

## MENUMBUHKAN KESADARAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK MELALUI STRATEGIS KOMUNIKASI GURU EFEKTIF

Oji Kurniadi\*, Dedeh Fardiah, Rini Rinawati

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung

\*Email: oji.kurniadi@gmail.com

Naskah diterima: 30-12-2025, disetujui: 29-03-2026, diterbitkan: 08-05-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i2.11211>

**Abstrak** - Transformasi digital di Indonesia meningkat pesat, pengguna aktif internet mencapai 209,3 juta pada 2023. Laporan *State of Mobile 2024* Indonesia merupakan negara dengan rata-rata pengguna perangkat *mobile* terlama di dunia, mencapai 6,05 jam per harinya tahun 2023. Anak-anak usia sekolah dasar turut terdampak oleh intensitas penggunaan gadget, baik secara positif maupun negatif. Oleh karena itu, diperlukan literasi digital sejak dini melalui pendekatan yang dekat dengan mereka, yakni guru. Permasalahan yang muncul yaitu kurangnya pemahaman mengenai gadget, dampak gadget pada perkembangan anak, pengetahuan mengenai literasi digital dan strategi menumbuhkan kesadaran digital serta pemahaman mengenai prinsip komunikasi efektif. Kegiatan PKM ini bertujuan memberdayakan guru di Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Majalengka agar mampu menanamkan kesadaran bijak dalam menggunakan gadget kepada anak. Hasil pelaksanaan PKM menunjukkan bahwa peserta memiliki pengetahuan yang tinggi mengenai materi literasi digital yang disampaikan, namun demikian pemberian materi yang disampaikan tetap memberikan penambahan pengetahuan peserta mengenai materi PKM.

**Kata kunci:** anak, gadget, literasi digital, pemberdayaan, strategi komunikasi

### LATAR BELAKANG

Majalengka, sebagai salah satu kabupaten di Jawa Barat yang mengalami perkembangan pesat dalam bidang pendidikan dan teknologi, memiliki komunitas pendidikan Islam yang aktif, salah satunya tergabung dalam Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT). JSIT Korda Majalengka terdiri dari tujuh sekolah yang mencakup jenjang taman kanak-kanak hingga sekolah menengah pertama, dengan sekitar 300 guru yang menjadi anggotanya. Namun, berdasarkan temuan awal, sebagian besar guru di JSIT Korda Majalengka masih menghadapi kendala dalam memahami konsep literasi digital secara komprehensif, serta strategi komunikasi yang tepat untuk menyampaikan nilai-nilai digital kepada siswa.

Berbagai permasalahan para guru terkait perkembangan teknologi gadget dan literasi media khususnya pendidikan dasar seperti resiko dan manfaat penggunaan gadget, etika dan belum adanya kurikulum atau modul internal yang terintegrasi mengenai pendidikan

gadget dan literasi digital berbasis nilai Islam. Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi titik tolak penting bagi penyusunan program pengabdian ini, yang menempatkan guru sebagai aktor utama dalam mengimplementasikan nilai-nilai literasi digital kepada siswa. Dengan pendekatan partisipatif dan berbasis kebutuhan mitra, program ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan Islam di Majalengka.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi, belajar, dan mengakses informasi. Di tengah arus digitalisasi global, gadget seperti *smartphone*, tablet, dan perangkat elektronik lainnya menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan sejak usia dini (Nur & Elan, 2021). Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, pada tahun 2018 terdapat sekitar 100 juta pengguna gadget di Indonesia, menjadikan negara ini sebagai pengguna terbesar keempat

setelah Tiongkok, India, dan Amerika Serikat. Angka tersebut tentu terus meningkat seiring dengan penetrasi internet dan aksesibilitas perangkat digital yang semakin meluas.

Laporan *State of Mobile 2024* Indonesia merupakan negara dengan rata-rata pengguna perangkat *mobile* terlama di dunia, mencapai 6,05 jam per harinya tahun 2023. Hasil dari penelitian lainnya menyebutkan dalam kesehariannya anak rata-rata menggunakan gadget satu jam, kadang kurang dari satu jam kadang juga lebih yang digunakan untuk menonton video *youtube* dan bermain game (Khotimah, dkk., 2021).

