

Pendampingan Belajar Kreatif Berbasis Masyarakat untuk Mengurangi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Anak

Monica Sari ^{1*}, Muhammad Satiri ², Khusnul Khotimah ³, Yuyun Fatihatu Rohimah ⁴, Deni Rusli ⁵

1, 2, 3, 4, 5 Universitas Primaghara, Indonesia

monicasari0207@gmail.com ^{1*}, msatiri43@gmail.com ², sitihus04@gmail.com ³,
fryuyun320@gmail.com ⁴, denirusli.banten@gmail.com ⁵

Abstrak

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada anak usia dini berpotensi menurunkan motivasi belajar apabila tidak diimbangi dengan pendampingan dari orang tua dan lingkungan. Kondisi tersebut juga ditemukan pada anak usia 4-9 tahun di Kelurahan Bendung, Kecamatan Kasemen, Kota Serang, yang menunjukkan rendahnya minat belajar, tingginya intensitas penggunaan gadget untuk hiburan, serta terbatasnya pendampingan belajar di rumah. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memperkuat motivasi belajar anak melalui penguatan peran orang tua dan penyediaan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik. Program dilaksanakan selama tiga bulan dengan sasaran 20 anak usia 4-9 tahun beserta orang tua melalui tiga kegiatan utama, yaitu edukasi literasi digital bagi orang tua, pendampingan belajar kreatif, serta permainan edukatif dan kompetisi pembelajaran. Monitoring dan evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung serta diskusi dengan orang tua untuk mengetahui perubahan perilaku belajar peserta. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa edukasi literasi digital memperkuat pemahaman orang tua mengenai pendampingan penggunaan gadget secara bijaksana. Pendampingan belajar kreatif dan permainan edukatif mendorong partisipasi yang lebih aktif, minat membaca, serta kepercayaan diri anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, teramati berkurangnya penggunaan gadget pada waktu belajar dan semakin tingginya antusiasme peserta dalam mengikuti setiap kegiatan. Program ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi, orang tua, dan masyarakat mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif sehingga dapat menjadi alternatif pemberdayaan masyarakat dalam memperkuat motivasi belajar anak di era digital.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Literasi Digital, Motivasi Belajar, Pendampingan Belajar, Pengabdian Kepada Masyarakat*

Pendahuluan

Kelurahan Bendung merupakan salah satu wilayah di Kecamatan Kasemen, Kota Serang, yang memiliki jumlah anak usia dini dan usia sekolah dasar cukup banyak. Sebagian besar masyarakat bekerja sebagai buruh, pedagang, petani, dan pekerja sektor informal sehingga orang tua memiliki keterbatasan waktu dalam mendampingi proses belajar anak di rumah. Kondisi tersebut menyebabkan pengawasan terhadap aktivitas belajar maupun penggunaan gadget belum dapat dilakukan secara optimal. Di sisi lain, anak-anak usia 4-9 tahun berada pada fase perkembangan yang

membutuhkan stimulasi belajar, pembentukan karakter, serta pendampingan yang intensif dari keluarga dan lingkungan sekitar agar motivasi belajar dapat berkembang dengan baik (Maulida & Yudha, 2023).

