



Penyuluhan Pemanfaatan Gawai Bagi Masyarakat Dusun Bogem Kebonagung Sukodono Sidoarjo

*Anik Kirana, Lusy Tunik Muharlisiani, Fatkul Anam, Fransisca Dwi Harjanti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Kota SBY, Jawa Timur 60225

Corresponding Author e-mail: kiranaanik10@gmail.com

Diterima: September 2024; Direvisi: Oktober 2024; Diterbitkan: November 2024

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital masyarakat Dusun Bogem, Sidoarjo, khususnya dalam pemanfaatan gawai secara bijak untuk mendukung pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan meliputi ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung, dengan partisipasi 25 warga setempat. Program ini mencakup tiga tahap: koordinasi, pelaksanaan penyuluhan, dan evaluasi. Materi yang disampaikan mencakup dasar penggunaan gawai, eksplorasi aplikasi produktif, serta etika dan keamanan digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap manfaat penggunaan gawai secara produktif dan risiko yang harus dihindari, seperti cyberbullying dan kecanduan. Evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta memahami materi yang disampaikan dan memberikan masukan konstruktif untuk perbaikan program selanjutnya. Kesimpulannya, kegiatan ini berhasil meningkatkan kualitas literasi digital masyarakat, dengan rekomendasi untuk melanjutkan program serupa yang lebih adaptif dan interaktif guna menjangkau audiens yang lebih luas serta mendukung keberlanjutan dampak positifnya.

Kata Kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat; Penyuluhan; Gawai, Era Digital

Counseling on the Use of Gadgets for the Community of Bogem Hamletm Kebonagung Sukodono Sidoarjo

Abstract

This community service program aimed to improve digital literacy among the residents of Bogem Hamlet, Sidoarjo, focusing on the wise use of gadgets to support education, work, and daily life. The methods included lectures, discussions, demonstrations, and hands-on practice, involving 25 local participants. The program was implemented in three stages: coordination, delivery of counseling sessions, and evaluation. The materials covered basic gadget use, exploration of productive applications, as well as digital ethics and security. The results indicated an increased understanding among participants regarding the benefits of productive gadget use and awareness of risks such as cyberbullying and addiction. Evaluation showed that 100% of participants comprehended the materials and provided constructive feedback for program improvement. In conclusion, this program successfully enhanced the community's digital literacy, with recommendations to continue similar initiatives that are more adaptive and interactive, aiming to reach a broader audience and sustain the positive impacts achieved.

Keywords: Community Service; Counseling; Devices, Digital Era

How to Cite: Kirana, A., Muharlisiani, L. T., Anam, F., & Harjanti, F. D. (2024). Penyuluhan Tentang Pemanfaatan Gawai Bagi Masyarakat Dusun Bogem Kebonagung Sukodono Sidoarjo. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 6(4), 776–786. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i4.2222>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i4.2222>

Copyright©2024, Kirana et al

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



PENDAHULUAN

Masyarakat di era digital saat ini, termasuk di Dusun Bogem RT 2 RW 1 Kebongagung Sukodono Sidoarjo, tidak dapat dipisahkan dari penggunaan gawai. Gawai telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk komunikasi, informasi, edukasi, maupun hiburan (Ati *et al.*, 2022). Secara istilah gadget atau gawai berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia gadget disebut dengan gawai. Gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati *et al.*, 2014). Literasi digital adalah kemampuan memperoleh, memahami, dan menggunakan informasi dalam bentuk digital dari berbagai sumber (Kharisma, 2017). Literasi digital secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan pengguna media digital dalam memperoleh, mengolah, dan mengirimkan informasi (Pradana, 2018). Penggunaan literasi digital penggunaan gawai dapat diterapkan di mana saja yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah ataupun lingkungan dalam masyarakat (Putri & Serafica, 2021). Namun, penggunaan gawai yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif, seperti: a) Kecanduan gawai: Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, pekerjaan, dan hubungan sosial; b) Cyberbullying: Perundungan di dunia maya yang dapat terjadi melalui media sosial atau platform online lainnya; c) Penyebaran hoaks: Berita bohong yang dapat meresahkan masyarakat dan menimbulkan perpecahan; d) Konten negatif: Konten pornografi, kekerasan, dan SARA yang dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak dan remaja. Di sisi lain, gawai juga memiliki banyak manfaat yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, seperti (Marpaung, 2018): a) Akses informasi: Mempermudah akses informasi dan pengetahuan melalui internet; b) Pendidikan: Mendukung pembelajaran daring dan akses materi edukasi; c) Ekonomi: Membantu UMKM dalam memasarkan produk dan menjangkau pelanggan baru; d) Kesehatan: Mempermudah akses informasi kesehatan dan layanan kesehatan (Suryaningsih & Pramono, 2019).

