

Implementasi Layanan Bimbingan Literasi Digital Melalui Kegiatan “Edukasi Penggunaan Gadget” di SD Negeri Tanjungsari Kajen

Fitrotul Awalia¹, Mar’atul Khusna², Aenun Nisa³, Rahmi Anekasari⁴

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia¹⁻⁴

Email Korespondensi: fitrotul.awalia@mhs.uingusdur.ac.id,
maratul.khusna@mhs.uingusdur.ac.id, aenun.nisa@mhs.uingusdur.ac.id,
rahmi.anekasari@uingusdur.ac.id

Article received: 28 September 2025, Review process: 12 Oktober 2025,

Article Accepted: 22 November, Article published: 22 Desember 2025

ABSTRACT

This study aims to determine how digital literacy guidance services are implemented through the "Gadget Usage Education" program at Tanjungsari Kajen Public Elementary School. This study was conducted against the backdrop of the increasing use of gadgets among elementary school students, which requires appropriate guidance and understanding regarding the wise, safe, and responsible use of technology. As elementary educational institutions, schools have a strategic role in providing guidance services that not only target students but also involve parents as key partners in supervising gadget use at home. This study used a descriptive qualitative method. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The focus of this study was on the program format and school support in providing an understanding of digital literacy. The results showed that the implementation of digital literacy guidance services at Tanjungsari Kajen Public Elementary School was carried out through several structured activities. These activities included counseling parents about the importance of digital literacy and gadget usage education, coaching students through ceremonial messages, and integrating learning with digital technology. Furthermore, the school utilizes WhatsApp as a communication and service platform connecting teachers and parents, a simple form of cyber counseling in elementary schools, enabling more effective monitoring of gadget use. In conclusion, digital literacy guidance services at Tanjungsari Kajen Public Elementary School have been effectively implemented through various programs involving the entire school community. These programs contribute to increasing students' and parents' understanding of more positive, productive, and responsible gadget use.

Keywords: Education, Digital Liteacy,, Gadget

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi layanan bimbingan literasi digital melalui kegiatan “Edukasi Penggunaan Gadget” di SD Negeri Tanjungsari Kajen. Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang pada fenomena meningkatnya penggunaan gadget di kalangan peserta sekolah dasar, hal ini menuntut adanya pendampingan dan pemahaman yang tepat mengenai penggunaan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Sebagai lembaga pendidikan dasar, sekolah memiliki peran strategis dalam memberikan layanan bimbingan yang tidak hanya menysasar peserta didik, tetapi juga melibatkan orang tua sebagai mitra utama dalam pengawasan penggunaan

gadget di rumah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Fokus penelitian ini tertuju pada bentuk program, serta dukungan sekolah dalam memberikan pemahaman mengenai literasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi layanan bimbingan literasi digital di SD Negeri Tanjungsari Kajen dilaksanakan melalui beberapa kegiatan terstruktur. Kegiatan tersebut meliputi penyuluhan kepada orang tua mengenai pentingnya literasi digital dan edukasi penggunaan gadget, pembinaan kepada peserta didik melalui amanat upacara, serta integrasi pembelajaran dengan teknologi digital. Selain itu, sekolah juga memanfaatkan platform WhatsApp sebagai media komunikasi dan pelayanan yang menghubungkan guru dengan orang tua, bentuk dari penerapan cyber counseling sederhana di sekolah dasar, sehingga proses monitoring penggunaan gadget dapat dilakukan secara lebih efektif. Kesimpulannya, layanan bimbingan literasi digital di SD Negeri Tanjungsari Kajen telah diimplementasikan dengan baik melalui berbagai program yang melibatkan seluruh warga sekolah. Program tersebut berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa dan orang tua mengenai penggunaan gadget yang lebih positif, produktif, dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: Edukasi, Literasi Digital, Gadget

PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi sebagai alat belajar atau bekerja dengan efektif. Menurut Nasrullah, literasi digital juga dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu dalam menggunakan teknologi untuk hal positif seperti meneliti, berkreasi, berkomunikasi agar lebih efektif dimana pun dan dalam kehidupan sehari-hari (Manubey, 2022). Kemampuan menggunakan teknologi secara efektif lebih dari sekedar komunikasi tetapi tentang menggunakannya dengan baik dan kesadaran akan dampak negatifnya. Pemanfaatan literasi digital yang positif membekali siswa dengan kemampuan, keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang akan menuntun mereka untuk menjadi baik di kehidupan sekarang maupun masa depan.