Hasil observasi awal yang dilakukan tim Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) menunjukkan bahwa sebagian besar anak di Kelurahan Bendung lebih sering memanfaatkan gadget untuk bermain gim, menonton video, dan mengakses berbagai konten hiburan dibandingkan sebagai media belajar. Penggunaan gadget yang berlangsung tanpa pendampingan menyebabkan anak lebih tertarik menghabiskan waktu dengan perangkat digital daripada membaca buku, mengerjakan tugas sekolah, ataupun mengikuti kegiatan belajar di lingkungan sekitar (Jasmidalis et al., 2023). Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya antusiasme belajar, rendahnya minat membaca, kurangnya konsentrasi saat belajar, serta berkurangnya keterlibatan anak dalam aktivitas pembelajaran.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan gadget, tetapi juga berkaitan dengan kondisi keluarga dan lingkungan. Sebagian orang tua memiliki keterbatasan pengetahuan mengenai literasi digital sehingga belum mampu mengarahkan penggunaan gadget secara bijak sesuai usia anak. Selain itu, aktivitas belajar anak di rumah belum sepenuhnya memperoleh pendampingan yang memadai karena kesibukan orang tua dalam bekerja. Kondisi tersebut menyebabkan gadget sering dimanfaatkan sebagai media hiburan tanpa adanya batasan waktu maupun pengawasan yang memadai. Apabila kondisi ini terus berlangsung, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menghambat perkembangan kemampuan belajar, membentuk kebiasaan belajar yang kurang baik, serta mengurangi interaksi sosial anak dengan keluarga maupun lingkungan sekitarnya (Sarini et al., 2024; Lindriany et al., 2022).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan motivasi belajar, minat membaca, konsentrasi, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Bau et al., 2025; Supriani et al., 2025). Sebaliknya, pendampingan belajar yang dilakukan secara aktif oleh keluarga dan masyarakat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Ramdan & Fauziah, 2019). Namun, efektivitas pendampingan tersebut sangat bergantung pada kemampuan orang tua dalam memahami dan mengelola penggunaan teknologi digital secara tepat. Orang tua tidak hanya dituntut untuk membatasi durasi penggunaan gadget, tetapi juga mampu mengarahkan anak dalam memilih konten yang edukatif serta membangun kebiasaan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran (Agustin & Pradikto, 2025). Oleh karena itu, peningkatan kapasitas orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget menjadi salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Soyooft et al., 2024).

Peran orang tua dalam menerapkan literasi digital menjadi salah satu faktor penting dalam membentuk kebiasaan belajar anak (Wibowo & Syafrida, 2023). Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan memilih konten yang sesuai dengan usia anak, menetapkan aturan penggunaan gadget, serta mendampingi anak dalam memanfaatkan teknologi sebagai media belajar (Setiawati et al., 2022). Orang tua yang memiliki literasi digital yang baik cenderung mampu mengarahkan penggunaan gadget ke aktivitas yang lebih produktif sehingga risiko ketergantungan terhadap permainan maupun media hiburan dapat diminimalkan (Hidayatuladkia et al., 2021). Sebaliknya, rendahnya literasi digital orang tua menyebabkan penggunaan gadget lebih banyak berlangsung

tanpa pendampingan sehingga anak lebih mudah mengakses konten hiburan secara berlebihan dan mengabaikan aktivitas belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa literasi digital orang tua berperan penting dalam membangun pemanfaatan teknologi yang sehat serta mendukung perkembangan dan kebiasaan belajar anak sejak usia dini.

Dukungan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan motivasi belajar anak usia dini. Lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, bermain, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Fenia & Busyairi, 2020). Oleh karena itu, penyelesaian permasalahan penggunaan gadget tidak cukup hanya dilakukan melalui pembatasan waktu penggunaan perangkat digital, tetapi perlu diimbangi dengan penyediaan aktivitas alternatif yang lebih menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pendampingan belajar berbasis komunitas menjadi salah satu bentuk intervensi yang mampu menghadirkan lingkungan belajar yang kondusif sekaligus memperkuat interaksi sosial anak dengan teman sebaya maupun pendamping belajar (Lafton et al., 2024).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat juga menjadi salah satu bentuk kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam mendukung tumbuh kembang anak di era digital. Keterlibatan mahasiswa sebagai fasilitator pembelajaran memberikan ruang bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui kegiatan membaca, diskusi, permainan edukatif, dan berbagai aktivitas kreatif lainnya. Pendekatan tersebut tidak hanya bertujuan memperkuat motivasi belajar, tetapi juga membantu orang tua memahami pentingnya pendampingan selama anak menggunakan gadget.

