ISSN Online: 2776-9186
Vol. 05, No. 01, June 2025 | Hal. 20-26
https://siducat.org/index.php/kenduri
Yayasan Darussalam Kota Bengkulu
This Article is licensed under CC BY 4.0 Attribution

KENDURI | Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Literasi Digital pada Anak Usia Dini Upaya meningkatkan Pengetahuan tentang Dampak Kecanduan *Handphone*

Oleh,
Poppi Damayanti[1], Syahidin[2], Febrian Ahmad Dhani[3], Winaslis Armi[4]
[1,2]Dosen Ilmu Hadist UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
[3,4]Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam FUAD UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Email: [1]poppidamayanti@mail.uinfasbengkulu.ac.id, [2]syahidin@mail.uinfasbengkulu.ac.id, [3]febryan2203@gmail.com, [4]armiwinalis@gmail.com

Ringkasan
Pengabdian ini bertujuan 1) memberikan informasi manfaat dan dampak negatif gawai kepada anak-anak, 2) meningkatkan kesadaran mereka akan bahaya kecanduan gawai, dan 3) membekali guru mengaji di TPQ dengan pengetahuan serupa. Metode yang digunakan meliputi survei lokasi, koordinasi, dan penyuluhan. Kegiatan dilaksanakan di Masjid Raudhatul Jannah Sukarami, Kota Bengkulu, pada 24 Mei 2025, melibatkan anak-anak TPQ dan guru mengaji. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai literasi digital dan risiko penggunaan gawai. Temuan penting adalah tingginya kepemilikan gawai dan akun media sosial di kalangan anak, meskipun sebagian besar diawasi. Kegiatan ini menekankan urgensi literasi digital dan peran kolaboratif dalam membentuk generasi digital yang sadar dan bertanggung jawab.
Kata Kunci: Anak, dampak Handphone, Literasi Digital, Pengetahuan.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, gawai, khususnya telepon genggam (handphone), telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, menjangkau berbagai kelompok usia mulai dari dewasa, remaja, hingga anak-anak. Kehadiran gawai telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia, memungkinkan akses informasi yang cepat, memfasilitasi komunikasi, serta mendukung berbagai sektor seperti bisnis, pendidikan, keagamaan, dan sosial. Namun, di balik kemudahan dan manfaat yang ditawarkan, gawai juga membawa potensi dampak negatif yang serius, seperti maraknya judi daring, pornografi, kekerasan seksual, kejahatan siber, kecanduan permainan daring, dan ketergantungan media sosial.

Tidak ada regulasi yang jelas akan kepemilikan Hp dan kepemilikan akun media sosial ini menjadi keprihatinan banyak pihak, di mana anak-anak usia dini (pra sekolah PAUD/TK) sampai SMP pada umumnya sudah memiliki Hp sendiri (bukan pinjaman orang tua atau saudara) dan juga memiliki akun media sosial di banyak platform. Belum lagi persoalan tidak ada pengawasan dari orang tua atau orang dewasa terhadap penggunaan Hp tersebut juga dikuatirkan anak-anak kebablasan mengakses atau menonton konten-konten yang tidak layak.

Menyikapi kondisi tersebut, Pengurus Masjid Raudhatul Jannah bekerjasama dengan mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam/KPI Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah/FUAD, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu mengadakan Pelatihan Literasi Digital pada Anak-Anak Upaya Meningkatkan Pengetahuan tentang Dampak Kecanduan Media Sosial. Pelatihan ini menyasar anak-anak murid Pengajian Masjid Raudhatul Jannah Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu yang berusia 6 tahun – 14 tahun.

Harus dipahami bersama bahwa, literasi digital harus mulai ditanamkan dalam karakter siswa karena akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan, memilih dan menafsirkan informasi dengan tepat (Tuhuteru et al., 2023). Selain itu menurut Pohan et al, literasi digital yang baik dapat memerangi penyebaran informasi yang salah (hoax) yang salah satu bentuk yang efektif menyampaikan literasi digital ke masyarakat adalah mendidik masyarakat untuk tahu tentang pentingnya literasi digital. (Husda et al., 2025)

Diketahui dari beberapa penelitian bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia ataupun masyarakat luar memanfaatkan internet untuk mengakses media sosial (Jayawinangun & Nugraha, 2018). Media sosial diartikan oleh Andreas Kaplan dan Michael Haenlain (Cahyono, 2019) sebagai suatu kelompok aplikasi yang menggunakan internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 serta memungkinkan terjadinya pembentukan dan pertukaran data (Januri, 2023).

