Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat | LPPM UNSERA
Website: https://ejournal.unsera.ac.id/index.php/senama
E-ISSN : 3063-4849

Membangun Budaya Digital Sehat pada Anak melalui Edukasi Orang Tua tentang Penggunaan *Gadget* dalam Pemilihan Aplikasi *Game*

Dentik Karyaningsih[1], Donny Fernando[2], Ahmad Sugiyarta[3], Elgy Ritandika[4], Ahrepi Zahwa R[5], Rika Maliyah[6], Aisy Asyiroh[7], Queencyla Rifani Putri[8]
[1]Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya, Serang
[2,3,4]Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya, Serang
[5]Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Serang Raya, Serang
[6]Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial Politik dan Hukum, Universitas Serang Raya, Serang
[7]Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Serang Raya, Serang
[8]Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial Politik dan Ilmu Hukum, Universitas Serang Raya, Serang

Email : karya.tiek@gmail.com

ABSTRAK

Meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak telah membawa berbagai manfaat dalam mendukung proses belajar dan hiburan, namun juga berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak disertai pengawasan orang tua. Penggunaan aplikasi g*ame* yang tidak sesuai usia dan durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memengaruhi kesehatan fisik, perkembangan sosial-emosional, serta prestasi belajar anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan membangun budaya digital yang sehat pada anak melalui edukasi kepada orang tua mengenai penggunaan *gadget* secara bijak dan pemilihan aplikasi *game* yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Metode pelaksanaan meliputi penyuluhan seta diskusi interaktif Materi yang diberikan mencakup pengaturan waktu layar (*screen time*), kriteria pemilihan aplikasi *game* edukatif, identifikasi risiko konten digital, dan strategi pendampingan anak saat menggunakan *gadget*. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan kesadaran orang tua dalam mengatur penggunaan *gadget*, memilih aplikasi *game* yang aman dan edukatif, serta menerapkan pendampingan yang lebih efektif. Program ini berkontribusi dalam memperkuat peran keluarga sebagai lingkungan utama pembentukan budaya digital yang sehat, sehingga anak mampu memanfaatkan teknologi secara aman, seimbang, dan bertanggung jawab. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di Kelurahan Tinggar Kecamatan Curug Kota serang pada 27 Juli 2026.

Kata kunci: Budaya digital sehat, *Gadget*, Aplikasi *Game*,Literasi digital, Orang tua

ABSTRACT

The increasing use of Gadgets among children has provided various benefits in supporting learning and entertainment activities. However, it may also lead to negative impacts when not accompanied by adequate parental supervision. The use of age-inappropriate gaming applications and excessive Gadget use may affect children's physical health, socio-emotional development, and academic performance. This community service activity aimed to promote a healthy digital culture among children by educating parents about the responsible use of Gadgets and the selection of gaming applications appropriate to children's developmental stages. The implementation methods included educational sessions and interactive discussions. The materials covered screen-time management, criteria for selecting educational gaming applications, identification of digital content risks, and strategies for assisting children while using Gadgets. The results indicated an increase in parents' knowledge and awareness regarding the management of children's Gadget use, the selection of safe and educational gaming applications, and the implementation of more effective parental guidance. This programme contributed to strengthening the role of the family as the primary environment for developing a healthy digital culture, enabling children to use technology safely, responsibly, and in a

balanced manner. The activity was conducted in Tinggar Urban Village, Curug District, Serang City, on 27 July 2026.

