

SEHAT, CERDAS, DAN BIJAK: EDUKASI KEBERSIHAN, LITERASI, DAN PENGGUNAAN GADGET UNTUK ANAK SD

Meirna Milisani¹, Ahmad Firdaus², Adella Putri Nurmayan³, Hani Apriani Walfaniah⁴, Putri Octaviani⁵, Fadlan Nizami⁶, Hasna Azizah⁷, Rifki Dayan Kusuma⁸, Aulia Alfani⁹, Sari Afifah¹⁰

Universitas Mitra Bangsa^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}

E-mail : meirna@stimaimmi.ac.id¹, ahmadfirdaus@stimaimmi.ac.id², adellaputrinurmayana511@gmail.com³, haniapriani900@gmail.com⁴, putriocvianiii@gmail.com⁵, fadlanadan75@gmail.com⁶, hasnaazizah2011@gmail.com⁷, rifkidayan03@gmail.com⁸, alfannyaulia88@gmail.com⁹, sariafifah101@gmail.com¹⁰

Abstrak

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah bentuk pengabdian masyarakat yang memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa. Melalui KKN, mahasiswa berinteraksi langsung dengan masyarakat untuk mengidentifikasi dan menangani masalah pembangunan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sosial mereka. KKN juga bertujuan untuk memberdayakan masyarakat, seperti yang terlihat dalam upaya mendukung Sekolah Bingkai Jalanan untuk anak-anak jalanan di Jakarta, yang menghadapi tantangan pendidikan. Selain itu, isu penggunaan gadget dan bullying di kalangan anak-anak juga menjadi perhatian dalam konteks KKN, di mana mahasiswa diharapkan dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan aman.

Kata kunci: *KKN, Pengembangan Keterampilan, Kesadaran Lingkungan, Dampak Penggunaan Gadget, Bullying*

Abstract

The Real Work Lecture Program (KKN) is a form of community service that provides learning experiences to students. Through KKN, students interact directly with the community to identify and address development problems, as well as improve their knowledge and social skills. KKN also aims to empower communities, as seen in efforts to support Street Frame Schools for street children in Jakarta, who face educational challenges. Apart from that, the issue of gadget use and bullying among children is also a concern in the KKN context, where students are expected to contribute to creating a more positive and safe learning environment.

(12 pt, Italic)

Keyword: *KKN, Skills Development, Environmental Awareness, Impact of Using Gadgets, Bullying*

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan wahana penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilaksanakan di luar kampus dalam waktu, mekanisme kerja, dan persyaratan tertentu. KKN yang dilaksanakan oleh universitas merupakan upaya untuk meningkatkan muatan dan bobot pendidikan bagi mahasiswa serta memperoleh nilai tambah yang lebih besar dalam pendidikan tinggi. Dengan dilaksanakannya KKN diharapkan dapat mengembangkan kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian mahasiswa (Syardiansyah 2019) . Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi, setiap Perguruan Tinggi wajib melaksanakan Tridharma. Tridharma yang dimaksud dalam undang-undang tersebut adalah pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Penelitian yang kami lakukan berfokus pada peran perguruan tinggi dalam tridharma pengabdian kepada masyarakat. Beberapa perguruan tinggi merealisasikan poin Tridharma ini dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata (Yogi Ramadhani 2023).

Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap anak yang menjadi fondasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Namun pada kenyataannya, tidak semua anak mendapatkan akses pendidikan yang layak dan merata. Anak-anak marjinal, seperti anak jalanan, sering kali menghadapi hambatan besar dalam memperoleh pendidikan formal faktor akibat ekonomi, sosial, dan lingkungan. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat literasi, keterampilan, dan peluang masa depan mereka. Di Kota Jakarta, khususnya di wilayah Pasar Senen, terdapat komunitas anak jalanan yang membutuhkan perhatian lebih, baik dalam aspek pendidikan, motivasi, maupun pengembangan keterampilan hidup. Salah satu upaya untuk menjawab tantangan ini adalah keberadaan lembaga pendidikan informal, seperti Sekolah Bingkai Jalanan , yang memberikan akses pendidikan kepada anak-anak jalanan. Sekolah ini berperan penting sebagai tempat belajar alternatif bagi anak-anak yang terpinggirkan dari sistem pendidikan formal.

