

Penguatan Literasi Digital dan Perilaku Bermedia Sosial Melalui Pemanfaatan Gadget bagi Anak – Anak Asuh Lembaga Amil Zakat (LAZ)

Yani Parti Astuti¹, Edy Mulyanto², Aripin³, Dwi Nurul Izzhati⁴, Jazuli⁵, Etika Kartikadarma⁶, Edi Faisal⁷

^{1,2,3,6,7}Prodi Sarjana Teknik Informatika, ^{4,5}Prodi Teknik Industri, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹yanipartiastuti@dsn.dinus.ac.id, ²edymulyanto@dsn.dinus.ac.id,

³aripin@dsn.dinus.ac.id, ⁴dwi.nurul.izzhati@dsn.dinus.ac.id, ⁵jazuli@dsn.dinus.ac.id,

⁶etika.kartikadarma@dsn.dinus.ac.id, ⁷faisal@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan penggunaan gadget yang semakin luas di semua lapisan Masyarakat dari anak – anak sampai orang tua telah memberikan peluang sekaligus tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget yang tidak disertai pemahaman literasi digital dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti paparan hoaks, cyberbullying, penggunaan media sosial yang tidak bijak, serta pemanfaatan waktu yang kurang produktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan mendorong pemanfaatan gadget secara positif melalui pengembangan kreativitas konten Islami khususnya bagi anak – anak asuh Lembaga Amil Zakat (LAZ). Metode pelaksanaan kegiatan meliputi edukasi literasi digital dan pelatihan pemanfaatan gadget untuk aktivitas positif, serta pendampingan dan monitoring. Materi yang diberikan mencakup penggunaan internet secara sehat, etika bermedia sosial, pencegahan hoaks dan cyberbullying, pengelolaan waktu penggunaan gadget, pemanfaatan aplikasi pendidikan dan Islami. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai penggunaan teknologi secara aman, etis, dan produktif serta meningkatnya kemampuan peserta dalam memanfaatkan gadget secara sehat dan bermanfaat. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong terbentuknya perilaku digital yang sehat sekaligus mengarahkan pemanfaatan gadget sebagai sarana pembelajaran, kreativitas, dan penyebaran nilai-nilai positif.

Kata kunci: Literasi digital, Konten Islami, Gadget

Abstract

The advancement of digital technology and the widespread use of gadgets across all segments of society—from children to the elderly—have presented both opportunities and challenges in daily life. Gadget usage without an understanding of digital literacy can lead to various issues, such as exposure to hoaxes, cyberbullying, unwise social media habits, and unproductive use of time. This community service initiative aims to enhance digital literacy and encourage the positive use of gadgets by fostering creativity in producing Islamic content, specifically for children under the care of Lembaga Amil Zakat (LAZ). The implementation method involves digital literacy education, training on using gadgets for positive activities, and ongoing guidance and monitoring. The material covers healthy internet usage, social media ethics, the prevention of hoaxes and cyberbullying, time management for gadget use, and the utilization of educational and Islamic applications. The results indicate an improvement in participants' understanding of safe, ethical, and productive technology use, as well as enhanced skills in using gadgets in a healthy and beneficial manner. This initiative is expected to foster healthy digital behavior while directing gadget usage toward learning, creativity, and the dissemination of positive values.