Sementara itu, dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan, terutama pada anak-anak, menimbulkan kekhawatiran tersendiri. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perkembangan sosial, kognitif, dan emosional anak. Ketua Komisi Nasional Perlindungan Anak menyatakan bahwa sejak tahun 2013 hingga 2016 telah terjadi puluhan kasus kecanduan gadget pada anak (Hudi, dkk., 2020). Minimnya pengetahuan anak usia dini tentang berbagai macam situs dan aplikasi yang ada tidak menutup kemungkinan akan menyebabkan mereka secara leluasa untuk membuka situs-situs yang dapat mengganggu pola pikir dan perilaku mereka. Fenomena ini menegaskan perlunya pendekatan edukatif dan preventif untuk mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang positif.

Di sisi lain, gadget juga menyimpan potensi luar biasa dalam mendukung pembelajaran dan akses informasi. Hasil penelitian Amri, dkk., (2020) menunjukkan bahwa gadget dapat meningkatkan kualitas hidup melalui akses komunikasi dan informasi yang cepat serta mendukung proses belajar interaktif. Sementara Gabriela & Mau (2021) menyebutkan dampak positif gadget dalam pembelajaran antara lain: (1) Anak memiliki

pengetahuan yang lebih luas, karena dalam gadget tidak ada batasan dalam mencari informasi mengenai apapun dan dari manapun, anak bisa bebas memilihbelajar apa saja seperti mata pelajaran, belajar menanam bunga, belajar cara menggambar, melukis, belajar membuat sesuatu dari barang bekas, dan banyak sekali pembelajaran yang bisa ditemukan di dalam gadget. (2) Menambah semangat belajar, anak akan memiliki semangat karena mereka bisa belajar dengan melihat gambar hidup, warna warni, karakter kartun yang semuanya itu mereka sukai dan membuat perasaan mereka senang, bukan sekedar belajar dengan buku dan pensil yang terkadang memberikan efek bosan untuk anak-anak dalam masa perkembangan. (3) Lebih mudah memahami pelajaran, hal ini dikarenakan belajar menggunakan gadget akan bisa menjumpai contoh konkrit, bukan hanya materi pelajaran, contohnya seperti pada video-video pembelajaran tentang perilaku sopan santun, saling menghargai, saling menolong dan memaafkan. Oleh karena itu, pendekatan yang tepat bukanlah menolak penggunaan gadget, melainkan mengarahkan pemanfaatannya secara bijak dan produktif. Di sinilah peran guru menjadi sangat penting dalam membentuk pemahaman dan perilaku digital anak.

Literasi digital menjadi kunci utama dalam menjawab tantangan ini. Literasi digital mencakup kemampuan individu untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif. Sehingga, literasi digital membantu anak-anak dalam memanfaatkan potensi mereka untuk menghadapi tantangan kompleks di masa depan (Cynthia & Sitohang, 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, guru memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai literasi digital kepada anak-anak. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru melalui program literasi digital merupakan upaya yang krusial

untuk membekali mereka dengan strategi komunikasi efektif agar mampu menumbuhkan kesadaran anak dalam menggunakan gadget secara bijak.

Pendidikan literasi digital dibutuhkan dalam menghadapi era digitalisasi yang masif. Dalam hal ini, literasi digital tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi preventif terhadap penyalahgunaan teknologi, khususnya gadget. Sebagaimana dijelaskan oleh Belshaw (2012, dalam Silvana & Darmawan, 2018), terdapat

delapan elemen penting dalam literasi digital: kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis, dan tanggung jawab sosial.

Untuk memperkuat dasar intervensi literasi digital, Tim juga merujuk pada data kompetensi literasi digital yang disusun oleh Jaringan Pegiat Literasi Digital (JAPELIDI). Kompetensi ini menjadi indikator penting dalam menilai sejauh mana masyarakat mampu bersikap kritis dan bertanggung jawab dalam ekosistem digital.