Era digital yang semakin maju, penggunaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan hiburan. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan komputer, kini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga menjadi alat yang populer di kalangan anak-anak. Anak-anak yang terlalu banyak menggunakan gadget

cenderung mengalami masalah kesehatan seperti gangguan tidur, gangguan penglihatan, serta berkurangnya aktivitas fisik yang dapat berakhir pada obesitas. Selain itu, interaksi sosial anak-anak dengan teman sebaya dan keluarga juga berpotensi menurun akibat terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar. Lebih jauh lagi, paparan terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia mereka dapat mempengaruhi perkembangan moral dan psikologis anak.

Di Indonesia, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2015 merilis data bahwa kasus bullying pernah dialami sekitar 87,6% anak dimana korban laki-laki lebih banyak dari perempuan dan perilaku bullying lebih rentan terjadi pada usia remaja awal (Emmy Amalia 2019). Permasalahan bullying sering kali kurang disadari atau dianggap remeh oleh masyarakat, bahkan oleh pihak sekolah dan keluarga. Rendahnya pemahaman mengenai dampak serius bullying membuat banyak kasus tidak teratasi dengan baik. Korban sering merasa takut untuk melaporkan tindakan tersebut, sementara pelaku tidak mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengubah perilakunya. Selain itu, peran orang tua dan guru sebagai pihak yang seharusnya menjadi pelindung dan pembimbing terkadang kurang optimal akibat minimnya pengetahuan atau perhatian terhadap isu ini. Di wilayah Depok, intimidasi juga menjadi salah satu isu yang memerlukan perhatian khusus. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak anak-anak dan remaja yang menjadi korban bullying, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kurangnya program edukasi tentang bullying, rendahnya kesadaran masyarakat, serta minimnya strategi pencegahan dan penanganan bullying menjadi tantangan utama dalam menciptakan lingkungan yang aman dan sehat bagi anak-anak.

2. METODE

Program kerja pengabdian masyarakat ini dilaksanakan berdasarkan inisiatif dari tim pengabdian masyarakat setelah melakukan observasi di lokasi Pasar Senen, Condet dan Depok.

1.) Observasi/Survei Lokasi

Metode observasi merupakan salah satu pendekatan yang sangat penting dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Dalam konteks ini, mahasiswa melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat di lokasi Pasar Senen, Condet dan Depok. Melalui observasi, mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, seperti akses pendidikan, kesehatan, dan lingkungan. Observasi yang dilakukan secara sistematis memungkinkan mahasiswa untuk mengumpulkan data yang akurat dan relevan, sehingga dapat merumuskan program kerja yang tepat sasaran.

Selain itu, interaksi langsung dengan masyarakat selama proses observasi juga membantu mahasiswa memahami dinamika sosial yang ada, serta membangun hubungan yang lebih baik dengan komunitas setempat.

2.) Monitoring

Setelah program KKN dilaksanakan, metode monitoring menjadi langkah untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan yang telah dilakukan. Monitoring dilakukan secara berkala untuk menilai kemajuan program dan dampaknya terhadap masyarakat. Dalam proses ini, mahasiswa dari Universitas Mitra Bangsa mengumpulkan umpan balik dari masyarakat dan mengamati perubahan yang terjadi sebagai hasil dari intervensi yang dilakukan. Dengan melakukan monitoring, mahasiswa dapat mengidentifikasi tantangan yang muncul selama pelaksanaan program dan melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan hasil. Selain itu, laporan hasil monitoring sebagai dokumentasi penting bagi pihak universitas dan sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan KKN di masa mendatang, memastikan bahwa setiap program dapat terus berkembang dan memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat.

Gambar



Gambar 1. Pemaparan Materi Tentang Bahaya nya Gadget di Lokasi Condet



Gambar 2. Melakukan Kreativitas dan Penulisan Cita-Cita di Pohon Cita-Cita



Gambar 3. Pemaparan Materi tentang stop Bullying di Lokasi Depok



Gambar 4. Melakukan Gotong royong untuk membersihkan disekitar jalanan



Gambar 5. Pemaparan materi tentang penanaman pohon toge



Gambar 6. Melakukan Praktek Penanaman Pohon Toge

Tabel

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Baris ini	keteranngan
1.	Pemaparan Materi Tentang Bahaya nya Gadget Pada Anak-Anak	Memberikan edukasi untuk bertujuan meningkatkan kesadaran orang tua dan anak-anak tentang pentingnya menjaga kesehatan fisik dengan membatasi waktu penggunaan gadget dan memberikan informasi

