

EDUKASI DAN PENDAMPINGAN AKTIVITAS ALTERNATIF BAGI ORANG TUA GUNA MEREDUKSI KETERGANTUNGAN GADGET ANAK DI DUSUN MARGOMULYO KECAMATAN KRIAN, SIDOARJO

Nabila Aulia Hidayah, Achmad Fatkhur Rokman, Yusrenicha Retna Ningsih, Triyono Meidi Rahman, Abi Rafdi Zaenal Arifin, Fayola Issalillah, Bayu

Afiful Alfajri

Universitas Sunan Giri Surabaya

ABSTRACT

Advances in digital technology benefit children's learning processes, but excessive use of gadgets also has the potential to reduce social interaction and influence parenting practices within families. This community service activity aims to improve parents' understanding and skills in applying appropriate parenting practices to mitigate the negative effects of gadget use on children. The activity was conducted using the Participatory Action Research (PAR) method, which actively involves the community in the education and mentoring process. The results of the activity show that parents have gained a better understanding of the importance of active parenting and have acquired skills in designing creative, educational, and easy-to-implement learning and play activities at home using simple materials. Thus, this program contributes to enhancing parents' capacity to optimally support their children's growth and development in the digital age and encourages the creation of a family environment that is more adaptable to technological advancements.

Keywords: parents, alternative activities, dependence, gadgets, community service.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan manfaat bagi proses pembelajaran anak, namun penggunaan gadget yang berlebihan juga berpotensi mengurangi interaksi sosial dan memengaruhi pola pengasuhan dalam keluarga. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam menerapkan pola pengasuhan yang tepat untuk mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Program ini dilaksanakan di Dusun Margomulyo, Kecamatan Krian, Sidoarjo, dengan melibatkan mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri (UNSURI) sebagai fasilitator yang menggerakkan edukasi dan mendampingi jalannya kegiatan di lapangan. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan masyarakat secara aktif dalam proses belajar bersama. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa orang tua mengalami peningkatan pemahaman mengenai pentingnya pengasuhan aktif serta memperoleh keterampilan dalam merancang aktivitas bermain yang kreatif, edukatif, dan mudah diterapkan di

rumah dengan memanfaatkan bahan sederhana. Kehadiran mahasiswa KKN terbukti efektif membantu meningkatkan kapasitas orang tua guna mendukung tumbuh kembang anak secara optimal di era digital serta mendorong terciptanya lingkungan keluarga yang lebih adaptif.

Kata Kunci: orang tua, kegiatan alternatif, ketergantungan gadget, pengabdian masyarakat, mahasiswa KKN.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pola belajar dan pola pengasuhan anak. Penggunaan gadget kini tidak lagi terbatas pada kalangan dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak-anak. Di era digital, orang tua memiliki peran penting dalam membimbing anak agar memanfaatkan teknologi secara lebih bijak dan produktif (Masfufah & Darmawan, 2023). Berbagai perangkat digital, seperti tablet, aplikasi pembelajaran, dan media multimedia, memberikan manfaat dalam mendukung proses belajar serta memperluas akses terhadap informasi. Namun, di balik manfaat tersebut, penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi mengurangi interaksi sosial anak, membatasi keterlibatan mereka dalam aktivitas nyata, serta memengaruhi perkembangan sosial dan emosional. Kurangnya pengawasan, tidak adanya aturan penggunaan gadget, serta minimnya aktivitas alternatif yang bersifat edukatif menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kebiasaan tersebut dapat menurunkan kemampuan bersosialisasi, menghambat perkembangan perilaku adaptif, serta memengaruhi pembentukan karakter anak. Menurut Mardikaningsih (2021), upaya mengurangi berbagai bentuk kesenjangan sosial memerlukan program pemberdayaan yang mampu menjangkau kebutuhan keluarga dan masyarakat secara langsung.

Penggunaan gadget secara berlebihan pada masa pertumbuhan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama bagi anak usia dini dan usia sekolah yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. Ketika anak diberikan kebebasan mengakses gadget, mereka cenderung lebih memilih menggunakan gadget dibandingkan bermain bersama teman, sehingga lama-kelamaan anak akan lupa dengan aktivitas bermain. Anak cenderung menjadi lebih individual dan terfokus pada zona nyamannya bersama gadget, sehingga sikap kepedulian terhadap teman maupun orang lain menjadi berkurang. Padahal interaksi dengan teman sebaya membantu anak mengembangkan kemampuan bersosialisasi, menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan membentuk jati diri (Widodo *et al.*, 2025). Kondisi tersebut dapat menumbuhkan sikap individualistis, menurunkan kepedulian terhadap lingkungan sosial, serta meningkatkan kecenderungan munculnya

perilaku agresif, seperti mudah marah, sulit bekerja sama, dan kurang mampu mengendalikan emosi. Jika berlangsung secara terus-menerus, kebiasaan tersebut berpotensi menghambat pembentukan karakter dan kemampuan bersosialisasi anak. Menurut Nuraini *et al.* (2024), pembinaan karakter melalui proses pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, dan perilaku positif pada anak. Meskipun demikian, gadget tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Pemanfaatan teknologi secara tepat justru dapat menjadi media pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara proporsional dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dukungan orang tua dan lingkungan sekitar diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif di rumah serta membimbing anak dalam memanfaatkan teknologi secara positif (Wafa & Darmawan, 2025).