Berdasarkan analisis situasi tersebut, diperlukan penyuluhan tentang pemanfaatan gawai yang bijak kepada masyarakat di Dusun Bogem RT 2 RW 1 Kebongagung Sukodono Sidoarjo untuk memaksimalkan manfaat gawai dan meminimalkan dampak negatifnya antara lain sebagai berikut: (1) Kurangnya pengetahuan tentang penggunaan gawai yang bijak yaitu a. Masyarakat belum memahami dampak negatif dan positif dari penggunaan gawai dan b. Masyarakat belum mengetahui cara menggunakan gawai untuk hal-hal yang bermanfaat; (2) Kurangnya keterampilan dalam menggunakan gawai untuk hal-hal yang bermanfaat yaitu a. Masyarakat belum mengetahui cara menggunakan gawai untuk mencari informasi yang kredibel, b. Masyarakat belum mengetahui cara menggunakan gawai untuk pembelajaran daring dan c. Masyarakat belum mengetahui cara menggunakan gawai untuk memasarkan produk dan menjangkau pelanggan baru;; (3). Masyarakat Produktif: Fokus pada peningkatan keterampilan produksi, manajemen usaha, dan pemasaran untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dan pembentukan wirausaha yang berkelanjutan

serta (4) Masyarakat Non-Produktif: Mengedukasi masyarakat umum tentang pemanfaatan gadget yang aman dan etis, serta meningkatkan pelayanan publik dan ketentraman masyarakat (Kristoforus *et al.*, 2018)

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan masyarakat, ditemukan beberapa permasalahan terkait pemanfaatan gawai di lingkungan tersebut. Permasalahan tersebut meliputi: (1) Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang dasar-dasar penggunaan gawai: Masyarakat belum mengetahui cara mengoperasikan gawai, menginstal aplikasi, dan menggunakan berbagai fitur gawai. Hal ini menyebabkan mereka tidak dapat memanfaatkan gawai secara optimal; (2). Masyarakat belum mengetahui aplikasi dan fitur gawai yang bermanfaat untuk mendukung berbagai aspek kehidupan: Masyarakat belum mengetahui aplikasi dan fitur gawai yang dapat digunakan untuk mendukung pendidikan, pekerjaan, usaha, dan komunikasi. Hal ini menyebabkan mereka tidak dapat memanfaatkan gawai secara produktif dan (3). Masyarakat belum memiliki etika dan keamanan dalam menggunakan gawai: Masyarakat belum mengetahui cara menjaga privasi data, menghindari penipuan daring, dan melindungi gawai dari serangan virus. Hal ini menyebabkan mereka rentan terhadap kejahatan siber dan penyalahgunaan data pribadi. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada masyarakat Dusun Bogem Kebonagung Sukodono Sidoarjo tentang cara memanfaatkan gawai secara produktif.

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian yang digunakan dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam memanfaatkan gawai secara bijak dan produktif melalui penyuluhan kepada mitra yaitu warga Dusun Bogem Kebonagung Sukodono Sidoarjo sehingga nantinya masyarakat dapat menggunakan gawai untuk mendukung berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, usaha, dan komunikasi. Kegiatan diikuti beberapa perangkat dusun dan warga Dusun Bogem 25 orang.

