
Menumbuhkan Budaya Belajar Positif Melalui Pemanfaatan Gadget yang Sehat di SDN Sempu Kecamatan Ngebel Kabupaten Ponorogo

Siti Shofiyah¹ Tamrin Fathoni²

¹ Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

² Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan menumbuhkan budaya belajar positif melalui pemanfaatan gadget yang sehat di SDN Sempu Kecamatan Ngebel Kabupaten Ponorogo dengan menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD). Pendekatan ini menitikberatkan pada identifikasi dan pengembangan aset lokal untuk mendukung pemanfaatan teknologi secara tepat guna. Hasil yang dicapai antara lain meningkatnya motivasi belajar, keterampilan literasi digital, dan kedisiplinan siswa dalam menggunakan teknologi. Penelitian ini menegaskan bahwa kolaborasi komunitas sekolah dan masyarakat dapat menciptakan ekosistem belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai budaya lokal.

Kata Kunci

Budaya belajar positif, Gadget sehat, SDN Sempu

Corresponding Author

Sitishofiyah

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; Sitisofiahbaosan@gmail.com

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Negeri Sempu adalah satu satunya sekolah negeri yang berlokasi di desa Sempu Kecamatan Ngebel Kabupaten Ponorogo. Desa Sempu berada dikawasan pegunungan yang dikelilingi hamparan alam yang begitu asri, udara yang sejuk serta suasana yang tenang jauh dari hiruk pikuk perkotaan. Kondisi lingkungan yang alami dan menentramkan ini menjadikan SDN Sempu sebagai tempat belajar yang ideal, dimana peserta didik dapat duduk dengan tenang dan memiliki semangat belajar tanpa terganggu dengan kebisingan kota. Jumlah peserta didik SDN Sempu sekitar 50 anak dengan tenaga pendidik berjumlah 9 guru. Walaupun relative kecil, akan tetapi sekolah ini memancarkan semangat besar dan memiliki harapan tinggi untuk terus meningkatkan mutu pendidikan. Para guru dan orang tua senantiasa berupaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangun karakter positif, dan menyiapkan anak-anak agar mampu menghadapi tantangan zaman yang semakin maju. Tantangan tersebut tidak hanya datang dari keterbatasan sarana dan prasarana, tetapi juga dari perkembangan teknologi digital yang pesat, khususnya penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak usia sekolah dasar.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



Di era revolusi industri 4.0, *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di wilayah pedesaan seperti Desa Sempu. Kehadiran teknologi ini di satu sisi menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, misalnya melalui akses informasi yang luas, media pembelajaran interaktif, dan komunikasi yang lebih mudah. *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Pengguna internet di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Survei APJII tahun 2023 menunjukkan sebanyak 78,19 persen atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia & Teknopreneur Indonesia, 2023). Oleh karena itu, *gadget* adalah salah satu teknologi yang mudah untuk diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini banyak anak, bahkan yang berusia di bawah 5 tahun, sudah terampil mengoperasikan teknologi berupa *smartphone* atau *handphone* (Tatminingsih, 2017). Fenomena ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi menyebar begitu cepat sehingga batas usia bukan lagi halangannya.

Namun di sisi lain, kemudahan tersebut justru membawa tantangan yang besar. Kegagalan dalam proses belajar akan menimbulkan masalah perilaku yang kurang mampu bersosialisasi, karena pada fase ini mereka diharapkan belajar untuk memenuhi harapan sosial/masyarakat (Gibson, R & Mitchell, M, 2016). Dalam penggunaan *gadget* yang tidak terarah dapat menimbulkan dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi sosial, menurunnya konsentrasi belajar, gangguan pola tidur, hingga potensi kecanduan yang dapat menghambat perkembangan emosional dan kognitif anak. Banyak konten yang tidak sesuai usia yang dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku anak dalam jangka panjang. Akses internet yang nyaris tanpa batas memungkinkan anak menjelajahi informasi yang belum layak untuk perkembangan mental mereka. Konten yang mengandung kekerasan, ujaran kebencian, atau nilai-nilai yang tidak sejalan dengan budaya dan moral dapat secara perlahan memengaruhi pola pikir dan perilaku anak dalam jangka panjang. Tanpa kontrol yang memadai, anak berisiko meniru perilaku negatif yang mereka lihat di dunia maya, yang kemudian terbawa ke lingkungan nyata seperti sekolah dan rumah.