Dalam kehidupan yang serba modern saat ini, teknologi digital mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini ditunjukkan dengan berbagai inovasi baru penggunaan teknologi digital termasuk pada aspek bidang Pendidikan, pendukung proses pembelajaran, seperti fleksibilitas belajar dan pengenalan teknologi sejak dini. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai medium utama dalam proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan adaptif (Mahmudi et al., 2025), perkembangan teknologi komunikasi telah beralih menuju digital, seperti hadirnya e-book, internet, dan e-library. Namun, di sisi lain, teknologi juga dapat berdampak negatif jika penggunaannya tidak didampingi dengan tepat. Risiko tersebut seperti kecanduan gadget, cyber bullying, penyalahgunaan data pribadi hingga berdampak pada gangguan fokus belajar dan aspek sosial emosional anak. Oleh sebab itu, perlu dipertimbangkan penggunaan gadget pada anak agar tidak menimbulkan hal-hal negatif.

Tumbuh dalam lingkungan pesatnya perkembangan teknologi, anak-anak dari Generasi Z dan Generasi Alpha mengalami pola hidup signifikan terhadap cara mereka berpikir, berperilaku, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, hal ini

disebabkan mereka sudah terbiasa menggunakan teknologi digital dan menjadi bagian dari keseharian mereka, baik untuk hiburan, belajar, maupun berinteraksi. Meskipun anak-anak saat ini dapat dikatakan cukup mahir dalam penggunaan teknologi, mereka ini belum memiliki kesiapan dan belum dapat menyadari cara penggunaan gadget dengan baik serta belum memiliki kemampuan kontrol diri, hal ini dapat dilihat kecenderungan menggunakan gadget untuk hiburan seperti bermain game, menonton video, atau mengakses media sosial dalam waktu yang lama, tanpa memahami dampak paparan layar yang berlebihan maupun konten yang tidak sesuai. Kondisi ini diperkuat oleh data penelitian Haryanto, yang menyatakan bahwa pada tahun 2020 pengguna gadget di Indonesia mencapai 338,2 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori anak-anak (Nugroho et al., 2022), hal ini menunjukkan bahwa anak-anak yang sangat rentan terhadap paparan teknologi digital dan membutuhkan pendampingan serta kontrol diri dalam hal literasi digital yang baik.

Penelitian lainnya juga menunjukkan adanya batasan penggunaan gadget anak-anak berusia 0-2 tahun sebaiknya tidak terpapar gadget sama sekali, sementara untuk anak-anak berusia 3-5 tahun dibatasi hanya 1 jam per hari, dan anak-anak berusia 6-18 tahun hanya 2 jam per hari. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak yang menggunakan gadget dengan durasi 4-5 kali lebih lama dari jumlah yang disarankan (Nugroho et al., 2022)

Dalam hal ini, peran layanan literasi digital hadir untuk memberikan layanan pembimbing yang mengenalkan cara penggunaan teknologi secara benar, aman, bermanfaat dan keseimbangan penggunaan teknologi digital. Selain itu, pendidik sebagai konselor juga berperan sebagai pengarah yang membantu siswa memilih konten digital yang sesuai dengan usia dan kebutuhan belajarnya. Tidak hanya itu, pendidik juga bertugas sebagai pengawas dan pengontrol agar pemanfaatan teknologi tidak berlebihan maupun disalahgunakan. Situasi ini membuat pendampingan dari orang tua juga menjadi faktor yang sangat penting dalam mengontrol penggunaan teknologi digital agar mampu menggunakan gadget secara bijak dan seimbang.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tanjungsari Kaje, alasan peneliti mengambil lokasi tersebut adalah karena sekolah telah menerapkan edukasi layanan literasi digital, dengan program yang dilaksanakan melalui kolaborasi antara pihak sekolah dan orang tua dalam membimbing anak-anak terhadap penggunaan teknologi digital secara bijak dan seimbang, selain itu, orang tua juga diberi pemahaman mengenai pentingnya pengawasan atau kontrol terhadap penggunaan gadget di rumah untuk membentuk kebiasaan digital yang sehat pada anak-anak mereka. Langkah ini dilakukan sebagai bentuk respon terhadap fenomena meningkatnya penggunaan gadget secara bebas di kalangan anak-anak, yang berdampak negatif pada munculnya perilaku verbal negatif seperti berkata kasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu sebuah metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan atau teori