Adapun langkah-langkah kegiatan ini akan dijalankan dalam beberapa tahapan yang sistematis yang di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Tahap persiapan: Tim pengabdian akan melakukan koordinasi dengan mitra, menyusun materi penyuluhan, dan menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan.
2. Tahap pelaksanaan: akan melaksanakan penyuluhan kepada masyarakat. Penyuluhan akan dilaksanakan melalui berbagai metode, antara lain ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai berikut.

Bulan Pertama

- a. Melakukan analisis situasi dan identifikasi permasalahan mitra.
- b. Menyusun program kegiatan PKM.
- c. Melaksanakan penyuluhan tentang pemanfaatan gawai yang bijak.
- d. Membentuk kelompok belajar untuk mendalami penggunaan gawai untuk hal-hal yang bermanfaat.

Bulan Kedua

- a. Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap program PKM.
- b. Memberikan pelatihan lanjutan tentang penggunaan gawai untuk hal-hal yang bermanfaat
- c. Membantu masyarakat dalam memanfaatkan gawai untuk meningkatkan kualitas hidup.

Bulan Ketiga

- e. Melakukan monitoring dan evaluasi akhir terhadap program PKM.
 - f. Mendorong masyarakat untuk menggunakan gawai secara bijak dan mandiri.
3. Tahap evaluasi: tim pengabdian akan melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan penyuluhan. Evaluasi akan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penyuluhan dan untuk mendapatkan masukan untuk perbaikan program berikutnya.

HASIL DAN DISKUSI

Partisipasi mitra menjadi elemen kunci dalam keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat ini. Mitra yang terlibat adalah kelompok Dasa Wisma Ibu-ibu Dusun Bogem RT 2 RW 1, Kebongagung, Sukodono, Sidoarjo. Program ini dirancang dengan pendekatan sistematis yang melibatkan tiga tahap utama: koordinasi, penyusunan materi, dan penyiapan bahan pelaksanaan.

Tahap pertama adalah Koordinasi dengan Mitra. Tim pengabdian mengadakan diskusi intensif untuk menentukan jadwal dan lokasi penyuluhan, sekaligus mengidentifikasi kebutuhan mitra berdasarkan kondisi aktual di lapangan. Kesepakatan waktu pelaksanaan ditetapkan pada tanggal 17 Juli 2024.

Tahap kedua adalah Penyusunan Materi Penyuluhan. Tim pengabdian mengembangkan konten penyuluhan yang relevan dengan kebutuhan mitra. Materi yang disiapkan mencakup dasar-dasar penggunaan gawai, eksplorasi aplikasi dan fitur yang bermanfaat, serta etika dan keamanan digital. Penyusunan materi dilakukan secara teliti agar mudah dipahami dan aplikatif.

Tahap terakhir adalah Penyiapan Bahan Pendukung. Untuk memastikan efektivitas penyuluhan, tim pengabdian mempersiapkan berbagai media pendukung, seperti buku panduan, video tutorial, infografis, brosur, poster, dan alat peraga lainnya. Media ini dirancang untuk mempermudah peserta memahami dan mempraktikkan materi yang disampaikan.

Melalui pendekatan terstruktur ini, program pengabdian diharapkan dapat memberikan dampak nyata bagi mitra dalam meningkatkan literasi digital mereka. Pendekatan kolaboratif antara tim pengabdian dan mitra memastikan program berjalan sesuai kebutuhan dan target yang ditetapkan.

Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2024. Kegiatan dihadiri oleh 25 warga Dusun Bogem Kebonagung Sidoarjo. Kegiatan dilakukan dalam bentuk penyuluhan. Penyuluhan telah dilaksanakan melalui berbagai metode, antara lain ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung (Gambar 1). Adapun hasil disajikan dalam tabel berikut

Tabel 1. Hasil kegiatan pelaksanaan

Metode	Kegiatan yang Dilakukan	Hasil yang Dicapai
Ceramah	Penyampaian materi oleh Dr. Savitri Suryandari, M.Psi., tentang dampak penggunaan gawai pada anak.	Peserta memperoleh wawasan tentang penggunaan gawai yang bijak serta memahami dampaknya terhadap perkembangan anak.
Diskusi	Tanya jawab dan diskusi kelompok terkait tantangan penggunaan gawai dalam keluarga.	Peserta aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pengalaman. Terjadi peningkatan pemahaman melalui solusi bersama.
Demonstrasi	Demonstrasi penggunaan aplikasi edukasi dan fitur pengelolaan waktu layar (screen time).	Peserta mengetahui cara menggunakan aplikasi dan fitur gawai yang bermanfaat secara langsung dengan panduan dari tim pengabdian dan mahasiswa.
Praktik Langsung	Peserta mempraktikkan penggunaan aplikasi dan fitur gawai dengan perangkat mereka sendiri atau yang disediakan oleh tim.	Peserta lebih percaya diri dalam menggunakan gawai secara bijak dan dapat langsung mengimplementasikan apa yang telah dipelajari.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada 17 Juli 2024 di Dusun Bogem, Kebonagung, Sidoarjo, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pemanfaatan gawai secara bijak, khususnya dalam mendukung pengasuhan anak. Dengan dihadiri 25 warga, kegiatan ini menggunakan berbagai metode, seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan praktis. Metode ini memungkinkan peserta untuk tidak hanya memahami materi secara teori tetapi juga mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari (gambar 1).

Pada sesi ceramah, narasumber utama, Dr. Savitri Suryandari, M.Psi.,

yang merupakan pakar psikologi anak, menyampaikan materi tentang manfaat dan risiko penggunaan gawai serta dampaknya pada perkembangan anak. Peserta mendapatkan pemahaman mengenai pentingnya pengawasan orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi oleh anak-anak. Dengan gaya penyampaian yang interaktif, Dr. Savitri memberikan berbagai strategi praktis, seperti cara mengelola waktu layar (screen time) dan mencegah efek negatif, seperti kecanduan atau gangguan sosial. Informasi ini disampaikan secara sistematis sehingga peserta dapat memahami esensi dari pengelolaan penggunaan gawai secara bijak.

Sesi diskusi melibatkan peserta secara aktif melalui tanya jawab dan diskusi kelompok. Dalam sesi ini, masyarakat berkesempatan untuk berbagi pengalaman pribadi serta mengungkapkan tantangan yang mereka hadapi terkait pengelolaan gawai. Tim pengabdian memfasilitasi diskusi dengan pendekatan partisipatif, sehingga peserta merasa didengar dan lebih terlibat dalam kegiatan. Selain itu, diskusi kelompok membantu peserta memahami permasalahan dari sudut pandang yang berbeda sekaligus mencari solusi bersama yang relevan dengan kondisi mereka. Melalui pendekatan ini, interaksi antara peserta dan tim pengabdian menjadi lebih erat, menciptakan suasana yang mendukung proses pembelajaran.

Demonstrasi menjadi bagian yang penting untuk menjembatani teori dengan praktik. Tim pengabdian dan mahasiswa yang kompeten menunjukkan secara langsung cara penggunaan aplikasi edukasi dan fitur gawai, seperti pengelolaan waktu layar. Demonstrasi ini mempermudah peserta untuk memahami langkah-langkah penggunaan teknologi yang sebelumnya belum mereka kuasai. Selain itu, peserta dapat melihat bagaimana gawai dapat dimanfaatkan untuk mendukung pendidikan anak, menjadikan teknologi sebagai alat yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Praktik langsung menjadi puncak kegiatan, di mana peserta diberi kesempatan untuk mencoba sendiri aplikasi dan fitur yang telah didemonstrasikan. Dengan menggunakan perangkat mereka sendiri atau yang disediakan oleh tim, peserta dapat langsung mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Pendampingan intensif selama sesi praktik memastikan bahwa setiap peserta dapat mengatasi kesulitan teknis yang muncul. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan gawai tetapi juga memberi mereka keterampilan yang dapat langsung diterapkan di rumah.