Dalam dunia pendidikan, hal ini menjadi perhatian yang penting bagi guru dan orang tua. Oleh karena itu, SDN Sempu memandang penting untuk menumbuhkan budaya belajar positif melalui pemanfaatan *gadget* yang sehat. Sebagai upaya mencegah anak-anak dari pengaruh buruk yang bersumber dari internet serta menciptakan lingkungan internet yang sehat dan aman, edukasi tentang penggunaan internet sehat serta etika dalam berinternet perlu diberikan kepada anak-anak dan orang tua. Budaya belajar positif bukan hanya berarti rajin belajar, tetapi juga meliputi pembiasaan sikap disiplin, rasa ingin tahu, dan kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengembangan diri.

Pemanfaatan *gadget* yang sehat mencakup pengelolaan waktu, pemilihan konten edukatif, serta pendampingan dari guru dan orang tua agar teknologi benar-benar menjadi alat bantu, bukan penghambat proses pembelajaran. Dari penelitian terdahulu (Sari, Kurniawan 2022) menunjukkan bahwasanya *gadget* yang digunakan secara terarah dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pendampingan guru dan control orang tua menjadi factor penting agar penggunaan *gadget* tetap sehat dan tidak menimbulkan kecanduan. Dengan latar belakang itulah dilakukan pengabdian kepada masyarakat berupa edukasi penggunaan internet yang sehat dan aman serta etika berinternet. Kegiatan ini sejalan juga dengan program pemerintah untuk menciptakan lingkungan internet yang sehat dan aman bagi anak-anak (Youdi et.al., 2024)

METODE

Metode Asset Based Community Development (ABCD) adalah pendekatan pengembangan masyarakat yang menitikberatkan pada identifikasi, pemanfaatan, dan pengembangan aset yang sudah ada dalam komunitas. Pendekatan ini menilai bahwa setiap komunitas memiliki kapasitas internal baik berupa sumber daya alam, keterampilan manusia, jaringan sosial, maupun nilai budaya yang dapat dijadikan modal untuk menciptakan perubahan positif dan berkelanjutan. Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan kondisi di SDN Sempu yang memiliki sumber daya local yang kuat baik dari sisi lingkungan maupun dukungan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode metode Asset-Based Community Development (ABCD) dalam pengabdian “Menumbuhkan Budaya Belajar Positif Melalui Pemanfaatan Gadget Yang Sehat di SDN Sempu Kecamatan Ngebel Kabupaten Ponorogo” memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana asset local, partisipasi komunitas, dan pemanfaatan teknologi dapat menciptakan perubahan nyata. Bagian ini memaparkan pembahasan secara terperinci mengenai identifikasi aset, dasar (based) pengembangan, peran komunitas, serta dampak yang dihasilkan.

1. Asset (Pemanfaatan Aset yang Dimiliki Sekolah dan Komunitas).

Langkah pertama dalam metode ABCD adalah menemukan aset yang dimiliki sekolah dan lingkungannya. Meskipun SDN Sempu berada di wilayah pedesaan Kabupaten Ponorogo, namun memiliki berbagai potensi yang dapat dimaksimalkan. Aset-aset yang diidentifikasi meliputi:

- Aset Sumber Daya Manusia

Guru-guru di SDN Sempu dikenal berdedikasi tinggi dan memiliki semangat untuk belajar hal baru, termasuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Beberapa guru sudah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti laptop dan proyektor sehingga memudahkan penerapan program.

- Aset Siswa

Meskipun tinggal di lingkungan pedesaan, siswa-siswi SDN Sempu menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap teknologi. Sebanyak 20 siswa dari kelas V dan VI yang menjadi partisipan memiliki gawai pribadi atau akses ke gadget milik keluarga, yang menjadi modal awal untuk pembelajaran berbasis teknologi.

- Aset Orang Tua dan Keluarga

Orang tua siswa sebagian besar bekerja sebagai petani dan pedagang, namun mereka memiliki kepedulian besar terhadap pendidikan anak. Dukungan mereka sangat penting dalam pendampingan *gadget* yang baik saat berada di rumah

- Aset Fasilitas

Sekolah memiliki jaringan internet yang stabil berkat program pemerintah desa yang menyediakan Wi-Fi komunitas. Selain itu, terdapat ruang kelas yang cukup luas untuk kegiatan belajar berbasis teknologi, serta ketersediaan proyektor bantuan dari pemerintah desa.