Banyak sekali ragam media sosial yang disering digunakan oleh masyarakat luas, mulai dari WhatssApp, Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, Twitter dan masih banyak lagi. Hasil riset Lembaga We Are Social (Setiadi, 2016) menyatakan sebanyak 62 juta masyarakat Indonesia memiliki akun atau terdaftar sebagai pengguna media sosial Facebook. Artinya memang pengunaan media sosial ini sangat tinggi di Indonesia. Bahkan, dari riset tersebut juga dijelaskan bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk bermain media sosial melalui gadget atau gawai yang dimilikinya.(Januri, 2023).

Masa kanak-kanak, terutama usia dini, merupakan periode penting dalam perkembangan individu. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan yang pesat dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Perkembangan yang terjadi pada usia dini ini akan menjadi fondasi bagi kemampuan belajar dan kesejahteraan anak di masa depan (Sitopu et al., 2024); (Guna et al., 2024); (Fawait et al., 2024). Selanjutnya menurut Sutarto (2022) Masa anak usia dini adalah periode kritis dan fundamental dalam perkembangan manusia, di mana potensi individu mulai terbentuk dan berkembang. Pada tahap ini, otak anak menunjukkan plastisitas yang tinggi, memungkinkan mereka untuk menyerap informasi dengan cepat dan mudah . Perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan fisik semua mengalami pertumbuhan yang pesat selama masa ini (Sultan & Syafiuddin, 2025). Tujuan kegiatan ini adalah : 1). Memberikan informasi kepada anak-anak tentang manfaat handphone dan juga dampak negatifnya, 2). Agar anak-anak menyadari dampak negative dari kecanduan menggunakan Handphone, 3). Agar guru mengaji di TPQ juga memiliki pengetahuan tentang dampak kencanduan dan dapat aktif mengingatkan anak-anak asuhnya.

This Article is licensed under CC BY 4.0 Attribution

METODE KEGIATAN PKM

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dengan metode :

1. Survey, dimaksudkan untuk memastikan ketepatan sasaran yang akan diberi pendampingan berupa penyuluhan, yaitu ke anak-anak TPQ Raudhatul Jannah Sukarami Kota Bengkulu.

2. Koordinasi, melakukan koordinasi kepada pihak – pihak terkait yaitu pengurus Masjid Raudhatul Jannah, pengurus Pengajian Ibu-Ibu Raudhatul Jannah, serta guru mengaji di TPQ Raudhatul Jannah.

3. Melakukan penyuluhan pada tanggal 24 Maret 2025 di Masjid Raudhatul Jannah Sukarami Kota Bengkulu.

HASIL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Acara dimulai dengan registrasi peserta dan dilanjutkan dengan seremonial pembukaan. Dihadiri oleh peserta yaitu anak-anak dan guru mengaji TPQ Raudhatul Jannnah Sukarami Kota Bengkulu, mahasiswa KPI FUAD UIN FAS Bengkulu yang sedang Praktek Dakwah Berbasis Masjid, dan pengurus Masjid Raudhatul Jannah Sukarami Kota Bengkulu.

Acara inti yaitu penyampaian materi penyuluhan yang disampaikan oleh ibu Poppi Damayanti,M.Si dengan metode belajar dengan diselingi ice breaking berupa menyanyikan lagu tentang bahaya kecanduan Handphone dan sex education. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak tidak merasa bosan dengan pemaparan yang disampaikan. Berikut materi yang disampaikan :

1. Manfaat gawai, khususnya Handphone, yaitu sebagai 1). media komunikasi, 2). sebagai tempat mencari informasi tentang materi sekolah atau les, 3). sebagai pasar, 4). sebagai media mencari informasi, dan 5). sebagai kantor,6). sebagai media hiburan, 7). sebagai media mengabadikan momen, dan 8). sebagai perbankan. (Diskominfo Kab.Bandung, 2018)
2. Dampak positif Media Sosial: kemudahan memperoleh kabar terbaru, menghubungkan dan menjaga tali silaturahmi dengan keluarga atau teman, sebagai sarana meningkatkan kreatifitas dengan membuat sesuatu yang bermanfaat, sarana berwirausaha atau menjual karya, sarana belajar beradaptasi dan bersosialisasi pada public, sebagai sarana hiburan, dan lain-lain (www.batumenyan.id, 2023).