Keywords: digital literacy, Islamic content, gadgets

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat [1] [2]. Gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya kini digunakan oleh hampir semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Kemudahan akses internet memungkinkan masyarakat memperoleh informasi dengan cepat tanpa batas ruang dan waktu. Namun demikian, perkembangan teknologi juga membawa tantangan tersendiri. Banyak masyarakat yang menggunakan gadget secara berlebihan tanpa mempertimbangkan dampak positif dan negatifnya [3], [4]. Penggunaan media sosial yang tidak bijak, penyebaran informasi palsu, kecanduan game online, hingga konsumsi konten negatif menjadi permasalahan yang sering ditemukan. Di lingkungan masyarakat, khususnya remaja dan generasi muda, gadget sering digunakan hanya untuk hiburan semata. Padahal teknologi dapat dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas positif seperti belajar online, dakwah digital, pengembangan usaha, kegiatan sosial, hingga penguatan nilai-nilai keagamaan [5], [6]. Kurangnya pemahaman mengenai literasi digital dan etika penggunaan teknologi menyebabkan masyarakat belum mampu memanfaatkan gadget secara optimal dan produktif [7], [8]. Oleh karena itu, diperlukan program edukasi yang mampu mengarahkan masyarakat agar menjadikan teknologi sebagai sarana pengembangan diri dan ladang amal. Program pengabdian masyarakat ini hadir sebagai upaya untuk memberikan pemahaman, pendampingan, dan pelatihan kepada masyarakat agar mampu memanfaatkan gadget secara bijak, produktif, dan bernilai ibadah. Transformasi digital telah memengaruhi hampir seluruh aktivitas masyarakat, termasuk pendidikan dan kehidupan sosial anak-anak. Perangkat digital kini mudah diakses dan digunakan oleh anak sejak usia dini. Di sisi lain, belum seluruh anak memiliki kemampuan literasi digital yang memadai untuk menggunakan teknologi secara sehat dan produktif [1], [5]. Lingkungan anak asuh LAZ memiliki karakteristik yang unik. Selain membutuhkan dukungan pendidikan formal, anak asuh juga membutuhkan penguatan karakter, keterampilan hidup, dan pendampingan sosial berbasis nilai keislaman. Di era digital, kebutuhan tersebut semakin relevan karena teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang kuat, namun juga berpotensi membawa dampak negatif jika digunakan tanpa pendampingan [3], [6].

Beberapa penelitian pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital pada anak asuh dan lingkungan pendidikan sosial mampu meningkatkan pemahaman teknologi, kreativitas digital, dan motivasi belajar [4], [7] [9] [10]. Selain itu, pendekatan berbasis nilai Islam dalam pendampingan digital juga membantu anak membangun kebiasaan bermedia yang sehat dan bertanggung jawab [8]. Program pengabdian ini hadir untuk memberikan pendampingan kepada anak asuh LAZ agar mampu memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar, dakwah digital, kreativitas, dan amal kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan identifikasi awal di lingkungan mitra, ditemukan beberapa permasalahan utama sebagai berikut:

1. Rendahnya literasi digital masyarakat.
2. Penggunaan gadget yang lebih dominan untuk hiburan dibanding aktivitas produktif.
3. Kurangnya pemahaman tentang etika dan keamanan digital.
4. Tingginya paparan konten negatif di media sosial.
5. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi untuk kegiatan dakwah, pendidikan, dan sosial.
6. Minimnya kemampuan masyarakat dalam membuat konten positif dan edukatif.

Mitra pengabdian merupakan kelompok masyarakat yang memiliki tingkat penggunaan gadget cukup tinggi namun belum diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang memadai. Sebagian besar masyarakat menggunakan gadget untuk media sosial dan hiburan tanpa memahami dampak jangka panjang terhadap produktivitas, kesehatan mental, dan perilaku sosial.

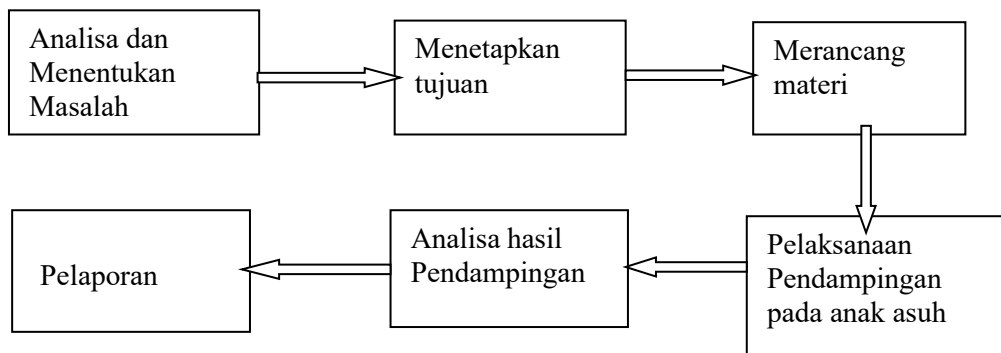
Selain itu, masyarakat juga masih minim pemahaman terkait keamanan digital seperti perlindungan data pribadi, penggunaan password yang aman, dan cara menghindari penipuan digital. Remaja sebagai kelompok pengguna aktif gadget juga rentan terhadap paparan konten negatif dan kecanduan media sosial.

Berdasarkan hasil diskusi dengan mitra, kebutuhan utama yang diperlukan adalah:

1. Edukasi literasi digital.
2. Pelatihan penggunaan teknologi untuk kegiatan positif.
3. Pendampingan pembuatan konten edukatif dan dakwah digital.
4. Pemahaman tentang keamanan dan etika digital.
5. Pembinaan komunitas digital positif.