terhadap penelitian terdahulu melalui buku, jurnal maupun sumber literatur berupa kata-kata, gambar, dan bukan dalam bentuk numerik atau angka (Waruwu, 2024). Pendekatan kualitatif dipilih karena kesesuaian dengan penelitian yaitu fenomena dalam pendidikan, bertujuan untuk mengetahui informasi secara mendalam terkait dengan implementasi layanan literasi digital dalam penggunaan gadget untuk mengurangi dampak negatifnya pada peserta didik di SD Negeri Tanjungsari Kajen, Kabupaten Pekalongan dengan melakukan kolaborasi bersama orang tua terhadap pembentukan kebiasaan dalam penggunaan digital yang baik pada peserta didik dengan memberikan beberapa fakta secara sistematis dan terperinci.

Penelitian ini dilaksanakan di Lokasi SD Negeri Tanjungsari Kajen Kabupaten Pekalongan, lokasi ini dipilih karena sudah terlaksananya implementasi layanan literasi digital dalam penggunaan gadget. Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh secara langsung oleh peneliti melalui observasi dan wawancara semi-terstruktur untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai pelaksanaan literasi digital di SD Negeri Tanjungsari Kajen Kabupaten Pekalongan. Pemilihan narasumber ketika peneliti melakukan wawancara yaitu dengan teknik purposive sampling, peneliti melihat karakteristik yang sesuai pada narasumber. Purposive sampling yaitu pemilihan individu dengan menggunakan penilaian pribadi peneliti berdasarkan pengetahuannya tentang populasi dan berdasarkan tujuan khusus penelitian (Rangkuti, 2016). Sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai sumber literatur yaitu jurnal ilmiah, buku, maupun hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian layanan literasi digital dalam penggunaan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa SD N Tanjungsari Kajen telah menerapkan berbagai program atau kegiatan yang berkaitan dengan literasi digital, namun pada pelaksanaannya belum terstruktur atau hanya dilaksanakan secara kondisional. Dalam hal ini narasumber sempat menyinggung perihal para peserta didik masih kurang memahami etika dalam menggunakan teknologi digital. Beberapa perilaku peserta didik juga mencerminkan pengaruh negatif penggunaan teknologi digital, seperti berbicara kasar karena terlalu sering mendengar kata-kata tersebut dari game, atau berkelahi secara harfiah karena meniru karakter di game, dan contoh negatif lainnya. Melihat kondisi ini menunjukkan bahwa kebutuhan literasi digital di tingkat sekolah dasar sangat tinggi. Sejalan dengan penjelasan dari W. Sari et al (2024) dalam (Yuni et al., 2025) bahwa Literasi Digital pada anak dini atau dasar sangat penting guna membantu anak mengenali, memahami, dan menggunakan teknologi secara sehat dan produktif. Layanan yang dilakukan oleh sekolah ini menekankan seberapa pentingnya membentuk kesadaran bersama akan resiko dan potensi teknologi digital, serta strategi praktis dalam mengatur waktu layar anak. Selain itu program layanan seperti yang telah dijelaskan oleh narasumber menunjukkan pentingnya pengadaan sebuah program yang sesuai dengan kondisi lapangan yang ada, juga dalam memperluas pemahaman mengenai literasi digital dapat dimulai dari beberapa langkah kecil juga strategis seperti yang dilakukan di lingkungan sekolah. Kebutuhan literasi digital ini juga disinggung oleh Purwati