Kegiatan ini berhasil memberikan wawasan baru bagi masyarakat mengenai penggunaan gawai secara bijak. Dengan pendekatan yang variatif dan interaktif, peserta tidak hanya mendapatkan pemahaman teoritis tetapi juga pengalaman praktis yang mendukung implementasi teknologi dalam kehidupan keluarga. Dampak positif dari kegiatan ini memperlihatkan pentingnya integrasi teori dan praktik dalam kegiatan pengabdian masyarakat, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara langsung oleh peserta. Dengan keberhasilan ini, kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan untuk menjangkau audiens yang lebih luas, sehingga lebih banyak masyarakat yang dapat merasakan dampak edukatif dari program pengabdian seperti ini.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahap Evaluasi:

Tim pengabdian akan melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan penyuluhan. Evaluasi akan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penyuluhan dan untuk mendapatkan masukan untuk perbaikan program berikutnya.

Tabel 2. Hasil evaluasi

Aspek Evaluasi	Kegiatan yang Dilakukan	Hasil yang Dicapai
Evaluasi Tingkat Keberhasilan	Penyebaran angket kepada peserta penyuluhan untuk mengetahui pemahaman tentang materi, metode, dan manfaat penyuluhan.	100% peserta memahami kebermanfaatan penggunaan gawai.
Masukan untuk Perbaikan	Mengumpulkan saran dari peserta mengenai materi, metode, dan jadwal penyuluhan.	Peserta memberikan masukan terkait peningkatan efektivitas materi, penyampaian metode, dan waktu pelaksanaan.
Peran Tim Pengabdian	Pembagian peran ketua dan dua anggota sesuai kompetensi dalam melaksanakan kegiatan penyuluhan.	Program berjalan sesuai peran masing-masing, menghasilkan koordinasi yang baik dan efektivitas pelaksanaan.
Dampak Program	Penerapan metode penyuluhan untuk membantu masyarakat	Masyarakat mampu menggunakan gawai secara bijak dan

memahami dan menggunakan gawai secara bijak.	memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas hidup
--	---

Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk menilai tingkat keberhasilan program serta memperoleh masukan berharga untuk perbaikan di masa mendatang. Evaluasi ini melibatkan penyebaran angket kepada peserta sebagai instrumen utama untuk mengetahui sejauh mana tujuan penyuluhan telah tercapai. Dalam angket tersebut, peserta diminta memberikan tanggapan mengenai materi yang disampaikan, metode penyuluhan yang digunakan, serta pemahaman mereka terhadap topik yang dibahas, yaitu pemanfaatan gawai secara bijak. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta menyatakan telah memahami manfaat penggunaan gawai dengan baik. Hal ini menjadi indikator positif bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan metode yang digunakan efektif dalam menyampaikan pesan.

Selain itu, tim pengabdian juga meminta masukan langsung dari peserta untuk mengetahui aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam program berikutnya. Peserta memberikan saran terkait penyempurnaan materi, peningkatan metode penyampaian, dan penjadwalan kegiatan. Masukan ini sangat penting karena memberikan perspektif dari sisi penerima manfaat, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas program di masa depan. Proses ini mencerminkan komitmen tim pengabdian untuk terus mengembangkan program yang lebih relevan dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat.

Peran masing-masing anggota tim pengabdian juga sangat menentukan keberhasilan program ini. Dengan pembagian tugas yang jelas sesuai dengan kompetensi dan keahlian setiap anggota, kegiatan dapat berjalan dengan baik dan terorganisasi. Ketua tim bertanggung jawab mengkoordinasikan seluruh kegiatan, sementara dua anggota lainnya membantu dalam pelaksanaan teknis, seperti menyusun angket, mendampingi demonstrasi, dan memfasilitasi diskusi. Kolaborasi yang baik antar anggota tim memastikan bahwa setiap tahapan kegiatan, mulai dari persiapan hingga evaluasi, dapat dilakukan dengan lancar dan sesuai rencana.