2. METODE

Pada pengabdian ini akan dilakukan metode pelaksanaan sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PKM

Keterangan Gambar 2 :

1. Analisa dan Menentukan Masalah. Dalam penentuan masalah ini dilakukan diskusi bersama Ketua PAM (Pusat Aktivitas Muslim), Ketua LAZ (Lembaga Amil Zakat) dan pengurus LAZ yang membicarakan tentang generasi sekarang dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat. Apa yang perlu dilakukan agar teknologi yang ada sekarang bisa menjadi ladang amal bagi anak – anak asuh LAZ.
2. Menetapkan tujuan. Tujuan dari pelaksanaan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital masyarakat, Memberikan edukasi tentang penggunaan gadget secara bijak dan produktif, Mengarahkan masyarakat agar memanfaatkan teknologi untuk kegiatan positif dan bernilai ibadah, Meningkatkan kemampuan peserta dalam membuat konten digital positif, Menumbuhkan budaya digital yang sehat dan bertanggung jawab, Membentuk komunitas digital positif di lingkungan masyarakat.
3. Merancang materi. Materi dirancang oleh pemateri tentang pengaruh gadget bagi generasi sekarang yang bisa dikaitkan dengan perkembangan teknologi
4. Pelaksanaan Pendampingan pada anak asuh LAZ. Pelaksanaan pendampingan akan dilakukan di Masjid Baitul Ilmi Udinus. Pelaksanaan dihadiri oleh anak – anak asuh LAZ, mentor putra dan putri, Ketua PAM, Ketua LAZ, Pengurus LAZ, orang tua dari anak – anak asuh LAZ.
5. Analisa hasil pelatihan. Analisa dari hasil pendampingan berupa challenge yang diberikan kepada anak – anak asuh dan pada pengajian berikutnya. Pelaporan. Pelaporan ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu membuat laporan akhir dan selanjutnya akan dibuat jurnal pengabdian masyarakat nasional terakreditasi.

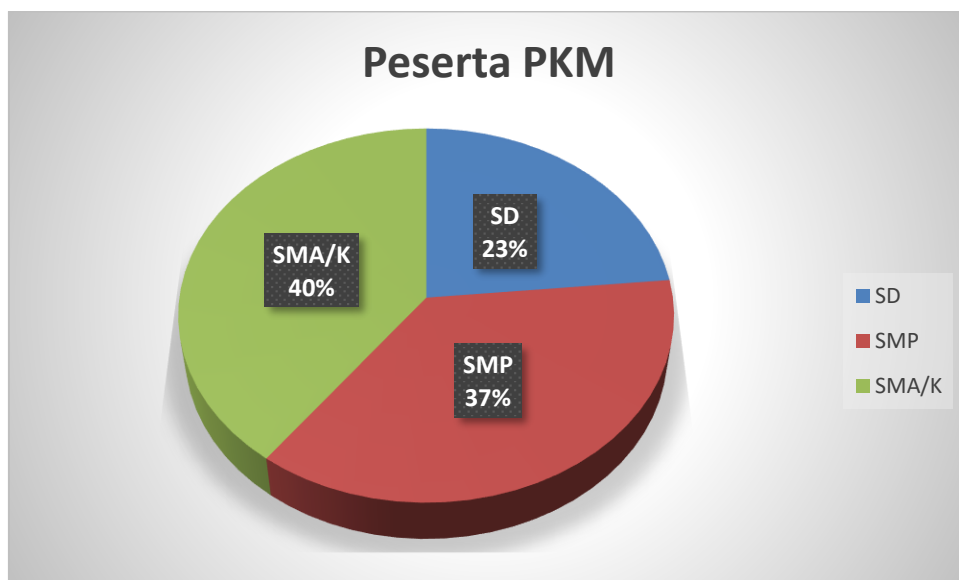
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dilaksanakan di Masjid Baitul Ilmi Universitas Dian Nuswantoro Semarang dengan susunan acara sebagai berikut :

1. Pembukaan
2. Pembacaan ayat suci Al Qur'an
3. Sambutan Ketua LAZ
4. Sambutan Ketua PAM
5. Edukasi tentang penggunaan gadget dan edukasi literasi digital untuk anak – anak asuh LAZ
6. Pendampingan dan challenge
7. Pembagian santunan sebagai bentuk kepedulian sosial
8. Doa dan Penutup

Dari pelaksanaan di atas, maka dapat dihasilkan beberapa poin penting, yaitu :

1. Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah anak – anak asuh LAZ yang terdiri dari 23 siswa Sekolah Dasar (SD), 36 siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan 39 siswa Sekolah Menengah Atas / Kejuruan (SMA/K) yang bisa dilihat pada grafik di bawah.