**Tabel 1.** Kompetensi Literasi Digital Menurut JAPELIDI

No	Dimensi Kompetensi	Indikator Umum
1	Proteksi	Kesadaran dan kemampuan melindungi data dan privasi di ruang digital
2	Kecakapan Teknologi	Kemampuan mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital
3	Partisipasi Digital	Kesiapan dan keterlibatan dalam aktivitas sosial secara daring
4	Literasi Media & Informasi	Kemampuan memilah, memahami, dan menyebarkan informasi dengan kritis
5	Etika Digital	Kemampuan menjaga sopan santun dan tanggung jawab dalam komunikasi digital

Gadget memiliki peran ambivalen. Di satu sisi, ia menjadi alat pendukung pembelajaran dan komunikasi, namun di sisi lain dapat menjadi sumber gangguan dan disinformasi. Oleh karena itu, diperlukan integrasi antara literasi digital dan komunikasi efektif.

Komunikasi efektif menurut Devito (2013) adalah proses pertukaran pesan yang menghasilkan pemahaman bersama, yang sangat penting dalam pembelajaran digital. Sementara itu, menurut Adler & Rodman (2006), komunikasi efektif mencakup aspek kejelasan pesan, empati, konteks, dan umpan balik semua aspek ini relevan dalam interaksi antara guru dan siswa di ruang kelas digital.

Penting pula membangun metakomunikasi digital, yakni kesadaran tentang bagaimana pesan dikonstruksi dan diterima di media digital. Guru harus mampu menggunakan perangkat teknologi tidak hanya

sebagai alat bantu ajar, tetapi sebagai bagian dari pendidikan karakter dan etika digital.

**METODE PELAKSANAAN**

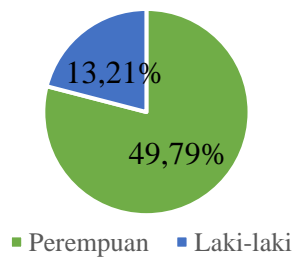
Penyelenggaraan PKM dilaksanakan dalam dua tahapan kegiatan yaitu :

1. Melaksanakan FGD dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di JSIT Majalengka berkaitan dengan permasalahan terkait tema PKM. Kegiatan ini dilaksanakan di Kantor JSIT Indonesia Daerah Majalengka, Jalan KH. Abdul Halim, RT. 03 RW. 11, Kelurahan Majalengka Kulon, Kabupaten Majalengka, 45418, pada tanggal 16 April 2025.
2. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada tanggal 3 Mei 2025, bertempat di SDIT Insan Rabbani Majalengka dalam bentuk penyuluhan dengan materi sebagai berikut:
  - a. Gadget: Perkembangan, Penggunaan dan Dampak.
  - b. Literasi Digital dan Komunikasi Efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Data Responden

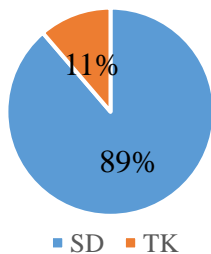
Jenis kelamin responden kegiatan PKM terdiri dari:



**Gambar 1.** Jenis Kelamin Responden

Sebagian besar peserta adalah perempuan ( $\pm$  49,8%). Hal ini sesuai dengan dominasi guru perempuan di jenjang dasar, yang dipandang sebagai “madrasah pertama” bagi anak-anak.

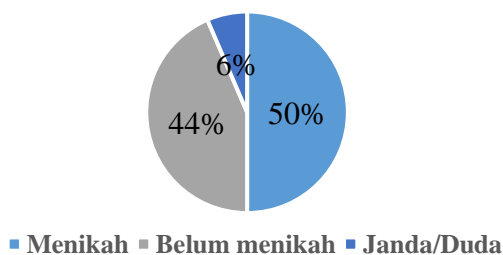
Status pekerjaan responden kegiatan PKM terdiri dari:



**Gambar 2.** Jumlah Responden Berdasarkan Perwakilan Tingkat Sekolah

Peserta mayoritas berasal dari SD, karena target kegiatan adalah guru SD yang menghadapi tantangan penggunaan gadget oleh siswa.

Status marital peserta kegiatan PKM terdiri dari:



**Gambar 3.** Status Marital Responden PKM

Peserta terbagi atas 50% sudah menikah, 44% belum menikah, dan 6% janda/duda. Hal

ini mencerminkan keberagaman usia dan pengalaman guru.