Identifikasi karakteristik dan kondisi sosial masyarakat sasaran diperlukan agar program pendampingan dapat disesuaikan dengan kebutuhan keluarga dan anak (Darmawan, 2019). Menurut Rojak *et al.* (2012), penyelesaian berbagai permasalahan sosial memerlukan kolaborasi berbagai pihak melalui program pemberdayaan masyarakat yang berkelanjutan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kapasitas orang tua dalam mendampingi anak sekaligus mengelola penggunaan gadget secara bijaksana melalui penyediaan berbagai alternatif aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Halizah dan Mardikaningsih (2022), perencanaan program perlu disesuaikan dengan kebutuhan nyata masyarakat agar mampu menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi keluarga. Orang tua juga dapat mengenalkan aplikasi edukatif yang sesuai dengan usia anak, memanfaatkan fitur pengawasan digital, serta melakukan evaluasi berkala terhadap aktivitas anak selama menggunakan perangkat elektronik. Selain itu, perhatian terhadap perubahan perilaku anak, seperti penggunaan gadget secara sembunyi-sembunyi, perubahan emosi yang berlebihan, atau munculnya ketergantungan terhadap perangkat digital, menjadi bagian penting dalam upaya pencegahan dampak negatif penggunaan gadget. Selain meningkatkan keterampilan pengasuhan, kegiatan ini juga bertujuan membangun keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas non-digital dalam kehidupan anak. Orang tua diberikan pemahaman mengenai dampak positif maupun negatif penggunaan gadget, pentingnya pengawasan selama anak menggunakan perangkat digital, serta berbagai strategi dalam menciptakan aktivitas belajar yang menarik di rumah.

Program ini mendorong terciptanya keseimbangan antara penggunaan gadget dan aktivitas non-digital pada anak guna mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, serta meningkatkan kualitas interaksi dalam keluarga. Menurut Oluwatosin dan Darmawan (2024), interaksi yang harmonis antara anggota keluarga memberikan dampak positif terhadap terciptanya

lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak. Kesadaran kolektif tersebut diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi tumbuh kembang anak sekaligus memperkuat peran keluarga sebagai lingkungan pendidikan pertama. Menurut Gautama dan Mardikaningsih (2022), pemberian edukasi serta peningkatan kesadaran masyarakat merupakan kunci utama dalam membentuk perubahan perilaku yang berkelanjutan, termasuk dalam pendampingan penggunaan gadget pada anak. Orang tua juga didorong untuk tidak mengenalkan gadget pada usia yang terlalu dini, melainkan menyesuaikan dengan tingkat kematangan perkembangan anak sehingga penggunaan teknologi dapat berlangsung secara sehat, aman, dan bertanggung jawab. Menurut Mardikaningsih *et al.* (2022), kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk tanggung jawab sosial yang dapat diwujudkan melalui program pemberdayaan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan berbagai manfaat bagi orang tua maupun anak. Orang tua memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam mendampingi anak, mengatur durasi penggunaan gadget, merancang aktivitas alternatif yang edukatif, serta menerapkan strategi digital parenting yang lebih efektif. Di sisi lain, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan akademik melalui aktivitas belajar yang lebih seimbang, sehingga kualitas interaksi dalam keluarga turut mengalami peningkatan. Selain memperkuat hubungan antara orang tua dan anak, kegiatan ini juga meningkatkan literasi digital keluarga melalui pengenalan berbagai fitur pengawasan, seperti parental control, mode anak, pembatasan screen time, serta pemanfaatan aplikasi edukatif yang sesuai dengan usia anak. Berbagai fitur tersebut membantu orang tua mengontrol aktivitas digital anak secara lebih aman tanpa menghambat proses pengenalan teknologi. Menurut Dirgantara *et al.* (2025), keterlibatan aktif berbagai pihak dalam kegiatan pengabdian masyarakat mampu meningkatkan efektivitas pelaksanaan program pemberdayaan keluarga. Menurut Mardikaningsih dan Hariani (2021), keberlanjutan suatu program pengabdian dapat diwujudkan melalui kegiatan yang mampu meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat.