Keywords: *healthy digital culture, Gadgets, gaming applications, digital literacy, parents.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap kehidupan masyarakat, termasuk pada pola interaksi dan proses tumbuh kembang anak. Penggunaan *gadget* seperti *smartphone* dan tablet telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak, baik sebagai media pembelajaran, komunikasi, maupun hiburan. *Gadget* adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, serta notebook (Rismala et al., 2021). Berbagai aplikasi digital, khususnya aplikasi permainan (*Game Online*), tersedia dengan mudah dan dapat diakses oleh anak-anak tanpa batasan yang memadai. *Game online* berasal dari dua kata yaitu g*ame* yang berarti permainan dan *online* yang berarti dalam jaringan (Halijah et al., 2023). Di satu sisi, pemanfaatan *gadget* memberikan manfaat dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir, dan literasi digital apabila digunakan secara tepat. Namun, di sisi lain, penggunaan g*adget* yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti kecanduan digital, penurunan kemampuan sosial, gangguan kesehatan fisik dan mental, penurunan konsentrasi belajar, serta paparan terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia anak.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua telah memberikan akses *gadget* kepada anak sejak usia dini, namun masih memiliki keterbatasan pengetahuan dalam memilih aplikasi g*ame* yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Orang tua umumnya hanya mempertimbangkan aspek popularitas aplikasi tanpa memperhatikan klasifikasi usia serta kandungan edukatif. Selain itu, kemampuan orang tua dalam melakukan pendampingan serta kontrol juga masih relatif rendah. Kondisi tersebut menyebabkan anak lebih rentan menggunakan aplikasi permainan yang mengandung unsur kekerasan, iklan yang tidak sesuai maupun interaksi dengan pengguna lain yang berpotensi membahayakan keamanan anak di ruang digital. pola pengasuhan yang diberikan orang tua juga perlu disesuaikan dengan zamannya. Salah satu pola pengasuhan yang tepat diterapkan dimasa sekarang yaitu digital parenting(Nurhayati et al., 2024). Digital parenting ialah sebagai strategi orang tua dalam mendidik anaknya menggunakan *gadget* agar lebih terarah dan digunakan sesuai waktunya. Digital parenting mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital(Novarossi et al., 2024). Permasalahan ini menunjukkan bahwa literasi digital keluarga, khususnya pada aspek pengasuhan digital (digital parenting), masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan edukasi.

Keterlibatan aktif orang tua merupakan faktor utama dalam membentuk perilaku penggunaan teknologi yang sehat pada anak. Pendampingan orang tua tidak hanya berfungsi sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan anak dalam memanfaatkan teknologi secara positif. Konsep digital parenting menekankan pentingnya pengaturan waktu penggunaan *gadget*, pemilihan konten yang sesuai dengan usia, komunikasi

terbuka antara orang tua dan anak, serta pemanfaatan teknologi pengawasan seperti *parental control*. Aplikasi *game* edukasi berperan penting dalam pengembangan kognitif anak karena mampu meningkatkan konsentrasi, kemampuan pemecahan masalah, serta koordinasi motorik (Silviana et al., 2025).

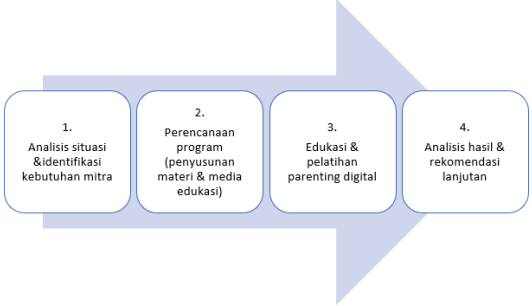
Melalui aktivitas interaktif. Sebaliknya, penggunaan aplikasi *game* yang tidak sesuai usia dan dilakukan secara berlebihan dapat meningkatkan risiko gangguan perilaku, penurunan prestasi belajar, serta masalah kesehatan fisik dan psikologis.

Permasalahan tersebut memerlukan solusi penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS) yang berfokus pada peningkatan kapasitas orang tua sebagai pendamping utama anak dalam lingkungan digital. Program pengabdian kepada masyarakat ini mengimplementasikan mengenai literasi digital keluarga, digital parenting, serta pemanfaatan teknologi pengendalian penggunaan *gadget* melalui kegiatan edukasi, penyuluhan, diskusi interaktif, dan praktik langsung. Materi yang diberikan meliputi pemahaman mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, kriteria pemilihan aplikasi *game* berdasarkan klasifikasi usia dan nilai edukatif, teknik membatasi durasi penggunaan *gadget*, pemanfaatan *fitur parental control*, serta strategi membangun kebiasaan digital yang sehat dalam lingkungan keluarga. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan perangkat digital secara aman, sehat, dan bertanggung jawab.