Usia Peserta Kegiatan PKM terdiri dari:

**Tabel 2.** Usia Responden Pengabdian Berdasarkan WHO

No	Usia	Jumlah	%
1	<i>Adolescent</i> (Remaja) 10–19 tahun	3	4,8
2	<i>Young Adult</i> (Dewasa Muda) 20–24 tahun	15	24,2
3	<i>Early-middle adulthood</i> (Dewasa Awal Madya) 25–44 tahun	42	67,7
4	<i>Late-middle adulthood</i> (Dewasa Madya Lanjut) 45-59 tahun	2	3,3
5	<i>Older Adult</i> (Lanjut Usia Awal) 60–74 tahun	0	0
Jumlah Total		62	100

Berdasarkan tabel 2 di atas, maka sebagian besar peserta adalah orang dewasa (*Adult*) yang berada pada usia 25 tahun sampai 59 tahun, yaitu sebanyak 69,4%. Kategori ini menurut WHO kategori usia dewasa awal madya (*Early-middle adulthood*) yang berada pada usia 25 - 44 tahun memiliki karakteristik: (1) Belajar untuk mendukung karier dan kehidupan rumah tangga. Relevansi praktis menjadi kunci motivasi, (2) Selektif menggunakan media sosial (LinkedIn, Facebook, Telegram) untuk jejaring profesional atau komunitas, (3) Menjadi pilar sosial: kepala keluarga, penggerak komunitas, atau warga aktif.

### B. Pre-Test dan Post-Test

Gadget dan perkembangannya menjadi materi yang diberikan kepada peserta pengabdian. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan mengenai materi yang disampaikan terkait dengan pemahaman mengenai gadget dan perkembangannya. Secara lengkap pengetahuan gadget dan perkembangannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Pengetahuan Gadget dan Perkembangannya

No	Pengetahuan	Pre Test		Post Test	
		$\Sigma$	%	$\Sigma$	%
1	Manfaat aplikasi edukasi	45	75	54	90
2	Gadget kebutuhan utama belajar	38	63,5	55	91,7
3	Resiko Kesehatan fisik akibat penggunaan gadget berlebihan	55	91,7	57	95
4	Manfaat fitur <i>parental control</i> pada aplikasi edukasi	55	91,7	58	95
5	Agar penggunaan gadget anak tetap sehat, hal yang harus dilakukan guru dan orang tua	56	93,3	60	100
6	Aplikasi kreatif untuk anak SD	51	85	57	95
7	Salah satu bentuk penggunaan gadget yang kurang tepat bagi anak	55	91,7	60	100
8	Peran utama guru dalam era gadget dan aplikasi Edukasi	56	93,3	60	100
9	Dampak penggunaan gadget tanpa pengawasan orang	56	93,3	60	100
10	Salah satu cara meningkatkan literasi digital pada anak	56	93,3	60	100
11	Apa pengertian gadget dalam konteks pembelajaran anak SD	56	93,3	59	98,3
12	Salah satu dampak positif gadget bagi anak	54	90	59	98,3
13	Aplikasi edukasi yang menyediakan kelas virtual, pengumpulan tugas, dan diskusi antara guru dan siswa	55	91,7	60	100
14	Salah satu cara bijak mengatasi dampak negatif gadget pada anak	55	91,7	59	98,3
15	Fungsi utama aplikasi edukasi	56	93,3	60	100
16	Dampak negatif gadget pada perkembangan sosial anak	54	90	60	100
17	Tips memilih aplikasi edukasi yang baik	56	93,3	59	98,3
18	Jika seorang anak lebih suka bermain game daripada menggunakan aplikasi edukasi, maka peran guru dan orang tua	56	93,3	59	98,3
19	Langkah pertama yang sebaiknya dilakukan sebelum anak menggunakan aplikasi edukasi	56	93,3	59	98,3
20	Anak sudah selesai belajar dengan gadget	56	93,3	59	98,3

Sumber: hasil *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan pada pelaksanaan pengabdian dapat diperoleh gambaran bahwa peserta pengabdian telah memiliki pengetahuan awal yang terkait dengan pengetahuan mengenai gadget. Pengetahuan awal dari para peserta ini ada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata 53,85. Pengetahuan tinggi yang dimiliki oleh peserta pengabdian ini menunjukkan bahwa pengetahuan mengenai gadget bagi guru bukan merupakan hal yang baru.