(2017) dalam (Khusna et al., 2024) menurutnya dengan perkembangan zaman ini konsep literasi tidak lagi hanya terbatas pada kegiatan membaca, menulis, menyimak dan berbicara saja, melainkan meliputi pemahaman, penalaran kritis, penerapan pengetahuan, yang didapatkan sehingga hasil literasi tersebut dapat memberikan peran dalam kehidupan. Sejalan dengan menurut (Restianty, 2018) yang mengutip dari Martin, Literasi Digital yaitu suatu kesadaran, sikap dan kemampuan individu guna menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk dapat mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan menyintesis teknologi digital, membangun pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media, serta berkomunikasi dengan orang lain, dalam fokus situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif dan merenungkan serangkaian proses. Literasi digital ini harus dibarengi dengan kemampuan sebagaimana keterampilan pengguna digital yang seharusnya.

Banyak peserta didik yang telah menggunakan teknologi digital namun belum memahami etika dalam penggunaan teknologi digital tersebut, Livingstone (2004) dalam (Restianty, 2018) menyatakan ada empat kunci utama yang menjadi basis keterampilan dalam literasi digital yaitu *satu*, akses, atau jalan masuk, maksudnya, sebuah proses dinamis dan sosial, pengguna dapat melakukan tindakan dari layanan penyediaan akses dan konten media ini dapat dilihat dari kualitas berkelanjutan. Akses ini tidak hanya pada konteks sosial masyarakat saja namun terintegrasi langsung dengan adanya media baru, penyediaan akses di bidang pendidikan, partisipasi juga budaya. *Dua*, analisis, pada hal ini pengguna harus kompeten dan memiliki motivasi akan tradisi dan nilai-nilai budaya yang relevan. *Tiga*, evaluasi, merupakan kemampuan dalam mengevaluasi konten memerlukan keterampilan yang cakap karena melibatkan evaluasi yang kritis mengenai hal umum serta konteks lain seperti politik, ekonomi, sosial dan budaya dari konten yang didapat. *Empat*, konten, merupakan materi hasil produksi berdasarkan pengalaman penciptanya. Pembuatan konten yang profesional akan menampilkan ide, gagasan, aspirasi, dan kreatifitas sebagai bentuk kontribusi dan partisipasi budayadi masyarakat. Dari beberapa dasar tersebut perlu bagi masyarakat umum, khususnya disini peserta didik yang belum memahami etika dalam menggunakan teknologi digital khususnya smartphone, berikut merupakan beberapa etika dalam menggunakan sosial media, etika ini menjunjung tinggi asas kehati-hatian, serta selalu beritikad baik dalam kegiatannya, seperti sebagai berikut:

1. Menggunakan ejaan baik dan benar ketika menulis. Dalam hal ini berarti harus menggunakan huruf besan dan kecil sesuai aturan penulisan dalam Bahasa Indonesia. Sebagai contoh penggunaan huruf kapital akan dihubungkan dengan kemarahan ketika itu disebar luaskan di salah satu platform media sosial, sehingga akan menimbulkan asumsi-asumsi negatif.
2. Setiap informasi haru dipastikan lagi sumbernya. Melakukan pengecekan kembali dan mengkonfirmasi berita yang didapat merupakan berita terpercaya bukan *hoax* ataupun *spam*.

3. Tidak mengumbar pesan pribadi ke ranah publik. Sebaiknya informasi-informasi yang berada pada ranah pribadi yang disampaikan lewat private message tidak disebar luaskan, walaupun itu menggunakan sosial media.
4. Selalu cantumkan sumber informasi asli jika mengunggah sebuah postingan dari orang lain. Hal ini ditunjukkan guna menghargai si pembuat informasi asli dan tidak melanggar hak cipta orang tersebut.
5. Menghindari perdebatan akibat perbedaan pendapat yang akan menimbulkan perselisihan. Sebagai contoh penggunaan kalimat yang menyinggung SARA atau kalimat-kalimat yang tidak sopan.
6. Menggunakan teknologi digital dengan kreatif yang mampu menciptakan kebaruan yang memiliki nilai plus dan bermanfaat.