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak, khususnya dalam memilih aplikasi *game* yang sesuai dengan usia, kebutuhan perkembangan, dan aspek keamanan digital. Selain itu, kegiatan ini bertujuan membangun kesadaran orang tua mengenai pentingnya pendampingan aktif dalam penggunaan *gadget* sehingga tercipta budaya digital yang sehat di lingkungan keluarga. Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* secara bijaksana, berkurangnya risiko paparan konten digital yang tidak sesuai bagi anak, meningkatnya kualitas interaksi antara orang tua dan anak, serta terbentuknya lingkungan keluarga yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal di era digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif (*Participatory Action*) yang menempatkan orang tua sebagai mitra utama dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran orang tua melalui proses edukasi, diskusi, praktik langsung, dan evaluasi. Seluruh kegiatan dirancang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra sehingga solusi yang diberikan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam mendampingi anak menggunakan *gadget* dan memilih aplikasi *game* yang aman, edukatif, serta sesuai dengan usia.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

Tahap pertama adalah analisis situasi dan identifikasi kebutuhan mitra**.** Kegiatan diawali dengan observasi lapangan, wawancara, dan diskusi bersama pihak mitra untuk mengetahui kondisi penggunaan *gadget* pada anak, tingkat pemahaman orang tua mengenai pemilihan aplikasi *game*, pola pendampingan yang selama ini dilakukan, serta berbagai kendala yang dihadapi. Hasil identifikasi menjadi dasar dalam menyusun materi edukasi dan strategi pelaksanaan kegiatan agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran.

Tahap kedua adalah perencanaan program**.** Pada tahap ini tim pengabdian menyusun materi pelatihan perkembangan IPTEKS mengenai digital parenting, literasi digital keluarga, keamanan digital anak, klasifikasi usia aplikasi *game*, manajemen screen time, serta pemanfaatan *fitur parental control*. Selain penyusunan materi, tim juga mempersiapkan slide presentasi dan video edukasi.

Tahap ketiga merupakan pelaksanaan edukasi dan pelatihan. Kegiatan dilakukan melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, demonstrasi, praktik langsung, serta sesi tanya jawab. Materi yang disampaikan meliputi dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, kriteria memilih aplikasi *game* yang sesuai usia, pengenalan sistem klasifikasi konten permainan digital, pengaturan durasi penggunaan *gadget*, penerapan *fitur parental control* pada perangkat Android, serta strategi membangun komunikasi positif antara orang tua dan anak dalam penggunaan teknologi digital. Selama sesi praktik, peserta diberikan kesempatan untuk mencoba mengaktifkan fitur pengawasan orang tua dan mengevaluasi aplikasi *game* yang biasa digunakan oleh anak.

Tahap keempat adalah Analisis hasil & rekomendasi lanjutan dimana pada tahap ini dilakukan analsis terhadap peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta setelah dilakukan praktek langsung terhadap fitur.

Secara keseluruhan, tahapan pelaksanaan program pengabdian terdiri atas empat tahap utama, yaitu identifikasi kebutuhan mitra, perencanaan program, pelaksanaan edukasi dan pelatihan, serta analisis dan evaluasi. Tahapan tersebut disusun secara berkelanjutan agar solusi yang diberikan tidak hanya meningkatkan pengetahuan orang tua, tetapi juga mampu diimplementasikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga terbentuk budaya digital sehat pada anak melalui pendampingan orang tua yang lebih efektif,

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Membangun Budaya Digital Sehat pada Anak melalui Edukasi Orang Tua tentang Penggunaan *Gadget* dalam Pemilihan Aplikasi *Game*" telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Sasaran kegiatan adalah orang tua yang memiliki anak usia sekolah dan prasekolah sebagai kelompok yang berperan penting dalam mendampingi penggunaan teknologi digital di lingkungan keluarga. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung secara partisipatif sehingga peserta tidak hanya memperoleh materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman praktik dalam memilih aplikasi *game* yang sesuai dengan usia anak serta mengelola penggunaan *gadget* secara sehat.