Gambar 2. Peserta Kegiatan

Dari gambar 2 terlihat bahwa peserta paling rendah adalah siswa SD karena setiap peserta harus mengikuti kajian tiap minggu, sementara untuk siswa SD biasanya masih belum berani berangkat sendiri. Sedangkan siswa SMP dan SMA/K mempunyai prosentase yang lebih besar karena mereka sudah banyak yang bisa berangkat sendiri untuk mengikuti kajian.

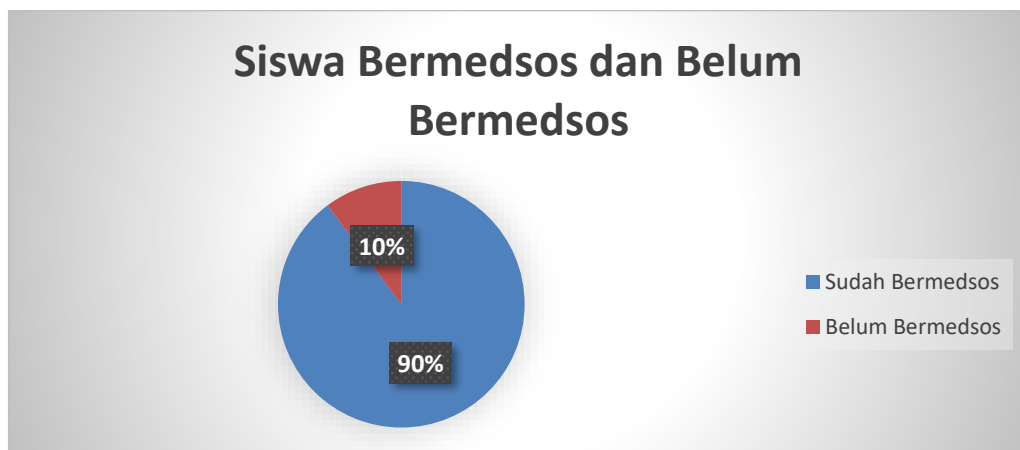
2. Hasil Pemaparan materi

Materi yang diberikan pada kegiatan ini adalah :

- a. Edukasi Literasi Digital
 - Penggunaan internet secara sehat.
 - Etika bermedia sosial.
 - Pencegahan hoaks dan cyberbullying.
 - Pengelolaan waktu penggunaan gadget

- b. Pelatihan Pemanfaatan Gadget Positif yang difokuskan pada
 - Pemanfaatan aplikasi pendidikan.
 - Penggunaan aplikasi islami.
 - Pemanfaatan media sosial untuk dakwah.
 - Pengembangan kreativitas digital
 - c. Pendampingan dan Monitoring
 - Pendampingan penggunaan teknologi.
 - Monitoring aktivitas digital peserta.
 - Evaluasi perkembangan peserta.
 - Konsultasi terkait keamanan digital.
 - d. Pembentukan Komunitas Digital Positif
 - Berbagi konten positif.
 - Diskusi literasi digital.
 - Dakwah digital.
 - Pengembangan kreativitas peserta
 3. Hasil pendampingan dan monitoring

Pada pendampingan dan monitoring ini dilakukan pada siswa SMP dan SMA/K karena siswa SD sebagian besar belum memiliki gadget. Jika mereka akan menggunakan gadget, maka siswa SD sebagian besar masih menggunakan gadget orang tua. Dari hasil monitoring siswa – siswa SMP dan SMA/K masih banyak penggunaan gadget yang dinilai belum sepenuhnya positif. Banyak siswa yang hanya melihat hal – hal yang tidak perlu dengan durasi waktu yang sangat lama. Seperti scroll konten – konten yang ada di medsos sampai lupa waktu. Itulah hal yang perlu diedukasi dengan adanya pendampingan khususnya orang tua dan guru yang sehari – hari menghadapi mereka. Untuk itu perlu adanya pantauan dari guru atau orang tua melalui pendekatan kepada siswa atau anak-anak dengan sering berkomunikasi. Dari 98 anak asuh hanya 10 siswa yang belum menggunakan media sosial. Hal ini karena ke-10 siswa tersebut masih kelas 1 – 4 Sekolah Dasar . Sehingga hanya terdapat sekitar 10% anak asuh yang belum bermedsos, yang tertera pada gambar di bawah.