Berdasarkan penjelasan narasumber dapat diketahui bahwa sekarang ini banyak peserta didik yang telah menggunakan teknologi digital terkhusus *smartphone*. (Restianty, 2018) menjelaskan banyaknya pengguna *smartphone* serta internet itu dipengaruhi beberapa faktor seperti :

1. Kebutuhan informasi semakin kompleks. Masyarakat memiliki keinginan untuk selalu mengetahui apa yang sedang terjadi di belahan bumi lainnya, dan penggunaan internet ini menjadikan semua hal tersebut semakin mudah.
2. Sekarang ini internet telah menjadi salah satu bagian sarana pendidikan dan pembelajaran. Proses pembelajaran pada saat ini semakin terbantu dengan adanya perkembangan teknologi digital.
3. Penggunaan *smartphone* serta internet dapat membuka jaringan bisnis yang lebih luas serta lebih efektif.
4. Sebagai alat komunikasi yang efektif, penggunaan *smartphone* serta internet ini mampu menjangkau massa yang lebih luas dan cepat.

Beberapa faktor tersebut menjadikan penggunaan *smartphone* dan internet meningkat, terkhusus sekarang ini, banyak para orang tua memfasilitasi anaknya dengan teknologi digital berupa *smartphone* karena beberapa pembelajaran telah terintegrasi dengan teknologi digital.

Sebagaimana narasumber menyatakan bahwa di SD N Tanjungsari menyatakan bahwa selain adanya layanan program literasi digital secara khusus, juga ada atau telah menerapkan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media digital, maka hal ini akan sangat terhubung. Narasumber menyampaikan sekarang ini ada mata pelajaran baru yaitu mata pelajaran koding dan kecerdasan artifisial (AI) untuk kelas 5 dan kelas 6, pelajaran ini merupakan pelajaran pilihan dan tidak semua sekolah menerapkan mata pelajaran ini. SD N Tanjungsari merupakan salah satu sekolah dari empat sekolah dasar di Kajen yang menerapkan mata pelajaran tersebut. Mata pelajaran koding dan kecerdasan artifisial semestinya dilakukan 2 jam perminggu namun karena mata pelajaran baru, buku materinya masih terbatas sehingga menjadikan pelaksanaan mata pelajaran ini kurang sempurna diterapkan. Narasumber juga mengungkapkan bahwa integritas teknologi digital pada pembelajaran bukan hanya pada mata pelajaran koding dan kecerdasan artifisial saja, namun beberapa mata pelajaran lain juga telah terintegrasi dan memanfaatkan teknologi digital. Ketika ada kegiatan atau pembelajaran yang memanfaatkan

penggunaan teknologi digital seperti penggunaan gadget, proyektor dan lain sebagainya. Terutama pada gadget maka para peserta didik diperbolehkan untuk membawa gadget namun dalam pengawasan, dan untuk peserta didik yang belum memiliki gadget maka bisa bergantian dengan yang sudah memiliki gadget. Pernyataan ini sejalan dengan penjelasan dari Vélez & Zuazua (2017) dalam (Dewi, 2021) beberapa hasil penelitian menunjukkan anak-anak pada usia sekolah dasar menggunakan teknologi guna kepentingan rekreasi, bermain game online dan melakukan komunikasi jaringan sosial, dengan begitu peserta didik memerlukan literasi khusus untuk mengajarkan bagaimana membangun penggunaan teknologi yang aman dan cara bagaimana mengelola hubungan interaksi secara tepat.