Menurut Hidayah *et al.* (2026), kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan secara berkelanjutan mampu memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kesejahteraan dan kualitas kehidupan masyarakat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan berbagai manfaat bagi masyarakat, khususnya orang tua sebagai sasaran utama program. Program pemberdayaan masyarakat yang dilaksanakan secara tepat sasaran mampu memberikan manfaat yang optimal bagi kelompok sasaran sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi (Mufaizah *et al.*, 2026). Melalui kegiatan ini, orang tua memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam

mendampingi anak, merancang aktivitas alternatif yang edukatif, serta mengelola penggunaan gadget secara lebih bijaksana dan bertanggung jawab. Sebagian orang tua telah menjalankan perannya dengan baik dalam mencegah kecanduan gadget pada anak, seperti menyediakan kegiatan alternatif, menetapkan kesepakatan, membatasi waktu penggunaan, serta memberikan nasihat terkait dampak penggunaan berlebihan. Menurut Masfufah *et al.* (2024), keterlibatan masyarakat dalam kegiatan bersama mencerminkan kerja sama sosial yang dapat mendukung keberhasilan berbagai program pengabdian kepada masyarakat. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa orang tua yang memberikan akses gadget secara mandiri kepada anak karena keterbatasan waktu untuk mendampingi, sehingga penggunaan perangkat digital belum sepenuhnya terkontrol. Selain itu, sebagian orang tua belum memahami pemanfaatan fitur control orang tua yang sebenarnya penting untuk membantu pengawasan penggunaan handphone pada anak.

Manfaat kegiatan juga dirasakan oleh anak melalui peningkatan perkembangan sosial, emosional, dan akademik yang didukung oleh keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas non-digital. Orang tua mulai menerapkan berbagai bentuk digital parenting, seperti memanfaatkan aplikasi edukatif yang sesuai dengan usia anak, menggunakan YouTube Kids, memantau riwayat penggunaan gadget, membatasi akses terhadap permainan digital pada usia dini, serta menerapkan pengaturan waktu penggunaan perangkat elektronik. Pendekatan tersebut membantu anak mengenal teknologi secara positif tanpa menimbulkan ketergantungan, sekaligus memperkuat peran orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak secara berkelanjutan. Selain meningkatkan kemampuan pengasuhan, kegiatan ini turut mempererat hubungan antara orang tua dan anak melalui meningkatnya kualitas komunikasi, interaksi, dan aktivitas bersama di lingkungan keluarga. Penerapan komunikasi yang jelas, terbuka, dan efektif membantu penyampaian edukasi kepada orang tua sehingga tujuan program dapat dipahami dan diterapkan dengan baik (Darmawan *et al.*, 2018). Orang tua didorong untuk mengombinasikan pemanfaatan teknologi dengan berbagai kegiatan yang mampu menstimulasi perkembangan anak, seperti latihan motorik halus melalui kegiatan menggunting, menempel, atau meronce, serta aktivitas motorik kasar melalui permainan fisik di luar rumah.

Pelaksanaan edukasi ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran orang tua mengenai pentingnya penerapan pola pengasuhan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Menurut Nuraini *et al.* (2022), kesadaran dari dalam diri setiap individu menjadi faktor utama dalam membentuk perilaku positif dan tanggung jawab terhadap lingkungan keluarga. Pengaktifan mode anak membatasi akses anak hanya pada aplikasi-aplikasi tertentu yang telah diizinkan oleh orang tua sebagai pemilik gadget. Penguatan

kerja sama serta kolaborasi antara orang tua, masyarakat, dan pelaksana program menjadi aspek krusial dalam mendukung keberhasilan pendampingan anak (Darmawan, 2017). Bagi tim mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri, program pengabdian kepada masyarakat di Dusun Margomulyo, Kecamatan Krian, Sidoarjo ini menjadi pengalaman berharga dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan nyata. Pelaksanaan program memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika pengasuhan anak di era digital serta pentingnya kolaborasi antara keluarga dan lingkungan sekitar dalam mendukung tumbuh kembang anak. Berbagai strategi yang diterapkan orang tua, seperti pendampingan saat anak menggunakan gadget, pengawasan terhadap konten yang diakses, pembatasan waktu penggunaan, pemberian arahan secara persuasif, serta pembiasaan anak untuk bermain dan berinteraksi di luar rumah, terbukti menjadi langkah penting dalam mengurangi risiko ketergantungan gadget sekaligus menjaga perkembangan sosial anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). Menurut Kemmis dan McTaggart (2005), *Participatory Action Research* (PAR) merupakan proses yang melibatkan masyarakat untuk bersama-sama mengidentifikasi masalah, melakukan refleksi, dan mencari solusi guna memperbaiki kondisi yang dihadapi. *Participatory Action Research* (PAR) merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada pengkajian dan pelaksanaan tindakan secara partisipatif guna memenuhi kebutuhan sosial serta mendorong perubahan ke arah yang lebih baik (Hawkins, 2015). Dalam kegiatan ini, metode PAR diterapkan untuk meningkatkan pemahaman anak dan orang tua mengenai penggunaan gadget yang bijak melalui keterlibatan aktif seluruh partisipan pada setiap tahapan kegiatan. Program ini menempatkan mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri sebagai fasilitator lapangan yang mendampingi warga. PAR mendorong peserta untuk melakukan refleksi terhadap masalah yang dihadapi, bekerja sama dalam merumuskan solusi, dan menghasilkan pengetahuan yang dapat diterapkan secara langsung untuk memperbaiki praktik di lapangan (Morales, 2016).