Gambar 3. Peserta Bermedsos dan Belum

Dari hasil yang digambarkan pada gambar 3, maka diharapkan yang sudah bermedsos bisa menggunakan medsosnya dengan sehat dan bermanfaat. Sedangkan yang belum bermedsos bisa diedukasi mulai sekarang. Untuk itu pada kajian tiap minggu, selain diberikan materi tentang agama, maka perlu disisipkan tentang edukasi yang ada kaitannya dengan perkembangan teknologi saat ini.

4. Penutupan yang dihasilkan dengan foto Bersama tim pengabdian dan peserta



Gambar 4. Peserta dan Tim Pengabdian

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di Masjid Baitul Ilmi Udinus Semarang, menghasilkan Kesimpulan sebagai berikut :

1. Anak – anak asuh LAZ yang terdiri siswa siswi SD, SMP dan SMA/K mendapatkan ilmu tentang literasi digital tentang penggunaan gadget yang positif dan menyadari perlunya pantauan dari guru dan orang tua.
2. Setelah kegiatan ini, diharapkan Anak – anak LAZ bisa lebih selektif pada penggunaan aplikasi, sosmed maupun berita – berita yang ada di gadget.
3. Anak – anak LAZ diharapkan bisa menjalin komunitas positif dengan lingkungan yang sehat dan bisa memberikan aura positif dan bermanfaat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kegiatan PKM ini, kami sangat berterima kasih kepada pihak Universitas Dian Nuswantoro yang telah mendukung kegiatan ini baik dari biaya, tenaga, moril dan juga spiritual hingga terlaksananya kegiatan ini dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. H. Siregar, R. R. Apriliani, and N. Nurhasanah, “Analisis Korelasi Statistik Antara Populasi Jumlah Penduduk dan Pengguna Internet Di Indonesia,” *RIGGS*, vol. 4, no. 3, pp. 4776–4781, Sep. 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i3.2684.
- [2] D. Ririen and F. Daryanes, “ANALISIS LITERASI DIGITAL MAHASISWA,” *RDJE*, vol. 8, no. 1, p. 210, Apr. 2022, doi: 10.30998/rdje.v8i1.11738.
- [3] R. Gunawan, S. Aulia, H. Supeno, A. Wijanarko, J. P. Uwiringiyimana, and D. Mahayana, “Adiksi Media Sosial dan Gadget bagi Pengguna Internet di Indonesia,” *Techno-Socio Ekonomika*, vol. 14, no. 1, pp. 1–14, Apr. 2021, doi: 10.32897/techno.2021.14.1.544.
- [4] T. Nasution, E. Ariani, and M. Emayanti, “PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA DINI,” *JSSR*, vol. 5, no. 3, p. 588, Oct. 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i3.993.
- [5] “A global Framework of Reference on Digital Literacy Skill for Indicator 4.4.2.pdf.”
- [6] J. Spiegel, “Prensky Revisited: Is the Term ‘Digital Native’ Still Applicable to Today’s Learner?,” *English Leadership Quarterly*, vol. 44, no. 2, pp. 12–15, Oct. 2021, doi: 10.58680/elq202131529.
- [7] S. Rahmawati, E. H. Putri, A. Rosadi, and M. I. Malik, “Edukasi Penggunaan Gadget dan Internet secara Bijak Sejak Usia Dini: Upaya dalam Membangun Kebiasaan Digital Positif,” *ISSN*, vol. 1, no. 1, 2025.

- [8] A. Alruthaya, T.-T. Nguyen, and S. Lokuge, "The Application of Digital Technology and the Learning Characteristics of Generation Z in Higher Education," 2021.
- [9] Nayla Meilany Putri, Widya Listiawati, and Ichsan Fauzi Rachman, "PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM KONTEKS SDGS 2030," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, vol. 1, no. 3, pp. 349–360, May 2024, doi: 10.62017/jppi.v1i3.1208.
- [10] A. Suhardiman and M. K. Muhammad Kamaluddin, "LITERASI DIGITAL MAHASISWA PENGGUNA TIKTOK DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON," *JKP*, vol. 1, no. 1, pp. 42–53, Jul. 2022, doi: 10.47431/jkp.v1i1.171.