Koestianto, & Dede Indra Setiabudi. "Efektif Artificial Intelligence (AI) dalam Belajar dan Mengajar." *Seroja: Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no. 2, 2023, doi: 10.572349/seroja.v1i2.582.
- Jalilah, S. R. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 2132-2140, 2022. doi: [10.31004/edukatif.v4i1.1716](https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716)
- Juita, K. A., & Vitaloka, W. "[Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini.](#)" *Jurnal Kumara*, Universitas Sebelas Maret, 2025.
- Murtyaningsih, R., Purnawanto, A. T., Sabrina, M. R., Nafiatun, D., Sholikah, N., & Puspitasari, T. (2025). [Peningkatan Kewirausahaan Mahasiswa STAI Muhammadiyah Blora Melalui Pelatihan Pembuatan Ice Cream Talas Untuk Meningkatkan Pemanfaatan Potensi Kekayaan Lokal.](#) *Jurnal BIJCE*, 01(01), 48–58.
<https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/bijce/article/view/281/245>
- Oktavia, & Suseno. "[Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan di Indonesia.](#)" *IMeIJ: Indonesian Journal of Education and Instructional Journal*, 2024.
- Pratikno, A. S., & Sumantri, S. "Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, 2020, DOI: [10.36835/au.v2i1.301](https://doi.org/10.36835/au.v2i1.301).
- Puspita, S., Aryani, H. P., Enny Puspita, & Semi Naim. "[Analisis Faktor Kecanduan Gadget pada Anak Prasekolah.](#)" *Jurnal Penelitian Keperawatan*, vol. 8, no. 2, 2024, doi: 10.32660/jpk.v8i2.612. Salma Aulia Khosibah, Afifah Rahmaningrum, Cindy Tri Kusumawardani. "Potensi dan Praktik Literasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia: Systematic Literature Review." *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, vol. 11, no. 1, 2025, doi: 10.18592/jea.v11i1.16329.
- Putri, M., & Lili Dasa Putri. "[Waspada! Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.](#)" *Jurnal Cendekiawan Ilmiah: Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 6, No. 1, Juni 2021.
- Wulandari, H., & Kurniasih. "Gadget dan Anak Usia Dini." *Journal of Early Childhood and Inclusive Education (JECIE)*, vol. 6, no. 2, 2023, doi:

10.31537/jecie.v6i2.1132.M.

Yulianti, G., “Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI),” *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen (JISMA)*, vol. 2, no. 6, 2023. Doi: <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.1076>