1. Analisis Kondisi Awal Mitra

Tahap awal kegiatan diawali dengan observasi lapangan dan wawancara. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua telah memberikan akses *gadget* kepada anak

sejak usia dini, namun belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai klasifikasi usia aplikasi *game*, keamanan digital, pengaturan durasi penggunaan *gadget* (*screen time*) screen time yang berlebihan (diluar batas kewajaran) dapat berdampak negatif bagi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional (Manfaatin & Aulia, 2024), serta pemanfaatan *fitur parental control* Salah satu bentuk parental kontrol adalah memantau penggunaan *Gadget* pada anak (Mustafidah & Sri Hardini, 2023). Sebagian besar peserta juga mengaku memilih aplikasi permainan berdasarkan popularitas tanpa mempertimbangkan aspek edukatif maupun risiko yang mungkin ditimbulkan terhadap perkembangan anak.



Gambar 2. Observasi awal

2. Pelaksanaan Edukasi Digital Parenting

Kegiatan edukasi dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung. Materi yang diberikan meliputi dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, karakteristik aplikasi *game* yang sesuai dengan usia anak, pengaturan waktu penggunaan *gadget*, perlindungan data pribadi anak, serta penggunaan *fitur parental control* pada perangkat Android.

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2026 hari senin pada pukul 16.00 WIB di Kelurahan Tinggar Kecamatan Curug Kota Serang Provinsi Banten. Sebagai pelaksana kelompok 31 KKM Universitas Serang Raya Tahun 2026, dengan pembicara utama Dosen Pendamping.

Selama penyampaian materi, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan aktif mengajukan pertanyaan mengenai kebiasaan penggunaan *gadget* di rumah. Diskusi berlangsung dua arah sehingga berbagai permasalahan yang dihadapi orang tua dapat dibahas bersama dan diberikan alternatif solusi mengenai digital parenting dan literasi digital keluarga.



Gambar 3. Penyampaian materi mengenai budaya digital sehat.

3. Praktik Penggunaan *Fitur Parental Control*

Setelah sesi penyampaian materi, peserta mengikuti praktik langsung menggunakan smartphone masing-masing. Tim pengabdian mendampingi peserta dalam mengaktifkan *fitur parental control*, mengatur batas waktu penggunaan *gadget*, melakukan klasifikasi aplikasi berdasarkan usia anak, serta mengevaluasi aplikasi permainan yang telah digunakan oleh anak-anak mereka. Kegiatan praktik memberikan pengalaman langsung kepada peserta sehingga mereka dapat memahami langkah-langkah teknis dalam mengawasi penggunaan *gadget* secara mandiri. Pendekatan praktik terbukti

meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menerapkan pengawasan digital di lingkungan keluarga.



Gambar 4. Praktik penggunaan fitur

4. Analisis hasil & rekomendasi lanjutan

Peserta menyampaikan bahwa setelah mengikuti kegiatan, mereka lebih memahami pentingnya membaca klasifikasi usia pada aplikasi *game*, membatasi durasi bermain, mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, serta memanfaatkan fitur pengawasan orang tua sebagai bagian dari perlindungan anak di ruang digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar orang tua belum memahami konsep budaya digital sehat dan belum menerapkan pengawasan penggunaan *gadget* secara optimal. Setelah kegiatan selesai, peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan serta kesiapan dalam menerapkan aturan penggunaan *gadget* di lingkungan keluarga.

Tabel 1. Perubahan Kondisi Mitra Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Aspek	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Pengetahuan tentang budaya digital sehat	Masih rendah	Meningkat dengan baik
Pemahaman klasifikasi usia aplikasi *game*	Belum memahami	Memahami kategori usia aplikasi
Pengaturan *screen time*	Belum diterapkan secara konsisten	Mampu mengatur durasi penggunaan *gadget*
Pemanfaatan *parental control*	Sebagian besar belum mengetahui	Mampu mengaktifkan dan menggunakan *fitur parental control*
Pendampingan orang tua	Masih pasif	Lebih aktif mendampingi anak saat menggunakan *gadget*
Kesadaran terhadap keamanan digital anak	Masih rendah	Meningkat dan mulai diterapkan dalam keluarga

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan edukasi yang dikombinasikan dengan praktik langsung mampu meningkatkan literasi digital orang tua. Tidak hanya terjadi peningkatan pengetahuan, tetapi juga perubahan perilaku dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak. Keberhasilan program dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta selama kegiatan, materi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, serta metode pembelajaran yang aplikatif.