Metode *Participatory Action Research* (PAR) ini memiliki lima tahapan yaitu *Problem*, *Root of Problem*, *Solution*, *Program*, dan *Implementation*. Tahap *Problem* diawali dengan identifikasi permasalahan utama di Dusun Margomulyo, Kecamatan Krian, Sidoarjo, yaitu tingginya intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini dan usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan para ibu muda yang dihimpun oleh mahasiswa KKN UNSURI, ditemukan bahwa anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan melakukan aktivitas bermain aktif atau

belajar kreatif. Tahap *Root of the Problem* dilakukan dengan menganalisis penyebab utama tingginya penggunaan gadget pada anak. Hasil diskusi bersama partisipan menunjukkan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain terbatasnya alternatif aktivitas yang menarik di rumah, rendahnya pemahaman orang tua mengenai dampak jangka panjang penggunaan gadget, serta kebiasaan menjadikan gadget sebagai sarana praktis untuk menenangkan anak. Tahap *Solution* difokuskan pada penyusunan strategi penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Solusi yang dirancang berupa kegiatan edukasi dan pendampingan kepada orang tua mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak serta pentingnya memberikan stimulasi melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan.

Tahap *Program* merupakan tahap penyusunan dan persiapan pelaksanaan kegiatan edukasi kepada orang tua mengenai penggunaan gadget yang sehat dan seimbang bagi anak. Kegiatan dilaksanakan di Dusun Margomulyo, Kecamatan Krian, Sidoarjo, dengan melibatkan ibu muda, anak usia dini, dan anak usia sekolah dasar sebagai sasaran utama. Mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri menyusun rancangan materi yang mencakup dampak positif dan negatif penggunaan gadget, pentingnya pendampingan orang tua, serta pengenalan berbagai aktivitas alternatif yang dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap perangkat digital. Tahap *Implementation* merupakan pelaksanaan langsung seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan dilaksanakan melalui kunjungan langsung ke rumah partisipan selama dua hari berturut-turut.

Partisipan dalam kegiatan ini terdiri atas mahasiswa KKN UNSURI sebagai fasilitator, tiga orang ibu, satu anak balita, dua anak usia dini, serta dua anak usia sekolah dasar. Partisipan pertama adalah Ibu Citra Lestari yang memiliki anak berusia 4 tahun bernama Arkan Maulana. Partisipan kedua adalah Ibu Dian Rahmawati dengan anak berusia 6 tahun bernama Farel Aditya. Selanjutnya, Ibu Anisa Fitriani yang memiliki dua anak, yaitu Naura Shafa berusia 9 tahun dan Dimas Saputra berusia 11 tahun. Keterlibatan ibu bersama anak-anak pada rentang usia tersebut dipilih karena masa usia dini hingga sekolah dasar merupakan periode yang sangat penting dalam pembentukan karakter, kebiasaan belajar, serta perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Dusun Margomulyo, Kecamatan Krian, Sidoarjo. Dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini, mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri bertindak selaku fasilitator utama yang menggerakkan seluruh rangkaian agenda. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pengarahan kepada orang tua untuk mengadakan kegiatan-

kegiatan yang membangkitkan minat anak untuk belajar sekaligus bermain agar tidak ketergantungan terhadap gadget. Keterlibatan aktif orang tua melalui pendampingan, komunikasi, dan perhatian terhadap aktivitas belajar menunjukkan kepada anak bahwa pendidikan merupakan hal yang penting dan bernilai (Darmawan & Pernaningtik, 2026). Melalui kegiatan ini, orang tua diperkenalkan berbagai alternatif aktivitas belajar dan bermain yang mampu meningkatkan kreativitas serta minat belajar anak tanpa bergantung pada penggunaan perangkat digital. Menurut Darmawan (2013), manajemen pelaksana yang solid menjadi aspek penting guna menjamin kelancaran pelaksanaan program pendampingan orang tua di masyarakat. Kehadiran tim mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri di lapangan berfungsi sebagai motor penggerak koordinasi bersama warga setempat. Pelaksanaan program yang dikelola secara terarah dan melibatkan partisipasi aktif masyarakat mampu memperkuat kepedulian sosial dan keberhasilan kegiatan pemberdayaan (Pakpahan *et al.*, 2025).