Seiring dengan perkembangan zaman kita memasuki era Revolusi Industri 4.0, dimana penggunaan teknologi sangat berperan pada berbagai sector terutama pendidikan. Transformasi digital telah diintegrasikan dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dito Benny dan Pujiastuti Heni, 2021 yang dikutip dari jurnal (Rahma & Irwan, 2024) pada intinya pembelajaran yang memanfaatkan transformasi digital merupakan pendidikan era 4.0. Teknologi yang digunakan era revolusi industri 4.0 pada sector pendidikan berupa gadget. Gadget merupakan hasil kemajuan teknologi pada zaman sekarang berupa alat elektronik untuk memudahkan aktivitas manusia seperti handphone, smartphone, tablet, dan Komputer/ PC (Apriani et al., 2022). Penggunaan gadget dalam pendidikan sebagai media informasi yang membantu dalam proses pembelajaran di sekolah (Ruswinarsih et al., 2024). Semakin pesat perkembangan teknologi semakin besar pula tantangan dalam dihadapinya. Dikutip dari (Putriani, 2021) pada era Revolusi Industri 4.0, dunia pendidikan menghadapi tantangan yang menuntut peserta didik untuk mampu berpikir kritis, memiliki pemahaman yang baik terhadap literasi digital, literasi informasi, dan literasi media, serta terampil dalam menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif.

Dalam implementasinya, penggunaan gadget di Sekolah Dasar Negeri Tanjung Sari Kajen dengan pengawasan ketat oleh guru kelasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat R. Saputri, (Saputri et al., 2024) mengatakan untuk memastikan penggunaan gadget yang sehat, disarankan agar orangtua dan guru memonitor serta mengatur waktu penggunaan gadget anak-anak. Kolaborasi antara guru dan orangtua sangat penting guna terciptanya penggunaan gadget secara optimal. Penggunaan gadget seperti *smartphone* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif bagi anak-anak. Peneliti terdahulu menegaskan bahwa dampak negatif penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak. Anak cenderung bersikap lebih mudah marah, membantah perkataan orangtua dan berkata kasar (Saputri et al., 2024). Sesuai dengan temuan pada penelitian berdasarkan wawancara, responden mengatakan bahwa beberapa anak yang suka berkata kasar kepada teman-temannya disebabkan karena konsumsi video yang kurang baik dan bermain game online yang didalamnya terdapat fitur call dan surel yang berisikan kata-kata kasar. Implementasi penggunaan gadget secara bijak telah diterapkan meskipun dalam pelaksanaannya belum menyeluruh, hanya pada siswa

kelas atas (kelas 5 dan kelas 6) tetapi, sudah menunjukkan pembelajaran pendidikan era Revolusi Industri 4.0 yang menggunakan teknologi secara bijak.

Cyber conseling merupakan layanan konseling yang menggunakan teknologi media digital dengan bantuan internet dalam pengimplementasiannya. Cyber konseling atau konseling online dilakukan oleh konselor kepada konseli dengan jarak jauh atau tanpa bertemu langsung (Tambunan et al., 2025). Berdasarkan hasil wawancara, temuan penelitian pada media yang digunakan dalam pelaksanaan konseling online di SD Tanjung Sari Kajen dengan media Video Conferencing seperti whatsapp. Video konferensi merupakan sarana komunikasi interaktif dua arah yang memungkinkan konselor dan klien berinteraksi secara real time meskipun berada pada lokasi yang berbeda. Teknologi ini bekerja dengan memanfaatkan koneksi jaringan data, seperti internet atau telepon, guna menjamin kelancaran proses komunikasi. Walaupun perangkat video konferensi profesional umumnya memiliki biaya yang relatif tinggi, saat ini proses konseling dapat dilakukan dengan lebih mudah melalui fitur video call yang tersedia pada berbagai aplikasi pesan instan, misalnya WhatsApp. Implentasinya dengan memanfaatkan media digital seperti, mencantumkan nomer whatsapp yang bisa dihubungi oleh siswa dan orang tua untuk melakukan bimbingan atau hal lain seperti ketika orang tua ingin mengeluh, komplain mengenai suatu hal, berpendapat dan lain sebagainya. Meskipun dalam pelaksanaannya belum terstruktur dan belum ada tenaga profesional khusus dalam layanan dan bimbingan konseling di sekolah tersebut, namun para guru di SD Negeri Tanjung Sari Kajen berusaha secara maksimal dalam membimbing dan memberikan layanan kepada para siswanya.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa SD Negeri Tanjungsari Kajen telah menerapkan berbagai program atau kegiatan yang berkaitan dengan literasi digital, namun dalam pelaksanaannya belum terstruktur atau hanya dilaksanakan secara kondisional karena sekolah memang belum memiliki tenaga BK yang profesional, namun para guru di SD Negeri Tanjungsari Kajen tetap berupaya memberikan bimbingan secara optimal kepada siswa. Layanan literasi digital berperan dalam memberikan bimbingan yang mengenalkan cara penggunaan teknologi secara benar, aman, bermanfaat, serta mendorong terciptanya keseimbangan dalam penggunaan teknologi digital. Upaya yang dilakukan oleh SD Negeri Tanjungsari Kajen adalah dengan memberikan edukasi pada saat pelaksanaan upacara serta sosialisasi yang dihadiri oleh para orang tua siswa untuk menciptakan kolaborasi guna pengawasan penggunaan gadget di luar sekolah agar tercipta kebiasaan digital yang lebih sehat, sehingga penggunaan gadget dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, pemanfaatan layanan literasi dengan media digital atau Cyber conseling juga dilakukan melalui media video conferencing, salah satunya melalui nomor yang dapat dihubungi melalui WhatsApp baik untuk keperluan bimbingan, konsultasi, serta penyampaian kendala, aspirasi, atau masukan terkait berbagai hal. Lebih lanjut, penggunaan gadget juga telah diimplementasikan pada SD Negeri Tanjungsari Kajen yaitu kelas 5 dan kelas 6