Sebagai bentuk solusi terhadap permasalahan tersebut, tim Kuliah Kerja Mahasiswa Universitas Primagraha melaksanakan program Pendampingan Belajar Kreatif Berbasis Masyarakat untuk Mengurangi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Anak di Kelurahan Bendung. Program ini dilaksanakan melalui tiga kegiatan utama, yaitu (1) edukasi literasi digital bagi orang tua, yang bertujuan menambah pemahaman mengenai penggunaan gadget secara sehat dan pendampingan belajar anak di rumah; (2) pendampingan belajar kreatif, yang memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui aktivitas membaca, bimbingan belajar, diskusi sederhana, dan permainan edukatif; serta (3) permainan edukatif dan kompetisi pembelajaran, yang dirancang untuk menguatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, kerja sama, dan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.

Pelaksanaan ketiga kegiatan tersebut diharapkan mampu membangun kolaborasi antara orang tua, mahasiswa, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Melalui pendekatan berbasis masyarakat, kegiatan ini tidak hanya berupaya mengurangi dampak negatif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar anak usia 4-9 tahun, tetapi juga mendorong terbentuknya kebiasaan belajar yang lebih positif, memperkuat partisipasi orang tua dalam pendampingan belajar, serta memperkuat peran masyarakat dalam mendukung perkembangan anak di Kelurahan Bendung.

Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di Kelurahan Bendung, Kecamatan Kasemen, Kota Serang dengan sasaran utama sebanyak 20

anak usia 4-9 tahun beserta orang tua mereka. Mitra sasaran dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar anak akibat penggunaan gadget yang kurang terkontrol, minimnya pendampingan belajar di rumah, serta masih rendahnya pemahaman orang tua mengenai pemanfaatan gadget secara bijak. Program pengabdian dilaksanakan selama tiga bulan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan, hingga monitoring dan evaluasi. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan program yang terdiri atas edukasi literasi digital bagi orang tua, pendampingan belajar kreatif bagi anak usia 4-9 tahun, serta permainan edukatif dan kompetisi pembelajaran. Ketiga kegiatan tersebut dirancang secara terpadu untuk memperkuat motivasi belajar anak sekaligus membangun peran aktif orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget secara lebih bijaksana.

Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan observasi dan koordinasi bersama perangkat Kelurahan Bendung untuk mengidentifikasi kondisi mitra serta memperoleh izin pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, tim melakukan identifikasi kebutuhan masyarakat melalui diskusi dengan orang tua dan tokoh masyarakat guna memperoleh gambaran mengenai permasalahan penggunaan gadget dan motivasi belajar anak. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim menyusun program kerja, jadwal pelaksanaan, materi edukasi literasi digital, modul pendampingan belajar, serta rancangan permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 4-9 tahun. Selain itu, berbagai media pembelajaran, alat permainan edukatif, bahan sosialisasi, dan perlengkapan pendukung lainnya juga dipersiapkan agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berlangsung secara efektif dan sesuai dengan tujuan program.

Pelaksanaan Kegiatan

Edukasi Literasi Digital bagi Orang Tua

Kegiatan edukasi literasi digital bertujuan menambah pemahaman orang tua mengenai penggunaan gadget secara sehat, aman, dan produktif bagi anak usia dini. Materi yang diberikan meliputi dampak positif dan negatif penggunaan gadget, pentingnya pembatasan waktu penggunaan (*screen time*), pemilihan konten digital yang sesuai dengan usia anak, serta strategi mendampingi anak saat menggunakan perangkat digital. Selain penyampaian materi melalui diskusi interaktif, kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada orang tua untuk berbagi pengalaman mengenai kendala yang dihadapi selama mendampingi anak belajar di rumah. Melalui kegiatan tersebut diharapkan orang tua mampu menerapkan pola pendampingan yang lebih efektif sehingga penggunaan gadget dapat diarahkan sebagai media pendukung pembelajaran.