Tinggi pengetahuan awal guru mengenai gadget tentunya berkaitan erat dengan peran, tugas, dan karakteristik profesional guru. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru tidak lagi hanya diposisikan sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator,

inovator, dan pembimbing dalam proses belajar yang dinamis dan berbasis teknologi. Dengan peran tersebut tentunya guru dalam proses pembelajaran sering kali di bantu atau di dukung dengan gadget. Hal ini yang menjadi dasar guru untuk memiliki pengetahuan mengenai gadget itu sendiri.

Disamping itu menurut Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, menyebutkan bahwa guru harus memiliki kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik, termasuk kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu tugas utama guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, relevan, dan

sesuai dengan perkembangan zaman. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar mampu menjawab tantangan era digital. Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang menjadi dasar tingginya pengetahuan guru sebagai peserta pengabdian pada materi mengenai gadget.

Pengetahuan awal yang tinggi mengenai gadget dari para guru yang menjadi peserta PKM juga berkontribusi dalam membentuk *self-efficacy* atau keyakinan diri seseorang dalam menggunakan teknologi. Bandura (1997) menyebutkan bahwa *self-efficacy* yang kuat berpengaruh positif terhadap motivasi dan ketekunan dalam menghadapi tantangan teknologi baru. Guru-guru yang sudah akrab dengan gadget, besar kemungkinan memiliki sikap positif terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran. Pengetahuan awal yang tinggi merupakan indikator bahwa para peserta memiliki kesiapan kognitif dalam menerima informasi dan keterampilan lanjutan yang berkaitan dengan teknologi digital. Dalam kerangka konstruktivisme sosial, sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky (dalam Amahorseya & Mardiyah, 2023), proses belajar yang efektif sangat tergantung pada zona perkembangan proksimal, yakni jarak antara apa yang dapat dilakukan individu secara mandiri dengan apa yang dapat dilakukan dengan bantuan. Ketika peserta sudah memiliki pengetahuan awal yang tinggi, maka intervensi dalam bentuk pelatihan atau pengabdian dapat diarahkan pada penguatan dan perluasan keterampilan, bukan lagi pada pengenalan konsep dasar.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan dari para peserta, walaupun secara kuantitatif peningkatannya sedikit. Peningkatan ini tetap dianggap menjadi peningkatan yang signifikan. Peningkatan pengetahuan yang terjadi meskipun kecil tetap menunjukkan adanya

transfer of learning atau peralihan pengetahuan dari tim pengabdian kepada peserta. Ranah evaluasi pendidikan, melihat bahwa perubahan yang signifikan secara statistik namun tidak besar secara kuantitatif seringkali menandakan bahwa materi yang disampaikan telah mengisi sisi-sisi kecil dalam pengetahuan sebelumnya, atau memperkuat pemahaman yang telah ada dari para peserta.

Salah satu kemungkinan mengapa peningkatan yang terjadi relatif kecil adalah karena peserta telah memiliki pengetahuan awal yang tinggi, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai *pretest* sebelumnya. Dalam teori pembelajaran, ini dikenal sebagai fenomena *diminishing returns*, yaitu semakin tinggi pengetahuan awal yang dimiliki, semakin kecil peningkatan pengetahuan yang dapat dicapai melalui intervensi standar.

Dalam perspektif teori konstruktivisme, seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky (dalam Amahorseya & Mardiyah, 2023), pembelajaran paling efektif terjadi ketika materi baru berada sedikit di atas tingkat pengetahuan peserta sebelumnya. Jika materi dalam pengabdian tidak cukup menantang atau berada dalam zona “kenyamanan kognitif”, maka peningkatan yang terjadi pun cenderung minim. Oleh karena itu, peningkatan kecil bukan berarti program tidak berhasil, melainkan menunjukkan bahwa materi yang diberikan harus lebih disesuaikan untuk mengakomodasi tingkat kompetensi awal peserta.

Pengetahuan guru mengenai gadget dari sisi Islam memang diperlukan, hal ini dikarenakan guru sebagai orang yang memberikan pengajaran khususnya mengenai pengetahuan kepada siswa tentunya perlu untuk selalu adaptif mengenai perkembangan teknologi komunikasi. Hal ini sesuai dengan wahyu Allah SWT yang artinya: "...Katakanlah: 'Adakah sama orang-orang

yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?' Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran." (QS. Az-Zumar: 9).