Dari hasil evaluasi dan pelaksanaan program, dapat disimpulkan bahwa kegiatan penyuluhan ini telah memberikan dampak positif bagi masyarakat. Tingkat pemahaman peserta terhadap manfaat gawai meningkat, dan mereka kini memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang cara memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan utama program, yaitu membantu masyarakat meningkatkan kualitas hidup melalui pemanfaatan teknologi yang lebih optimal. Selain itu, metode penyuluhan yang digunakan, yaitu ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung, terbukti efektif dalam menyampaikan materi secara interaktif dan aplikatif.

Namun, hasil evaluasi juga menunjukkan pentingnya perbaikan dalam beberapa aspek untuk meningkatkan keberlanjutan dan dampak program di

masa mendatang. Masukan peserta mengenai materi yang lebih spesifik, metode yang lebih interaktif, dan penjadwalan yang lebih fleksibel akan menjadi perhatian utama dalam merancang program berikutnya. Dengan mendengarkan kebutuhan masyarakat, program ini dapat terus relevan dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi audiens yang lebih luas.

Pelaksanaan program ini tidak hanya berhasil mencapai tujuan jangka pendek, yaitu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pemanfaatan gawai, tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan program pengabdian yang lebih inovatif di masa depan. Keberhasilan ini tidak terlepas dari kerja sama yang baik antara tim pengabdian, masyarakat, dan narasumber yang berkompeten. Dengan pendekatan yang kolaboratif dan berbasis evaluasi, kegiatan seperti ini memiliki potensi besar untuk terus memberikan kontribusi nyata bagi pemberdayaan masyarakat. Kegiatan ini juga menjadi contoh bagaimana pengabdian masyarakat dapat menjadi sarana efektif untuk menjembatani ilmu pengetahuan dengan kebutuhan praktis masyarakat, sehingga menghasilkan dampak yang berkelanjutan.

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat di Dusun Bogem, Kebonagung, Sidoarjo, memberikan dampak positif yang signifikan sebagaimana dijelaskan oleh Suherdi (2021) dan Amelia, Salbiah, dan Pangestu (2023). Pertama, masyarakat dapat mengenal berbagai fitur yang terdapat dalam gawai serta memahami cara memanfaatkannya untuk berbagai keperluan. Pemahaman ini memberikan pengetahuan teknis sekaligus kesadaran akan potensi gawai sebagai alat yang mendukung berbagai aktivitas produktif, baik untuk kebutuhan keluarga maupun individu. Kedua, warga mendapatkan kompetensi tambahan mengenai manfaat dan dampak penggunaan gawai dalam kehidupan. Kompetensi ini meliputi pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara bijak dan bertanggung jawab, serta menyadari risiko yang mungkin muncul akibat penggunaan gawai yang berlebihan atau tidak terkontrol. Ketiga, pengetahuan ini memungkinkan masyarakat untuk membimbing anak-anak usia dini dalam mencari referensi secara mandiri. Dengan demikian, para orang tua dapat menjadi fasilitator yang efektif dalam membantu anak-anak memanfaatkan teknologi dengan cara yang positif dan mendukung proses belajar mereka.

Rekomendasi yang diberikan kepada masyarakat desa Bogem setelah pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa manfaat dari program pengabdian dapat terus dirasakan. Pertama, masyarakat diharapkan mampu mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh dalam lingkungan keluarga, terutama dalam menangani permasalahan terkait penggunaan gawai oleh anak-anak. Strategi yang telah diajarkan dalam kegiatan ini dapat membantu masyarakat mengelola penggunaan teknologi dalam keluarga dengan cara yang lebih sehat dan konstruktif. Kedua, pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan ini diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam memanfaatkan gawai untuk mendukung berbagai keperluan, seperti pekerjaan, pendidikan, atau kebutuhan lainnya. Dengan penerapan yang tepat, gawai dapat menjadi alat yang membantu meningkatkan efisiensi dan kualitas hidup. Ketiga, masyarakat dianjurkan untuk lebih selektif dalam

memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada gawai. Pemilihan fitur yang relevan dan bermanfaat dapat membantu warga memaksimalkan potensi teknologi tanpa terjebak dalam penggunaan yang kurang produktif atau bahkan merugikan.