Gambar 4.1 Penyampaian Materi

3. Gejala fisik anak kecanduan handphone: Melepuh atau luka pada jari dan jempol, mata kering dan penglihatan berkurang, sering sakit kepala, penyimpangan dalam pola makan (melewatkan makan dan peningkatan asupan junk food), kegagalan untuk mengurus kebersihan pribadi, gangguan atau perubahan pola tidur.(BKKBN official, 2020)
4. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan : kurang bersosialisasi dengan kawan sebaya, selalu main handphone dimana pun, mengamuk jika tidak diberi handphine, tidak suka beraktivitas di luar rumah, minta pulang saat di luar rumah tanpa handphionenya.(www.schoolparenting.id)
5. Bahaya radiasi handphone : gangguan sel otak, sakit kepala, mudah lelah, sulit focus, gangguan tidur, gangguan pendengaran, memicu Parkinson, dan memicu penyakit mata.(www.papayan.desa.id)
6. Tips bantu anak adaptasi dengan gadget, 1). Jadwalkan waktu tanpa perangkat agar tidak kecanduan, 2) Simpan charge untuk membatasi penggunaan gadget berlebihan, 3). Perhatikan keamanan informasi agar mereka terhindar dari bahaya di internet maupun dunia nyata, 4). Batasi notifikasi yang berlebihan sehingga anak tidak teralihkan dari tugas-tugas sekolah atau tugas lainnya, 5) Jelaskan pada anak bagaimana berprilaku dan berkomunikasi secara online di internet agar tidak membuat bingung anak, 6). Bantu anak menata dan juga mengelolah informasi agar terbiasa untuk membuat salinan informasi, dan 7). Jadwalkan detoks digital regular agar menjadikan internet sebagai bagian yang bukan prioritas dari kehidupan mereka.(SindoNews.com, 2025).

Agar anak-anak tidak bosan, maka kegiatan materi diselingi dangan bernyayi dan bergerak didiringi lahu tentang mengenali anatomi tubuh yang boleh disentuh dan yang tidak boleh disentuh sebagai bagian pesan Pendidikan seks untuk anak usia dini. Dilanjutkan dengan lagu

This Article is licensed under CC BY 4.0 Attribution

dampak terlalu lama main Handphone, mengingatkan anak-anak agar jangan sampai kecanduan.

Gambar 4.2 *Ice Breaking*

Sesi terakhir dari kegiatan ini yaitu tanya jawad atau diskusi, hal ini dimaksudkan untuk menggali informasi dari anak-anak bagaimana kebiasaan penggunaan Handphone di rumah, pengawasan orang tua atau dewasa terhadap penggunaan Handphone, termasuk juga durasi dan frekuensi anak-anak mengakses internet Ketika di rumah. Temuan menarik, semua anak memiliki handphone sendiri (bukan Bersama-sama suadara atau numpang sama orang tua), semua anak memiliki akun media social baik IG, FB, Tik Tok. Pada umumnya anak diawasi dan diberi jadwal dalam menggunakan *handphone*.

Gambar 4.3 Pengenalan Materi Dengan Praktek

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan pemahaman yang komprehensif kepada anak-anak dan guru mengaji di TPQ Raudhatul Jannah mengenai literasi digital dan

dampak penggunaan gawai. Materi yang disampaikan, mulai dari manfaat hingga bahaya kecanduan gawai dan radiasinya, sangat relevan dengan kondisi saat ini di mana anak-anak semakin akrab dengan teknologi. Penggunaan metode interaktif seperti ice breaking dan lagu terbukti efektif dalam menjaga minat dan partisipasi anak-anak, sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan untuk usia dini.

Temuan dari sesi diskusi menunjukkan bahwa kepemilikan gawai dan akun media sosial di kalangan anak-anak usia 6-14 tahun di lokasi pengabdian sudah sangat tinggi. Hal ini mengkonfirmasi urgensi kegiatan literasi digital semacam ini. Meskipun sebagian besar anak-anak dilaporkan diawasi dan memiliki jadwal penggunaan gawai, masih ada potensi risiko yang perlu diwaspadai, terutama terkait dengan jenis konten yang diakses dan durasi penggunaan yang mungkin tidak selalu terpantau secara ketat. Data ini memperkuat argumen bahwa literasi digital bukan hanya tentang memahami teknologi, tetapi juga tentang mengembangkan perilaku yang bertanggung jawab dan aman dalam ekosistem digital.