Ayat ini memberikan arti bahwa guru harus memiliki keilmuan yang cukup dan senantiasa meningkatkan diri. Ini selaras dengan semangat untuk memahami teknologi komunikasi agar tidak tertinggal. Salat satu ayat Al-Qur'an yang dapat dijadikan landasan dalam memahami pentingnya adaptasi terhadap teknologi, termasuk dalam konteks Pendidikan, yaitu: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya." (QS. Al-'Alaq: 1-5).

Peningkatan pengetahuan dengan demikian betapapun kecilnya, merupakan indikator bahwa proses pemberdayaan telah berlangsung. Pemberdayaan guru, dapat membimbing dan mendukung guru dalam pengembangan profesional mereka, meningkatkan kompetensi mereka, dan memotivasi mereka untuk pertumbuhan diri, serta keterampilan pemecahan masalah yang berkontribusi secara bermakna dalam pendidikan (Kiral, 2025). Ketika guru mengalami peningkatan pengetahuan setelah program pengabdian, hal itu tidak semata tentang nilai *posttest* yang lebih tinggi, tetapi menunjukkan bahwa mereka semakin mampu mengambil peran aktif dalam penggunaan teknologi sebagai bagian dari pengajaran mereka.

Pemberdayaan juga mencakup aspek sosial dan profesional, yaitu ketika guru mampu menjadi penggerak di komunitas sekolah dan menjalin kolaborasi dengan rekan sejawat. Hasil *posttest* yang meningkat, meskipun kecil,

berpotensi memunculkan "*local champions*" atau agen perubahan di antara peserta. Mereka dapat membagikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh kepada guru lain.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Peserta PKM umumnya telah memiliki pengetahuan yang tinggi mengenai literasi digital sebelum menerima materi pelatihan. Hal ini disebabkan karena guru sebagai pendidik aktif mencari dan menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Pengetahuan awal yang dimiliki tersebut memberikan dasar kuat dalam menerima materi PKM, khususnya terkait komunikasi melalui media digital.

PKM tetap memberikan nilai tambah berupa wawasan baru mengenai implementasi literasi digital dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang disampaikan, seperti pemanfaatan media sosial dan platform digital penunjang pendidikan, menjadi sumber pengetahuan tambahan yang relevan dan aplikatif bagi para guru peserta.

Peserta menyatakan bahwa kegiatan PKM yang dilakukan memberikan manfaat secara langsung, yang ditunjukkan melalui rasa puas terhadap pelaksanaan pelatihan serta antusiasme selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang yaitu, pelaksanaan PKM sebaiknya lebih menitikberatkan pada aspek praktis atau aplikasi langsung dari penggunaan media digital dalam pembelajaran. Penerapan teknologi secara langsung akan membantu guru lebih memahami dan menguasai materi yang diberikan. Lalu, model penyampaian materi pelatihan hendaknya dibuat lebih interaktif melalui pendekatan permainan edukatif dan diskusi kelompok. Hal ini akan meningkatkan partisipasi aktif peserta

serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adler, R. & Rodman. (2006). *Understanding Human Communication, Ninth Edition*. New York: Oxford University Press.
- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardiyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengamatan Di Tk Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah hati*, 10(1), 16 - 28.
- Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E., (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14 - 23.
- Bandura, A. (1997). *Self Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman.
- Cynthia, R. E., & Sitohang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31721-31723.
- Devito, J. A. (2013). *The Interpersonal Communication Book* (Edition 13). United States: Pearson Education.
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo*, 5(1), 99 - 110
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang M. (2020). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837 - 14844.
- Khotimah, K., Saputra, A., Khair, B. N., & Rahayu, S. (2021). Pendidikan Geosista Sebagai Upaya Meminimalkan Penggunaan Gadget Pada Anak: Seminar-Workshop untuk Guru dan Orang Tua. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 60 - 65.
- Kiral, B. (2025). Teacher Empowerment as a Structure Supporting Teachers' Development : Principals' Practices and Ideal Empowerment. *SAGE Open*, 15(2), 21582440251339309.
- Nur, R., & Elan, D. M. S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Universitas Pendidikan Indonesia: Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202 - 210.
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146-156.