Pendampingan Belajar Kreatif

Pendampingan belajar kreatif dilaksanakan secara rutin dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-9 tahun. Kegiatan meliputi bimbingan belajar, pendampingan membaca, latihan berhitung, membantu penyelesaian tugas sekolah, kegiatan mewarnai, serta diskusi sederhana yang dikemas melalui metode belajar sambil bermain (*learning through play*). Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memberikan pendampingan sesuai kemampuan masing-masing peserta sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran

konvensional. Pendekatan ini diharapkan mampu memperkuat rasa percaya diri, minat belajar, serta keterlibatan aktif anak selama mengikuti kegiatan.

Permainan Edukatif dan Kompetisi Pembelajaran

Sebagai bentuk penguatan motivasi belajar, kegiatan dilengkapi dengan berbagai permainan edukatif dan kompetisi pembelajaran yang disesuaikan dengan usia peserta. Permainan yang diberikan meliputi kuis sederhana, permainan berhitung, lomba menggambar, permainan kelompok, serta berbagai aktivitas *ice breaking* yang bertujuan memperkuat konsentrasi dan kerja sama antar peserta. Pada akhir kegiatan diberikan penghargaan (*reward*) kepada peserta yang aktif sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi dan semangat belajar yang ditunjukkan selama program berlangsung. Melalui kegiatan ini anak diharapkan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu mengurangi ketergantungan terhadap gadget sebagai media hiburan.

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan secara berkala selama pelaksanaan program melalui observasi terhadap keterlibatan peserta dalam setiap kegiatan serta diskusi dengan orang tua mengenai perubahan perilaku belajar anak di rumah. Evaluasi difokuskan pada beberapa indikator keberhasilan, yaitu menguatnya antusiasme belajar, keaktifan mengikuti kegiatan, minat membaca, dan kepercayaan diri anak, serta berkurangnya penggunaan gadget pada waktu belajar. Sebagai upaya keberlanjutan, orang tua didorong untuk menerapkan pendampingan belajar secara konsisten di rumah, sementara pihak kelurahan dan masyarakat diharapkan dapat melanjutkan kegiatan belajar kreatif sebagai program bersama yang berkesinambungan.

Hasil dan Pembahasan

Edukasi Literasi Digital bagi Orang Tua

Kegiatan edukasi literasi digital dilaksanakan sebagai tahap awal program pengabdian dengan melibatkan orang tua peserta sebagai mitra utama dalam mendampingi anak selama menggunakan gadget. Kegiatan ini bertujuan menambah pemahaman orang tua mengenai pentingnya pemanfaatan gadget secara bijaksana serta membangun kesadaran bahwa penggunaan perangkat digital perlu disertai dengan pengawasan dan pendampingan yang sesuai dengan usia anak. Materi yang disampaikan mencakup dampak positif dan negatif penggunaan gadget, pentingnya pengaturan durasi penggunaan (*screen time*), pemilihan konten digital yang edukatif, serta strategi sederhana dalam membangun kebiasaan belajar di rumah. Penyampaian materi dilakukan melalui diskusi interaktif sehingga orang tua dapat menyampaikan pengalaman dan kendala yang dihadapi selama mendampingi anak belajar.

Selama kegiatan berlangsung, orang tua menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan aktif mengajukan pertanyaan mengenai cara membatasi penggunaan gadget tanpa menimbulkan konflik dengan anak. Sebagian besar peserta mengungkapkan bahwa gadget selama ini lebih banyak dimanfaatkan sebagai sarana hiburan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu untuk bermain gim atau menonton video dibandingkan belajar. Melalui sesi diskusi, tim pengabdian memberikan berbagai alternatif yang dapat diterapkan di rumah, seperti membuat jadwal penggunaan gadget, mendampingi anak ketika mengakses media digital, serta menyediakan