melalui pembelajaran coding dan kecerdasan artifisial, sehingga keterampilan digital siswa dapat berkembang secara lebih terarah sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih jauh mengenai pengaruh implementasi layanan literasi digital terhadap etika penggunaan digital pada peserta didik, untuk mengetahui sejauh mana layanan literasi digital berkontribusi dalam membentuk perilaku yang bertanggung jawab, aman, dan beretika dalam memanfaatkan teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriani, H., Sumardi, & Elan. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4406–4416.
- Dewi, C. (2021). Penguatan Literasi Digital melalui Pembelajaran Social Studies Berbasis E-learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(19), 1602–1608.
- Khusna, N., Ulum, H., Turrofiyah, I., Musyarrafah, S., & Kholishoh, N. (2024). EKSPLOKASI PENDAYAGUNAAN LITERASI BERBASIS DIGITAL SISWA SEKOLAH MENENGAH. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.14>
- Mahmudi, M. A., Fitri, D. M., Lase, D. C., Saptiany, S. G., Asrul, Nur, M. D. M., & Raini, Y. (2025). *TEKNOLOGI PENDIDIKAN: TEORI DAN APLIKASI*. Azzia Karya Bersama.
- Manubey, J., Tince D. Koroh2, Yandry D. Dethan3, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. 2022, *Volume 4 Nomor 3*, 4288–4294.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Putriani, J. D. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. 3(3), 831–838.
- Rahma, S., & Irwan, S. (2024). Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi Saat Ini. *Journal on Education*, 07(01), 3507–3515.
- Rangkuti, A. N. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Citapustaka Media.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Jurhal Kehumasan*, 1(1), 72–87.
- Ruswinarsih, S., Widaty, C., & Nur, R. (2024). Edukasi Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Orang Tua Murid. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 5(1), 131–144. <https://doi.org/10.36908/akm.v5i1.1086>
- Saputri, R. E., Salsabilla, C. A., Nurazizah, D., & Azahra, N. (2024). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. 1, 1–10.

-
- Tambunan, M. D. C., Tanjung, E. P. P., Thohir, U. F., & Manurung, A. S. (2025). Cyber Counseling Sebagai Metode Meningkatkan Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Effect: Jurnal Kajian Konseling*, 4(1), 113–117. <https://doi.org/10.58432/effect.v4i1.1192>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Yuni, Rahmawati, S., Putri, E. H., Rosadi, A., & Malik, M. I. (2025). Edukasi Penggunaan Gadget dan Internet secara Bijak Sejak Usia Dini: Upaya dalam Membangun Kebiasaan Digital Positif. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*, 1(1), 1–12.