Rangkaian kegiatan diawali dengan pemberian materi mengenai dampak penggunaan gadget serta pentingnya aktivitas bermain sebagai media stimulasi perkembangan anak. Selanjutnya, peserta memperoleh pendampingan dalam membuat berbagai media pembelajaran sederhana yang dapat diterapkan di rumah menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh. Menurut Rodiyah *et al.* (2026), kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang direncanakan dengan baik mampu memberikan manfaat nyata sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Aktivitas tersebut meliputi pembuatan kolase pada pola gambar, kerajinan bunga dari kain perca, gelang dari manik-manik, serta berbagai permainan edukatif yang mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak. Menurut Irawan *et al.* (2023), penerapan metode edukasi yang interaktif dan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan.

Orang tua juga diperkenalkan pemanfaatan media digital sebagai sumber inspirasi dalam merancang aktivitas belajar yang lebih menarik sehingga teknologi tetap digunakan secara positif tanpa menimbulkan ketergantungan. Selain aktivitas seni, peserta memperoleh contoh permainan yang mampu melatih kemampuan motorik kasar, seperti permainan lempar tangkap bola dan penyusunan puzzle. Bagi anak usia 5–10 tahun, orang tua juga diberikan edukasi mengenai pemanfaatan teknologi secara sehat melalui penggunaan aplikasi edukatif seperti YouTube Kids, permainan berbasis pembelajaran, penerapan fitur digital parenting dan parental control, serta pengaturan durasi penggunaan gadget sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak.



Gambar 1. Pendampingan Mahasiswa Membuat Karya Seni Mozaik

Gambar 1 memperlihatkan mahasiswa memberikan pendampingan kepada ibu muda dalam membuat karya seni mozaik dari kertas sebagai salah satu alternatif kegiatan kreatif bagi anak. Kualitas sumber daya manusia yang terlibat dalam pelaksanaan program sangat menentukan keberhasilan pendampingan orang tua dan pencapaian tujuan kegiatan (Darmawan *et al.*, 2020). Kegiatan ini bertujuan mengembangkan kreativitas sekaligus memperkuat interaksi antara orang tua dan anak melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.



Gambar 2. Mahasiswa Menjelaskan Alternatif Pembelajaran Menggunakan Gadget

Pada Gambar 2 terlihat mahasiswa menjelaskan berbagai alternatif stimulasi motorik halus dengan memanfaatkan media digital sebagai sumber referensi pembelajaran. Teknologi digunakan bukan sebagai sarana hiburan semata, tetapi sebagai media untuk memperoleh inspirasi aktivitas edukatif yang dapat diterapkan bersama anak di rumah.



Gambar 3. Pendampingan Mahasiswa dalam Membuat Kerajinan Tangan

Gambar 3 menunjukkan kolaborasi antara mahasiswa, seorang anak berusia 10 tahun, dan orang tuanya dalam membuat kerajinan gelang dari manik-manik dengan memanfaatkan tutorial pada platform YouTube sebagai referensi. Aktivitas ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan secara positif untuk mendukung proses pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan berada di bawah pendampingan orang tua.



Gambar 4. Pendampingan Mahasiswa dalam Membuat Kerajinan Bunga

Pada Gambar 4 terlihat mahasiswa mendampingi seorang ibu bersama balitanya dalam membuat kerajinan bunga dari kain perca. Kegiatan tersebut bertujuan melatih koordinasi otot-otot kecil pada tangan dan jari sehingga mampu mengembangkan keterampilan motorik halus anak sejak usia dini. Menurut Setiyanti *et al.* (2023), keterlibatan aktif mahasiswa dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan pengetahuan dan pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan edukasi.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Dusun Margomulyo, Kecamatan Krian, Sidoarjo memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas orang tua dalam mendampingi anak di era digital. Darmawan *et al.* (2022) menyatakan bahwa evaluasi terhadap kepuasan peserta merupakan aspek penting untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan program

pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan pendampingan dan edukasi, orang tua mulai menyadari pentingnya peran pengasuhan aktif yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh penggunaan gadget. Penerapan pola asuh yang tepat, khususnya di era digital, berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif bagi anak (Darmawan *et al.*, 2026). Dalam proses ini, mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri ikut membantu orang tua memperoleh pemahaman serta keterampilan dalam menciptakan kegiatan belajar dan bermain yang kreatif. Aktivitas tersebut dirancang secara edukatif dan mudah diterapkan di rumah dengan memanfaatkan bahan sederhana. Transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan program pengabdian kepada masyarakat merupakan faktor penting untuk mendukung tercapainya tujuan kegiatan secara optimal (Rojak & Issalillah, 2022). Menurut Saputra *et al.* (2025), manajemen pelaksanaan kegiatan yang sistematis menjadi faktor penting dalam mendukung kelancaran program pengabdian kepada masyarakat. Selain itu, orang tua mulai memanfaatkan teknologi digital secara lebih bijaksana sebagai sumber referensi pembelajaran, bukan sekadar media hiburan bagi anak. Bagi anak-anak, kegiatan yang diinisiasi oleh mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain kreatif yang mampu meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta kemampuan motorik dan sosial. Anak juga mulai terbiasa mengisi waktu luang dengan kegiatan yang lebih produktif, sementara penggunaan gadget diarahkan secara lebih terkontrol sesuai kebutuhan perkembangan. Secara keseluruhan, program ini berhasil memperkuat hubungan antara orang tua dan anak sekaligus mendorong terbentuknya pola pengasuhan yang lebih responsif dalam mendukung tumbuh kembang anak di era digital.

Partisipasi aktif masyarakat menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan program pendampingan keluarga di lingkungan masyarakat (Rojak *et al.*, 2021). Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa tantangan yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan program selanjutnya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua untuk mendampingi anak secara konsisten karena kesibukan pekerjaan maupun aktivitas rumah tangga. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa kegiatan alternatif yang telah diperkenalkan belum dapat diterapkan secara optimal di rumah. Selain itu, kebiasaan anak yang sudah terbentuk dalam menggunakan gadget dalam jangka waktu lama juga menjadi tantangan tersendiri, karena anak cenderung menunjukkan resistensi atau penolakan ketika durasi penggunaan gadget dibatasi atau dialihkan ke aktivitas lain. Perbedaan tingkat literasi digital dan kesiapan orang tua dalam menerapkan pola pengasuhan berbasis teknologi, termasuk penggunaan fitur parental control, turut memengaruhi efektivitas pelaksanaan program. Faktor lingkungan sosial, seperti pengaruh teman sebaya serta tingginya intensitas

penggunaan gadget di sekitar anak, juga menjadi tantangan dalam mempertahankan perubahan perilaku yang telah dicapai.

PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Dusun Margomulyo, Kecamatan Krian, Sidoarjo yang digerakkan oleh mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri menunjukkan bahwa pendampingan kepada orang tua melalui edukasi serta penyediaan berbagai aktivitas alternatif terbukti efektif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget. Program ini berhasil meningkatkan kesadaran orang tua mengenai pentingnya peran pengasuhan yang aktif di era digital sekaligus mendorong keterlibatan mereka dalam mengatur penggunaan gadget secara lebih bijaksana. Selain itu, orang tua memperoleh wawasan dan keterampilan untuk merancang kegiatan belajar dan bermain yang lebih kreatif, sehingga komunikasi dan kedekatan emosional antara orang tua dan anak semakin meningkat. Melalui program KKN ini, mahasiswa KKN UNSURI juga memperkenalkan pemanfaatan gadget secara terarah sebagai media pembelajaran yang edukatif. Meskipun pelaksanaannya masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu pendampingan, kebiasaan anak yang telah terbentuk dalam menggunakan gadget, serta perbedaan tingkat pemahaman orang tua terhadap pola pengasuhan digital, program tetap memberikan kontribusi nyata bagi warga setempat.

Anak yang lebih memilih menggunakan gadget cenderung tenggelam dalam dunianya sendiri sehingga mengabaikan komunikasi dan interaksi dengan keluarga maupun teman sebayanya. Apabila kondisi tersebut berlangsung secara terus-menerus, dampaknya dapat menghambat perkembangan sosial, emosional, dan karakter anak, terutama karena masa kanak-kanak merupakan *golden age* (masa emas) yang sangat menentukan proses tumbuh kembang pada tahap kehidupan berikutnya. Apabila kondisi tersebut berlangsung secara terus-menerus, dampaknya dapat menghambat perkembangan sosial, emosional, dan karakter anak, terutama karena masa kanak-kanak merupakan *golden age* yang sangat menentukan proses tumbuh kembang pada tahap kehidupan berikutnya.

Selain memanfaatkan teknologi secara bijaksana, orang tua juga dapat mengenalkan kembali berbagai permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Permainan seperti congklak, gobak sodor, lompat tali, maupun permainan tradisional lainnya mampu melatih kemampuan motorik, meningkatkan interaksi sosial, serta menanamkan nilai kerja sama, sportivitas, dan penghargaan terhadap budaya lokal. Kegiatan tersebut sekaligus menjadi sarana untuk memperkenalkan warisan budaya kepada anak di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Melalui

pembiasaan yang dilakukan secara konsisten, anak-anak dapat membangun kesepahaman dan rutinitas untuk memainkan permainan tradisional.