aktivitas belajar yang lebih menarik sebagai pengganti penggunaan gadget secara berlebihan. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada orang tua untuk saling bertukar pengalaman mengenai pola pengasuhan yang telah diterapkan sehingga tercipta proses pembelajaran yang bersifat partisipatif.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya penguatan pemahaman orang tua mengenai pentingnya peran keluarga dalam membentuk kebiasaan belajar anak. Orang tua mulai menyadari bahwa penggunaan gadget tidak harus dihindari sepenuhnya, tetapi perlu diarahkan sebagai media pendukung pembelajaran melalui pengawasan yang konsisten. Selain itu, orang tua juga menunjukkan komitmen untuk menerapkan aturan penggunaan gadget di rumah serta meluangkan waktu khusus untuk mendampingi anak belajar setiap hari. Perubahan sikap tersebut menjadi modal penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif karena keluarga merupakan lingkungan pertama yang membentuk kebiasaan belajar anak (Untari et al., 2025).

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa edukasi literasi digital mampu memperkuat pemahaman orang tua mengenai penggunaan gadget yang aman dan sesuai dengan perkembangan anak. Keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi penggunaan media digital juga berkontribusi terhadap terbentuknya kebiasaan belajar yang lebih positif pada anak usia dini (Kasmawati et al., 2025). Dengan demikian, edukasi literasi digital tidak hanya menambah pengetahuan orang tua, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara keluarga dan tim pengabdian dalam mendukung perkembangan belajar anak secara berkelanjutan

Pendampingan Belajar Kreatif

Setelah kegiatan edukasi bagi orang tua, program dilanjutkan dengan pendampingan belajar kreatif yang menjadi kegiatan inti dalam pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui pendekatan *learning through play*, sehingga anak tidak merasa sedang mengikuti proses pembelajaran yang bersifat formal. Pendampingan dilaksanakan secara rutin selama program berlangsung dengan melibatkan mahasiswa sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing peserta. Materi yang diberikan meliputi pendampingan membaca, latihan berhitung, membantu penyelesaian tugas sekolah, kegiatan mewarnai, serta diskusi sederhana yang dikemas dalam suasana interaktif.



Gambar 1. Pelaksanaan Pendampingan Belajar Kreatif

Selama proses pendampingan, peserta menunjukkan perubahan yang cukup positif dibandingkan kondisi awal sebelum program dilaksanakan. Anak-anak yang sebelumnya kurang aktif mulai berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendamping. Suasana belajar yang lebih santai membuat peserta lebih mudah berinteraksi dengan mahasiswa maupun teman sebaya. Pendampingan yang

dilakukan secara bertahap juga membantu peserta memahami materi pembelajaran dengan lebih baik karena setiap anak memperoleh perhatian sesuai kemampuan masing-masing. Selain itu, penggunaan media belajar sederhana seperti kartu huruf, kartu angka, buku cerita bergambar, dan permainan edukatif membuat proses belajar menjadi lebih menarik sehingga anak tidak mudah merasa bosan.

Kegiatan pendampingan belajar kreatif juga memberikan dampak terhadap kebiasaan belajar peserta di luar kegiatan pengabdian. Berdasarkan hasil diskusi dengan orang tua, beberapa anak mulai menunjukkan minat yang lebih tinggi untuk membaca buku, mengerjakan tugas sekolah tanpa harus selalu diingatkan, serta mengurangi penggunaan gadget pada waktu belajar. Meskipun perubahan tersebut belum dapat diukur secara kuantitatif, hasil observasi menunjukkan bahwa anak menjadi lebih antusias mengikuti setiap kegiatan pembelajaran dan lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat maupun menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan belajar kreatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong partisipasi aktif peserta serta membangun kebiasaan belajar yang lebih positif. Pendampingan belajar tidak hanya membantu peserta memahami materi pembelajaran, tetapi juga memperkuat motivasi belajar secara bertahap (Subekti et al., 2023; Kurnia et al., 2024). Keterlibatan mahasiswa sebagai fasilitator pembelajaran juga menjadi bentuk kontribusi nyata perguruan tinggi dalam mendukung penguatan kualitas pendidikan di lingkungan masyarakat.