Penyuluhan ini juga menyoroti peran penting guru mengaji sebagai agen perubahan di lingkungan TPQ. Dengan membekali mereka pengetahuan tentang dampak kecanduan gawai, diharapkan para guru dapat turut serta dalam upaya pengawasan dan edukasi berkelanjutan kepada anak-anak asuh mereka. Kolaborasi antara akademisi, pengurus masjid, dan guru mengaji menjadi model efektif dalam mengatasi tantangan literasi digital di tingkat komunitas.

Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki batasan. Evaluasi dampak pengetahuan hanya dilakukan melalui observasi dan diskusi singkat, tanpa pengukuran kuantitatif seperti pre-test dan post-test yang dapat memberikan data lebih objektif tentang peningkatan pemahaman. Selain itu, keberlanjutan pengawasan dan implementasi tips adaptasi gawai di lingkungan rumah tangga masih perlu dipantau lebih lanjut

PENUTUP

Kegiatan pengabdian ini telah berhasil memberikan ruang bagi anak-anak untuk belajar lebih banyak tentang kemajuan teknologi komunikasi dan pentingnya literasi digital. Melalui penyuluhan yang interaktif, diharapkan anak-anak ini akan tumbuh menjadi generasi yang lebih sadar dan bertanggung jawab dalam menghadapi dunia digital. Kegiatan ini merupakan langkah awal yang positif dalam membangun fondasi literasi digital di kalangan anak usia dini dan guru mengaji.

Saran dan Rekomendasi:

1. Evaluasi Berkelanjutan: Disarankan untuk melakukan evaluasi jangka panjang guna mengukur efektivitas program dalam mengubah perilaku dan kebiasaan penggunaan gawai pada anak-anak.
2. Keterlibatan Orang Tua: Program literasi digital selanjutnya dapat lebih aktif melibatkan orang tua secara langsung melalui sesi khusus, mengingat peran krusial mereka dalam pengawasan di rumah.
3. Modul Pembelajaran: Mengembangkan modul pembelajaran literasi digital yang terstruktur dan berkelanjutan untuk guru mengaji atau pendidik lainnya, agar materi dapat disampaikan secara rutin.
4. Penelitian Lanjutan: Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pola penggunaan gawai pada anak usia dini di berbagai wilayah, serta efektivitas intervensi literasi digital yang berbeda.

This Article is licensed under CC BY 4.0 Attribution

Kegiatan pengabdian ini ditutup dengan sesi foto bersama sebagai dokumentasi.

DAFTAR PUSTAKA

BKKBN. (2020). Gejala Fisik Anak Kecanduan Handphone. (Diakses dari: https://x.com/BKKBNofficial/status/932835978753998848)

Cahyono, A. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2(1), 1-10.

Diskominfo Kab. Bandung. (2018). Manfaat Gadget Bagi Pelajar. (Diakses dari: https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/17956-manfaat-gadget-bagi-pelajar)

Husda, N. E., Rorong, M. J., Ridho, M. R., Fabiola, F., Batam, U. P., Batam, U. P., Komunikasi, I., Batam, U. P., Informasi, S., & Batam, U. P. (2025). MENGATASI CYBERBULLYING DAN HOAX DENGAN LITERASI. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(1), 88–94.

Januri, T. S. (2023). Cyber Sexual Harrasment Di Media Sosial Sebagai Bentuk Penyimpangan Sosial Di Era Digital. Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, 10(1), 63–72. https://doi.org/10.31571/sosial.v10i1.4970

Papayan.desa.id. (n.d.). Bahaya Radiasi Handphone. (Diakses dari: https://www.google.com/search?q=www.papayan.desa.id+bahaya+radiasi+handphone&sca_esv)

Schoolparenting.id. (n.d.). Ciri-ciri Anak yang Sudah Kecanduan. (Diakses dari: https://www.google.com/search?q=school+parenting.idCiri-ciri+anak+yang+sudah+kecanduan)

SindoNews.com. (2025). Penting Terapkan 7 Kebiasaan Ini untuk Penggunaan Gadget Anak. (Diakses dari: https://infografis.sindonews.com/photo/13515/penting-terapkan-7-kebiasaan-ini-untuk-penggunaan-gadget-anak-1643575351)

Sultan, U., & Syafiuddin, M. (2025). Menggali Potensi Optimal Anak Usia Dini: Tinjauan Literatur. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 11, 68–78.

www.batumenyan.id. (2023). Mengukur Dampak Positif Etika dalam Statistik dan Metrik Media Sosial. (Diakses dari: https://www.batumenyan.desa.id/mengukur-dampak-positif-etika-dalam-statistik-dan-metrik-media-sosial/)

This Article is licensed under CC BY 4.0 Attribution