Gambar 3. Foto Bersama Kegiatan

Dengan meningkatnya kompetensi orang tua dalam memilih aplikasi *game* yang aman dan edukatif, diharapkan terbentuk budaya digital sehat di lingkungan keluarga yang mampu mendukung tumbuh kembang anak secara optimal sekaligus meminimalkan risiko penyalahgunaan teknologi digital.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat bertajuk "Membangun Budaya Digital Sehat pada Anak melalui Edukasi Orang Tua tentang Penggunaan *Gadget* dalam Pemilihan Aplikasi *Game*" telah terlaksana dengan baik dan mampu menjawab permasalahan yang dihadapi mitra terkait rendahnya literasi digital orang tua dalam mendampingi anak menggunakan *gadget*. Melalui kegiatan observasi, edukasi, diskusi interaktif, praktik penggunaan *fitur parental control,* serta evaluasi, terjadi peningkatan pengetahuan dan kesadaran peserta mengenai pentingnya memilih aplikasi *game* yang sesuai dengan usia anak, mengatur durasi penggunaan *gadget* (*screen time*) dan menerapkan pendampingan yang aktif selama anak berinteraksi dengan perangkat digital. Selain meningkatkan pemahaman, kegiatan ini juga mendorong perubahan perilaku orang tua dalam menerapkan pengasuhan digital (*digital parenting*) sehingga penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat yang lebih optimal bagi perkembangan anak sekaligus meminimalkan berbagai risiko penyalahgunaan teknologi digital. Dengan demikian, program pengabdian ini berkontribusi dalam membangun budaya digital yang sehat di lingkungan keluarga melalui penguatan kapasitas orang tua sebagai pendamping utama anak di era digital. Ke depan, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan sekolah, tenaga pendidik, pemerintah daerah, dan komunitas masyarakat agar upaya peningkatan literasi digital keluarga dapat menjangkau lebih banyak orang tua serta memberikan dampak yang lebih luas dan berkesinambungan terhadap terciptanya ekosistem digital yang aman, sehat, dan bertanggung jawab bagi anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada ibu Lurah dan jajarannya Kelurahan Tinggar Kecamatan Curug Kota Serang Banten yang sudah Bekerjasama terlaksananya program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Kelompok 31 Universitas Serang Raya Tahun 2026.

DAFTAR PUSTAKA

Halijah, Satnawati, & Ulfa, A. Y. (2023). Dampak *Game* Online Terhadap Pembelajaran. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, *10*(2), 93–99. https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.165

Manfaatin, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *01*(01), 18–31.

Mustafidah, N., & Sri Hardini, D. (2023). Pengaruh Kelas Digital Parenting Terhadap Pola Kontrol Orang Tua Pada Penggunaan *Gadget* Anak. *JURNAL PROMOTIF PREVENTIF*, *6*(6), 928–934. http://journal.unpacti.ac.id/index.php/JPP

Novarossi, G. D., Damayanti, N., Hairunnisa, Rabbani, N. J. A., Afpriana, M., Yanti, R. S., Emilia, R., Andika, A. B., Maulana, A. R.,

Malindo, A. M. A., Ilmi, M. F., Hikmawan, B. D., Junaidin, & Ahmad, I. (2024). Sosialisasi Digital Parenting: Pendekatan Orang Tua dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Abdita Naturafarm*, *1*(2), 38–46. https://doi.org/10.70392/jan.v1i2.3846

Nurhayati, A., Suhaemi, K., Ramanda, P., & Khairat, I. (2024). Pendampingan Digital Parenting pada Orangtua Muda. *HARMONI MASYARAKAT*, *1*(2), 110–121.

Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, *1*(01), 46–55. https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273

Silviana, N., Maulindar, J., & Ely Nastiti, F. (2025). Pengembangan *Game* Edukasi Interaktif Berhitung Untuk Anak Usia 6 Tahun Menggunakan Metode MDLC. *DutaCom*, *18*(1), 32–36. https://doi.org/10.47701/dutacom.v18i1.5685