Permainan Edukatif dan Kompetisi Pembelajaran

Permainan edukatif dan kompetisi pembelajaran dilaksanakan sebagai bentuk penguatan terhadap kegiatan pendampingan belajar kreatif. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak terdorong untuk belajar melalui pengalaman yang aktif dan interaktif. Berbagai aktivitas yang diberikan meliputi permainan berhitung, kuis pengetahuan sederhana, lomba menggambar, permainan kelompok, serta *ice breaking* yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-9 tahun. Setiap kegiatan dikemas dalam suasana yang santai namun tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran sehingga peserta dapat belajar tanpa merasa terbebani.



Gambar 2. Pelaksanaan Permainan Edukatif dan Kompetisi Pembelajaran

Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap permainan maupun kompetisi. Anak-anak terlihat aktif berpartisipasi, saling bekerja sama dalam permainan kelompok, serta berusaha menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Suasana kompetisi yang dikemas secara edukatif tidak hanya membangun semangat belajar, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, komunikasi, kerja sama, dan keberanian peserta dalam menyampaikan jawaban di depan teman-temannya. Pemberian penghargaan (*reward*) kepada peserta yang aktif

juga menjadi bentuk apresiasi yang mampu menumbuhkan rasa percaya diri sekaligus mendorong anak untuk terus mengikuti kegiatan hingga program selesai.

Permainan edukatif memberikan alternatif aktivitas yang lebih menarik dibandingkan penggunaan gadget sebagai media hiburan. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta lebih memilih mengikuti permainan dan aktivitas kelompok dibandingkan menggunakan gadget. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak pada dasarnya tetap memiliki minat belajar yang tinggi apabila diberikan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik usianya. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan membuat peserta lebih mudah memahami materi sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain mengembangkan kemampuan akademik dasar, kegiatan ini juga memperkuat interaksi sosial antarpeserta yang sebelumnya cenderung berkurang akibat tingginya intensitas penggunaan gadget (Agustin & Pradikto, 2025).

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan edukatif yang dipadukan dengan aktivitas interaktif mampu menambah motivasi dan partisipasi belajar anak. Selain itu, kegiatan edukatif yang dikombinasikan dengan pengenalan penggunaan gadget secara bijak juga dapat menumbuhkan motivasi belajar sekaligus membangun kesadaran anak dalam memanfaatkan teknologi secara lebih positif (Suwandi et al., 2022). Dengan demikian, permainan edukatif dan kompetisi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat kemampuan sosial, serta mengurangi ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget.

Penguatan Motivasi Belajar Anak

Pelaksanaan rangkaian kegiatan pengabdian selama tiga bulan memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar peserta. Perubahan tersebut diamati melalui observasi selama kegiatan berlangsung, diskusi bersama orang tua, serta keterlibatan anak dalam setiap aktivitas pembelajaran. Secara umum, peserta menunjukkan sikap antusiasme dalam mengikuti kegiatan, lebih aktif bertanya dan berdiskusi, memiliki minat membaca yang lebih baik, serta mulai mengurangi penggunaan gadget pada waktu belajar. Selain itu, kehadiran peserta selama program berlangsung juga semakin konsisten, yang menunjukkan adanya ketertarikan terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Perubahan motivasi belajar peserta dapat dilihat pada beberapa indikator yang diamati selama pelaksanaan program sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Gambaran Kondisi Motivasi Belajar Anak Setelah Pelaksanaan Program