2. Based (Berbasis Potensi Lokal)

Melalui dukungan kebijakan local pemerintah desa dan komite sekolah mendukung penuh penggunaan gadget yang sehat. Dukungan ini menjadi pijakan penting guna memastikan ketersediaan sarana dan prasarananya. Kemudian kesiapan sumber daya yaitu kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi dan ketersediaan perangkat yang menjadi modal utamanya. Sekolah juga memiliki kurikulum yang memungkinkan integritas pembelajaran digital, sehingga program dapat dijalankan tanpa mengganggu jadwal pelajaran yang lain.

3. Community (Peran Komunitas Sekolah dan Masyarakat)

Tahap ketiga adalah melibatkan seluruh komunitas dalam pelaksanaan kegiatan. Keberhasilan program sangat dipengaruhi oleh peran aktif komunitas sekolah dan masyarakat sekitar. Tahapan ini menunjukkan bagaimana keterlibatan semua pihak memberikan dampak yang signifikan sebagai berikut:

- Peran Guru

Guru berperan sebagai fasilitator utama. Mereka tidak hanya mengajar, tetapi juga mendampingi siswa dalam menggunakan gadget untuk kegiatan edukasi. Guru menyiapkan

materi pembelajaran digital, memilih aplikasi edukasi yang aman, serta memonitor perkembangan siswa.

- Peran Orang Tua

Orang tua menjadi pengawas utama di rumah. Melalui pelatihan singkat yang diberikan sekolah, mereka belajar membuat aturan penggunaan gadget di rumah, seperti menetapkan jam belajar dan memantau konten yang diakses anak.

- Pemerintah Desa

Aparat desa membantu dengan memberikan akses internet gratis dan mendukung penyediaan fasilitas belajar. Mereka juga membantu sosialisasi program agar masyarakat luas memahami pentingnya penggunaan *gadget* sehat.

4. Development

Tahap keempat ini adalah dampak apa yang terjadi dalam memanfaatkan gadget dengan cara yang baik. Berikut:

- Peningkatan motivasi dan konsentrasi belajar artinya siswa menjadi lebih antusias saat mengikuti pembelajaran digital interaktif. Konten yang menarik mendorong mereka lebih fokus dan aktif berdiskusi.
- Penguatan literasi digital artinya siswa memahami cara mencari informasi yang relevan, memilah konten yang layak, dan menggunakan aplikasi pembelajaran dengan bijak.
- Kedisiplinan dan Kontrol Diri artinya dengan aturan waktu yang jelas, siswa belajar mengatur jadwal belajar dan hiburan. Orang tua melaporkan berkurangnya kebiasaan bermain gim berlebihan.
- Keterlibatan Komunitas yang Lebih Erat yaitu program ini memperkuat hubungan antara sekolah, keluarga, dan pemerintah desa. Kolaborasi ini menumbuhkan rasa memiliki terhadap kemajuan pendidikan lokal.

KESIMPULAN

Pengabdian ini membuktikan bahwa pemanfaatan gadget yang sehat dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan budaya belajar positif di SDN Sempu. Dengan metode Asset Based Community Development, sekolah berhasil mengidentifikasi dan memanfaatkan aset lokal seperti sumber daya manusia, dukungan orang tua, fasilitas teknologi, serta kebijakan pemerintah desa. Kolaborasi antara guru, siswa, orang tua, dan aparat desa menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, disiplin, dan berorientasi pada literasi digital. Dampak nyata terlihat pada meningkatnya motivasi belajar, keterampilan teknologi, dan kedisiplinan siswa dalam mengatur waktu. Model ini dapat direplikasi di

sekolah pedesaan lain sebagai strategi menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya lokal.

REFERENSI

Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2016). *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tatminingsih, S. (2017). *Dampak Penggunaan Tik Terhadap Perilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus Pada Anak Usia 4-7 Tahun*. *Jurnal Pendidikan*, 18(1), 42–52. <https://doi.org/10.33830/jp.v18i1.281.2017>

Youdi L. L. Kawengian, Apriles A. Mandome, Priska S. T. dkk. *Edukasi Internet Sehat Untuk Mencegah Ketergantungan Gadget Pada Anak Sekolah di SD Katolik Tombatu*. *Jurnal Abdimas Sariputra*, Vol.1. No.1. (2024)