Dalam mendukung keberlanjutan tumbuh kembang anak di era digital, orang tua memiliki peran strategis sebagai pendamping sekaligus pengarah dalam penggunaan teknologi. Penerapan aturan yang jelas dan konsisten perlu diimbangi dengan keterlibatan emosional serta pendampingan yang intensif, mengingat anak berada pada fase penting pembentukan karakter dan belum memiliki kemampuan memilah pengaruh yang diterimanya. Mengingat anak masih berada pada tahap pembentukan karakter, setiap nilai, kebiasaan, dan perilaku yang dicontohkan oleh lingkungan keluarga akan menjadi landasan bagi perkembangan pola pikir dan sikap mereka di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2013). *Prinsip Prinsip Perilaku Organisasi*. Pena Semesta - PT. Jepe Press Media Utama, Surabaya.
- Darmawan, D. (2017). *Pemberdayaan Kerjasama*. Metromedia, Surabaya.
- Darmawan, D. (2019). *Ekonomi*. Revka Prima Media, Surabaya.
- Darmawan, D., & Pernaningtik, N. A. (2026). Ekosistem Pembentukan Motivasi: Keteladanan Guru dan Pendampingan Orang Tua pada Siswa Madrasah Pahlawan *Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 22(1), 89-112.
- Darmawan, D., Albaar, A. S., & Oktavia, A. (2026). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar terhadap Kedisiplinan Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Modern*, 4(2), 246-268.
- Darmawan, D., Arifin, S., & Putra, A. R. (2018). *Teknik Komunikasi*. Metromedia, Surabaya.
- Darmawan, D., Issalillah, F., Khayru, R. K., Herdiyana, A. R. A., Putra, A. R., Mardikaningsih, R., & Sinambela, E. A. (2022). BPJS Patients' Satisfaction Analysis towards Service Quality of Public Health Centers in Surabaya. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 18(4), 124-131.
- Darmawan, D., Mardikaningsih, R., Sinambela, E. A., Arifin, S., Putra, A. R., Hariani, M., Irfan, M., Al Hakim, Y. R., & Issalillah, F. (2020). The Quality of Human Resources, Job Performance and Employee Loyalty. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(3), 2580-2592.
- Dirgantara, F., Darmawan, D., Khayru, R. K., Hardyansah, R., Issalillah, F., Mardikaningsih, R., Sulani, S., & Hariani, M. (2025). Pemberdayaan Sosial melalui Bakti Sosial Sembako Berbasis Partisipatif di Lingkungan Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Z-COVIS)*, 1(1), 67-77.
- Gautama, E. C., & Mardikaningsih, R. (2022). Driving Sustainable Behavior Change Through Education and Public Awareness. *Journal of Social Science Studies*, 2(1), 259-264.

- Halizah, S. N., & Mardikaningsih, R. (2022). Accommodating Social Change in Sustainability Policy: Solutions for a Just and Relevant Society. *Journal of Social Science Studies*, 2(2), 299-304.
- Hawkins, K. A. (2015). The Complexities of Participatory Action Research and the Problems of Power, Identity and Influence. *Educational Action Research*, 23(4), 464-478.
- Hidayah, N., Darmawan, D., Mardikaningsih, R., & Kholifah, D. (2026). Gerakan Peduli Sosial melalui Kegiatan Berbagi Sembako dan Makanan di Taman Sidoarjo. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 450-462.
- Irawan, A. I., Hariani, M., Mardikaningsih, R., Issalillah, F., Khayru, R. K., Darmawan, D., & Evendi, W. (2023). Integrasi Video Learning dan Praktik pada Pembelajaran Wudhu untuk Membangun Pondasi Keagamaan Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 61-66.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere. In *The Sage Handbook of Qualitative Research* (3rd ed). Sage Publications, Thousand Oaks.
- Mardikaningsih, R. (2021). Urbanization and Social Inequality: Challenges in Building Social Cohesion in a City-Based Environment. *Journal of Social Science Studies*, 1(1), 135-140.
- Mardikaningsih, R., & Hariani, M. (2021). Realizing Sustainability in Public Policy: Building a Balance Between Economy, Social, and Environment. *Journal of Social Science Studies*, 1(1), 191-196.
- Mardikaningsih, R., Sinambela, E. A., Darmawan, D., Arifin, S., & Putra, A. R. (2022). Bakti Sosial dengan Pembagian Sembako kepada Masyarakat Miskin di Kota Surabaya. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 2(3), 127-130.
- Masfufah, M., & Darmawan, D. (2023). The Role of Parents in Preventing Gadget Addiction in Early Childhood. *International Journal of Service Science, Management, Engineering, and Technology*, 3(3), 33-38.
- Masfufah, N. A., Maulana, H. I., Murniati, D., Mardikaningsih, R., Mahfud, N. U. A. C., Haniyah, H., Darmawan, D., Hardyansah, R. (2024). Kegiatan Membersihkan Masjid Tanbihul Ghofilin di Desa Plumbungan Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. *Economic Xenization Abdi Masyarakat*, 2(1), 27-34.
- Morales, M. P. E. (2016). Participatory Action Research (PAR) cum Action Research (AR) in Teacher Professional Development: A Literature Review. *International Journal of Research in Education and Science*, 2(1), 156-165.
- Mufaizah, M., Auliya, N. Z., Mardikaningsih, R., Darmawan, D., & Maududi, M. I. (2026). Pemberdayaan dan Kepedulian Sosial melalui Kegiatan Pembagian Sembako dan Pakaian Bekas Layak Pakai kepada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 6(3), 493-505.
- Nuraini, R., Darmawan, D., Mardikaningsih, R., Hariani, M., & Halizah, S. N. (2022). Keberlanjutan Kelestarian Lingkungan: Peran Kunci Lokus Kendali Internal dan Wawasan Lingkungan dalam Mendorong Perilaku Pro-Lingkungan. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 3(3), 116-122.