		tentang dampak negatif ini dan cara mengelolanya.
2.	Mengajak Anak-Anak untuk melakukan kreativitas dengan kertas origami	Membuat origami untuk ditulis di atas kertas origami Lalu tulis cita – cita masing – masing anak, lalu di lipat sesuai bentuk keinginan masing – masing, dan setelah itu bolongkan bagian mana saja untuk di masukan benang untuk di gantungkan di pohon cita – cita. Terakhir gantung kan di pohon cita – cita yang sudah di sediakan kakak - kakak mahasiswa.
3.	Pemaparan Materi Tentang Bullying	Memberikan edukasi tentang bullying, termasuk cara mengenali, mencegah, menangani situasi bullying, dan pentingnya menciptakan lingkungan yang aman bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang
4.	Mengajak Anak-Anak untuk membaca buku	Kelas literasi mengajak anak-anak untuk menumbuhkan minat baca pada anak-anak sejak dini. Kegiatan ini melatih anak memahami isi bacaan, memperkaya kosakata, serta mengasah daya imajinasi.
5.	Pemaparan materi tentang penanaman pohon toge dan praktek penanaman pohon toge	Langkah pertama siapkan biji kacang hijau lalu siapkan gelas plastik untuk menjadi wadah, setelah itu letakkan kapas di dalam gelas plastik, taburkan biji kacang hijau di atas kapas yang basah, lalu simpan di

		tempat gelap dan tidak terkena sinar matahari
6.	Mengedukasi tentang kesehatan dan kebersihan	Edukasi kesehatan & Kebersihan tentang pentingnya menjaga kesehatan dengan olahraga dan menjaga kebersihan diri & lingkungan dengan mengajak Anak-Anak untuk melakukan gotong royong membersihkan sampah-sampah di sekitar lokasi penelitian

3. HASIL PEMBAHASAN

Hasil Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Mitra Bangsa (UMIBA) berfungsi sebagai wadah bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam pengabdian masyarakat. Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya belajar teori di kampus, tetapi juga menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata. Pengalaman ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sosial dan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi tantangan pembangunan yang ada di masyarakat. Salah satu fokus utama KKN adalah membantu anak-anak marjinal, seperti anak jalanan di Jakarta, yang sering kali terpinggirkan dari pendidikan formal. Dalam konteks ini, Sekolah Bingkai Jalanan berperan penting sebagai lembaga pendidikan alternatif. Namun, sekolah tersebut menghadapi tantangan serius, termasuk kurangnya tenaga pengajar dan fasilitas yang memadai. Oleh karena itu, mahasiswa KKN berupaya memberikan dukungan dengan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Kegiatan KKN juga mencakup penyuluhan tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan dan dampaknya terhadap kesehatan serta perkembangan anak. Di era digital ini, banyak anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget daripada membaca buku atau berinteraksi sosial. Melalui edukasi ini, mahasiswa berharap dapat meningkatkan kesadaran orang tua dan anak-anak tentang pentingnya pengelolaan waktu penggunaan gadget.

Kasus bullying merupakan isu lain yang diangkat dalam program KKN ini. Dengan tingginya angka bullying di sekolah-sekolah, mahasiswa melakukan penyuluhan untuk meningkatkan pemahaman tentang dampak negatif bullying bagi korban dan pelaku. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan mendukung bagi anak-anak dalam proses belajar mereka. Kegiatan KKN juga melibatkan aksi gotong royong membersihkan fasilitas umum seperti musholla dan jalanan. Ini tidak hanya meningkatkan kebersihan lingkungan tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan di antara warga. Melalui partisipasi aktif dalam kegiatan sosial ini, mahasiswa dapat menunjukkan komitmen mereka terhadap pembangunan komunitas.

Output dari kegiatan ini mencakup terlaksananya kelas literasi yang berhasil menarik perhatian 30 anak untuk mengikuti penyuluhan tentang pola hidup sehat dan bahaya bullying. Selain itu, 25 anak di Condet mendapatkan pemahaman mengenai bahaya gadget. Ini menunjukkan bahwa program KKN berhasil menjangkau dan memberikan manfaat langsung kepada masyarakat.

Outcome dari kegiatan KKN ini mencakup meningkatnya minat baca di kalangan anak-anak serta berkurangnya kasus bullying. Dengan adanya penyuluhan dan edukasi yang dilakukan, anak-anak menjadi lebih sadar akan dampak negatif dari bullying dan pentingnya hidup sehat. Hal ini diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih baik di masa depan.