Indikator	Kondisi Awal	Kondisi Setelah Program
Antusias mengikuti kegiatan belajar	Rendah	Menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar
Keaktifan bertanya dan berdiskusi	Rendah	Mulai aktif bertanya dan berdiskusi
Minat membaca	Rendah	Menunjukkan ketertarikan pada kegiatan membaca
Kepercayaan diri	Rendah	Mulai menunjukkan kepercayaan diri dalam mengikuti kegiatan
Penggunaan gadget saat waktu belajar	Tinggi	Lebih terarah untuk mendukung aktivitas belajar
Kehadiran dalam kegiatan	Belum konsisten	Menunjukkan kehadiran yang lebih konsisten

Penguatan pada berbagai indikator tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pengabdian yang mengintegrasikan edukasi kepada orang tua, pendampingan belajar

kreatif, serta permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi anak. Keterlibatan orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget di rumah memberikan dukungan terhadap keberhasilan program, sementara kegiatan belajar yang interaktif membuat peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Romadloni et al., 2025). Sinergi antara keluarga, mahasiswa, dan masyarakat menjadi salah satu faktor yang mendukung tumbuhnya kembali motivasi belajar anak selama mengikuti program (Trimono et al., 2025).

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan belajar berbasis masyarakat mampu memperkuat motivasi belajar melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Keberhasilan program juga dipengaruhi oleh keterlibatan aktif pendamping dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat perlu dilaksanakan secara bersamaan dengan kegiatan pembelajaran agar perubahan perilaku belajar dapat berlangsung secara lebih optimal. Kombinasi ketiga pendekatan tersebut saling melengkapi dalam menguatkan motivasi belajar anak usia 4-9 tahun di Kelurahan Bendung.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program memberikan manfaat yang tidak hanya dirasakan oleh peserta, tetapi juga oleh orang tua dan masyarakat. Orang tua memperoleh pengetahuan mengenai pendampingan penggunaan gadget, anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, sedangkan masyarakat memperoleh model kegiatan pembelajaran berbasis komunitas yang dapat dilaksanakan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, program ini berpotensi menjadi salah satu alternatif pengabdian kepada masyarakat dalam mendukung penguatan motivasi belajar anak sekaligus membangun budaya penggunaan gadget yang lebih bijaksana di lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Kesimpulan

Program Pengabdian kepada Masyarakat di Kelurahan Bendung dilaksanakan sebagai upaya mengatasi rendahnya motivasi belajar anak usia 4-9 tahun yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang kurang terkontrol serta masih terbatasnya pendampingan belajar oleh orang tua. Solusi yang diterapkan meliputi edukasi literasi digital bagi orang tua, pendampingan belajar kreatif, serta permainan edukatif dan kompetisi pembelajaran yang dilaksanakan secara terpadu selama tiga bulan. Edukasi literasi digital berhasil menambah pemahaman orang tua mengenai pentingnya pengawasan penggunaan gadget dan pendampingan belajar di rumah. Pendampingan belajar kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga menguatkan partisipasi, kepercayaan diri, dan minat belajar anak. Sementara itu, permainan edukatif dan kompetisi pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif mengikuti kegiatan serta mulai mengurangi penggunaan gadget pada waktu belajar.

Hasil monitoring dan evaluasi menunjukkan adanya penguatan motivasi belajar yang ditandai dengan menguatnya antusiasme mengikuti kegiatan, keaktifan bertanya dan berdiskusi, minat membaca, serta kepercayaan diri peserta, disertai penurunan intensitas penggunaan gadget selama waktu belajar. Keberhasilan program didukung oleh kolaborasi antara mahasiswa, orang tua, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Untuk menjaga keberlanjutan program, orang tua diharapkan terus menerapkan pendampingan belajar secara konsisten di rumah, sementara pihak kelurahan dan masyarakat dapat melanjutkan kegiatan belajar kreatif

sebagai program bersama guna mendukung peningkatan motivasi belajar anak secara berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