- Nuraini, R., Halizah, S. N., Sinambela, E. A., Mujiulistyo, Y. F., Darmawan, D., Arrozi, F., & Arifin, S. (2024). Upaya Membentuk Kepribadian Unggul Peserta Didik melalui Pendidikan Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 57-64.
- Oluwatosin, A., & Darmawan, D. (2024). The Relationship between Psychological Well-Being and Social Interaction: Reconstructing Social Exchange Theory in a Cross-Cultural Perspective. *International Journal of Service Science, Management, Engineering, and Technology*, 6(3), 1-5.
- Pakpahan, N. H., Udjari, H., Putra, A. R., Darmawan, D., Wijaya, K., Riyadi, S., Arifin, S., Hardiyansah, R., & Khayru, R. K. (2025). Sinergi Mahasiswa dan Civitas Akademika dalam Tata Kelola Qurban Kampus: Penguatan Nilai Spiritual, Kepemimpinan, dan Pemberdayaan Sosial pada Momentum Idul Adha. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Z-COVIS)*, 1(1), 98-106.
- Rodiyah, S. K., Ilmiyah, N., Hariani, M., Mardikaningsih, R., & Nafisah, K. A. (2026). Kegiatan Bakti Sosial melalui Program Berbagai Sembako dan Makanan bagi Warga Kurang Mampu di Kepuhkirman Waru Sidoarjo. *SEPAKAT Sesi Pengabdian pada Masyarakat*, 6(1), 17-29.
- Rojak, J. A., & Issalillah, F. (2022). Transparency Triumphs: Unraveling the Impact of Village Fund Management Accountability and Policies on Rural Prosperity. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 1(3), 20-24.
- Rojak, J. A., Darmawan, D., Mardikaningsih, R., Emawati, & Kemarauwana, M. (2012). Dinamika Urbanisasi dan Pola Kemiskinan Kota serta Implikasi Pencegahan. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(1), 53-65.
- Rojak, J. A., Khayru, R. K., & Darmawan, D. (2021). Citizens' Political Participation in Electoral Democracy and the Dynamics of Civil Society Movements. *Studi Ilmu Sosial Indonesia*, 1(1), 161-176.
- Saputra, R., Saktiawan, P., Waskito, S., Arifin, S., Sudjai, S., Darmawan, D., Terubus, T., Khayru, R. K., & Putra, A. R. (2025). Peran Mahasiswa KKN dalam Penggalangan Dana dan Distribusi Qurban pada Perayaan Idul Adha 2025. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Z-COVIS)*, 1(1), 107-115.
- Setiyanti, T., Nurussaniyah, N., Darmawan, D., Mardikaningsih, R., Shofiyah, R., Machfud, N. U. A. C., & Aliyah, N. D. (2023). Keterlibatan mahasiswa KKN Universitas Sunan Giri Surabaya dalam kegiatan peningkatan nilai spiritual pada pengajian rutin di Desa Pademonegoro Kecamatan Sukodono. *Economic Xilena Abdi Masyarakat*, 1(1), 27-34.
- Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Tingkat SMA/SMK. *Jurnal Tawadhu*, 9(1), 92-104.
- Widodo, A., Husen, R. F. A. N., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Bimbingan Orang Tua dan Interaksi Teman Sebaya terhadap Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 9(7), 316-328.