Sebagaimana ditegaskan oleh Suherdi (2021), kegiatan seperti ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan pengetahuan, tetapi juga membangun kesadaran jangka panjang tentang pentingnya penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan dukungan dari Amelia, Salbiah, dan Pangestu (2023), kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu membentuk masyarakat yang lebih adaptif dan inovatif dalam menghadapi tantangan era digital. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh menjadi modal penting bagi masyarakat desa Bogem untuk terus berkembang dan meningkatkan kualitas hidup mereka di tengah pesatnya perkembangan teknologi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Dusun Bogem berhasil meningkatkan literasi digital masyarakat dengan fokus pada pemanfaatan gawai secara bijak untuk mendukung berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, dan komunikasi. Melalui metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung, peserta memperoleh pemahaman mendalam mengenai penggunaan aplikasi produktif, keamanan digital, dan pengelolaan waktu layar. Evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta memahami materi yang disampaikan dan merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi secara positif. Program ini juga membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya pengawasan dalam penggunaan gawai, terutama bagi anak-anak, untuk mencegah dampak negatif seperti kecanduan dan cyberbullying. Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari pendekatan interaktif dan kolaboratif antara tim pengabdian dan peserta, yang memastikan materi relevan dengan kebutuhan masyarakat. Dengan pencapaian ini, program diharapkan menjadi model pengabdian yang berkelanjutan untuk memberdayakan masyarakat dalam menghadapi tantangan era digital.

REKOMENDASI

Untuk keberlanjutan program, kegiatan serupa perlu dilakukan secara rutin dengan cakupan yang lebih luas dan materi yang lebih spesifik, seperti penggunaan aplikasi untuk UMKM dan pembelajaran daring. Masyarakat diharapkan dapat mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam membimbing anak-anak menggunakan teknologi secara bijak. Pemerintah desa dan institusi pendidikan setempat juga dianjurkan untuk mendukung program literasi digital dengan menyediakan pelatihan berkelanjutan dan fasilitas pendukung. Selain itu, perlu ada kolaborasi dengan ahli teknologi untuk memperkenalkan inovasi digital yang relevan, sehingga masyarakat dapat terus mengikuti perkembangan teknologi dengan bijak dan produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Salbiah, S. and Pangestu, R.A. (2023) 'Penyuluhan Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi'. Available at: <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6579>.
- Ati, A.P. *et al.* (2022) 'Penyuluhan Penggunaan Gawai Untuk Mencegah Gangguan Belajar Pada Penyuluhan Penggunaan Gawai Untuk Mencegah Gangguan Belajar Pada Siswa', (July 2024). Available at: <https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i1.3543>.
- Kharisma, H.V. (2017) 'Literasi Digital Di Kalangan Guru SMA Di Kota Surabaya', *Libri-Net*. 2017, 6(4), pp. 31–2.
- Kristoforus, D. Y., Petrus, B. G., & M.M. (2018) 'Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan terhadap Tubuh Pendahuluan Metode Perancangan', 1(12).
- Marpaung, J. (2018) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan', *Jurnal KOPASTA*, 5(2), pp. 55–64.
- Pradana, Y. (2018) 'Atribusi Kewarganegaraan Digital Dalam Literasi Digital', *Untirta Civic Education Journal*, 3(2), pp. 168–182.
- Putri, Vanya Karunia Mulia & Serafica, G. (2021) 'Literasi Digital: Pengertian, Prinsip, Manfaat, Tantangan dan Contoh'.
- Suherdi D (2021) *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Suryaningsih, S., & P.H. (2019) 'Pemanfaatan Gadget di Lingkungan Pedesaan: Studi Kasus di Desa Sukodono, Kabupaten Sidoarjo', *J Teknol Inf dan Ilmu Komput*, 1(1), pp. 21–33.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & E. (2014) 'Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak', *Jurnal Ilmiah*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.