-

References

- Agustin, R. A. N., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Peran Orang Tua dalam Minat Belajar Anak Muda. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 63–72. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.168>
- Bau, M. F., Meo, M. N., Modok, G. F. N., Nitti, N., Mas'ud, F., & Dwiputa, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 280–291. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38134>
- Fenia, M., & Busyairi. (2020). Analisis Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget, dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 60–68. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Jasmidalis, D. A. S., Purnamasari, O., & Zulhaini, L. (2023). Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.149>
- Kasmawati, K., Hesti, H., & Sasmin, S. (2025). Pendampingan Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Anak Di TK Kuncup Pertiwi Kendari. *Sultra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 60-65. <https://doi.org/10.54297/sipm.v1i2.869>
- Kurnia, A., Kusuma, S. A., Arimanda, A. R. Y., & Lestari, N. D. (2024). Penumbuhan Motivasi Belajar serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 198-208. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2760>
- Lafton, T., Wilhelmsen, J. E. B., & Holmarsdottir, H. B. (2024). Parental Mediation and Children's Digital Well-Being in Family Life in Norway. *Journal of Children and Media*, 18(2), 198–215. <https://doi.org/10.1080/17482798.2023.2299956>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35-49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Maulida, A., & Yudha, R. P. (2023). Pengaruh Intensitas Gadget, Literasi Digital, Pola Asuh Orang Tua terhadap Sosial Emosional Anak. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5349-5354. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2456>
- Ramdan, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2019). Peran Orang Tua dan Guru dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 9(2), 100–111. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.450>
- Romadloni, N. T., Fatimah, H. K., & Mariyanto, M. (2025). Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget untuk Edukasi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 4(4), 314–322. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v4i4.6520>

- Sarini, S., Purwati, N. H., Apriliawati, A., & Lismayanti, D. (2024). The Relationship Between Parental Mediation, Family Functioning, and Parental Digital Literacy With Children's Gadget Use. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/10.33221/jiiki.v14i02.3484>
- Setiawati, S. D., Diniati, A., & Sutarjo, M. A. S. (2022). Pemberdayaan Pelaku UMKM dalam Meningkatkan Kompetensi Komunikasi Digital. *Abdimas Singkerru*, 2(2), 92–98. <https://doi.org/10.59563/singkerru.v2i2.167>
- Soyoof, A., Reynolds, B. L., Neumann, M., Scull, J., Tour, E., & McLay, K. (2024). The Impact of Parent Mediation on Young Children's Home Digital Literacy Practices and Learning: A narrative review. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(1), 65–88. <https://doi.org/10.1111/jcal.12866>
- Subekti, N., Syah, M. F. J., Jariono, G., Kartikasari, E. D., Pramudya, R. S. A., Bahri, A. S., & Kuswanti, N. H. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Program Pendampingan Pembelajaran bagi Siswa Sanggar Belajar PPWNI Klang Malaysia. *Warta LPM*, 26(3), 235–244. <https://doi.org/10.23917/warta.v26i3.1613>
- Supriani, L., Asrori, M. A. R., & Hadi, N. U. (2025). Determinasi Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.2956>
- Suwandi, Lestari, W. J., & Syafrinal, I. (2022). Inovasi Pendampingan Bimbingan Belajar Anak Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i1.91>
- Trimono, T., Ningtiyas, R. W., Icha Rohmatul Jannah, Aliya Dasa Pramesthi, Putra, A., Wardah Ariij Adibah, & Ade Irma Agustian. (2025). Sosialisasi Orang Tua Tentang Bahaya Gadget bagi Anak-Anak. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 504 - 512. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4773
- Untari, D. T., Budi Satria, Prasajo, Fata Nidaul Khasanah, & Tulus Sukreni. (2025). Keluarga Digital Cerdas: Kolaborasi Orang Tua dan Sekolah dalam Literasi Digital Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1345–1352. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1587>
- Wibowo, N. O., & Syafrida, N. F. (2023). Literasi Digital Orang Tua Siswa Sekolah Dasar (Studi Deskriptif Kualitatif pada Orang Tua Siswa Sekolah Dasar di Kota Surabaya dalam Mengontrol Penggunaan Smartphone). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4859-4864. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2363>