Selanjutnya, kegiatan KKN juga mendorong hubungan yang harmonis antar teman. Dengan mengajak anak-anak untuk berkolaborasi dalam berbagai aktivitas, seperti menulis cita-cita mereka di pohon cita-cita, mahasiswa membantu membangun rasa percaya diri dan kemampuan sosial anak-anak.

Secara keseluruhan, program KKN Universitas Mitra Bangsa telah menunjukkan dampak positif baik bagi mahasiswa maupun masyarakat. Mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman berharga tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup masyarakat sekitar. Melalui berbagai kegiatan yang dilakukan, mahasiswa KKN telah berhasil menjadi jembatan antara pengetahuan akademis dan kebutuhan nyata masyarakat. Mereka

berperan sebagai agen perubahan yang mampu membawa inovasi dan motivasi dalam proses pembangunan.

Dengan demikian, program KKN tidak hanya sekadar kewajiban akademik tetapi juga merupakan langkah nyata dalam mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pengabdian kepada masyarakat. Keberhasilan program ini menjadi contoh bahwa kolaborasi antara pendidikan tinggi dan masyarakat dapat menghasilkan solusi nyata untuk tantangan sosial yang ada.

4. SIMPULAN

Simpulan Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang bertujuan untuk mengintegrasikan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Melalui KKN, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman praktis di lapangan, tetapi juga berkontribusi dalam memecahkan masalah sosial yang dihadapi masyarakat, seperti pendidikan anak jalanan dan isu bullying di lingkungan sekitar. KKN diharapkan dapat meningkatkan kompetensi sosial dan kepribadian mahasiswa, sekaligus memberikan nilai tambah dalam pendidikan tinggi.

Namun, pelaksanaan KKN seringkali menghadapi tantangan, seperti kurangnya pemahaman masyarakat tentang manfaat program ini dan minimnya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kolaborasi antara perguruan tinggi, mahasiswa, dan pemerintah daerah sangat penting untuk meningkatkan efektivitas KKN dalam memberikan dampak positif bagi masyarakat. Dengan pendekatan yang tepat, KKN dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat hubungan antara dunia akademik dan masyarakat serta menciptakan lingkungan yang lebih baik bagi generasi mendatang.

5. SARAN

Saran untuk kasus bullying yaitu dengan Mengadakan kampanye edukasi tentang bullying melalui sekolah, radio, televisi, dan media sosial untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak serius bullying serta Mengembangkan dan implementasi program pencegahan bullying yang komprehensif di sekolah, termasuk pelatihan anti-bully bagi siswa, monitoring aktif, dan mekanisme reporting yang efisien.

Saran untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak-anak di era digital meliputi beberapa langkah strategis. Pertama, edukasi orang tua tentang pentingnya membatasi waktu penggunaan gadget dan memilih konten yang sesuai untuk anak. Ini dapat dilakukan melalui seminar atau workshop yang melibatkan ahli psikologi dan pendidikan. Kedua, pengembangan aktivitas alternatif di luar ruangan yang menarik dan edukatif untuk anak-anak, seperti olahraga, seni, atau kegiatan kelompok, guna mengurangi ketergantungan pada gadget.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arief Hidayat & Syarah Siti Maesyaroh. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan 1 (5)*, 356-368.
- Emmy Amalia, Lina Nurbaiti, Wahyu Sulistya Affarah, Hamsu Kadriyan. (2019). Skrining dan edukasi pencegahan bullying pada siswa SMA Negeri di Kota Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA 2 (1)*.
- Mas Zulfah Kamaliyatul Azamiah, Hendriati Agustiani, Lucia Voni Pebriani. (2023). Program psikoedukasi penggunaan gadget pada anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4 (1)*, 234-244.
- Muhammad Fikra Adzaki, Yogi Ramadhani, dan Ari Fadli. (2023). Penerapan Metode Analytic Hierarchy Process (AHP) untuk Memilih Desa Sebagai Lokasi Perkuliahan Kerja Nyata. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia 3 (3)*, 117-124.
- Syardiansah. (2019). Peran Kuliah Kerja Nyata Sebagai Bagian Pengembangan Kompetensi Mahasiswa: Studi Kasus Mahasiswa KKN Universitas Samudra Tahun 2017. *JIMUPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam) 7 (1)*, 57-68.