

PEMBERDAYAAN KETERAMPILAN DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS BUDAYA LOKAL

Oleh :

Indri Subandi Putri¹⁾, Mohammad Syahidul Haq²⁾, Andi Kristanto³⁾

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya

¹email: 25010845047@mhs.unesa.ac.id

²email: mohammadhaq@unesa.ac.id

³email: andikristanto@unesa.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 1 November 2025
Revisi, 16 November 2025
Diterima, 14 Desember 2025
Publish, 15 Januari 2026

Kata Kunci :

TPPK,
Kearifan Lokal,
Sekolah Dasar,
Pencegahan Kekerasan,
Manajemen Peserta Didik.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan dasar, terutama terhadap kebiasaan anak dalam menggunakan *gawai*. Meskipun teknologi membuka peluang pembelajaran yang luas, penggunaannya masih didominasi oleh aktivitas konsumtif tanpa arah yang mendukung pengembangan keterampilan digital anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola penggunaan *gawai* oleh siswa SD Negeri 1 Bocek serta mengidentifikasi strategi pemberdayaan keterampilan digital yang berlandaskan nilai budaya lokal. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus pada sekolah dasar yang memiliki karakter budaya pedesaan. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan *gawai* untuk hiburan, seperti menonton YouTube (konten lokal, pertunjukan *Bantengan*, *tari Sanduk*, *pencak silat* dan *kuda monel*) serta bermain game daring (*Roblox*, *Block Blast*, *Sakura School Simulator*). Meskipun aktivitas digital bersifat konsumtif, muncul potensi kreatif dalam pembuatan konten digital sederhana. Peran keluarga dan sekolah masih terbatas pada pengawasan dasar tanpa panduan khusus untuk pengembangan keterampilan digital anak. Penelitian ini menegaskan pentingnya pemberdayaan digital yang kontekstual melalui integrasi nilai budaya lokal sebagai filter moral dan sumber inspirasi belajar. Integrasi tersebut diharapkan mampu membentuk karakter digital anak yang bijak, kreatif, dan beridentitas budaya, serta menjadi dasar pengembangan model kolaboratif keluarga dan sekolah berbasis budaya lokal guna mendukung literasi digital kontekstual di tingkat pendidikan dasar.



This is an open access article under the CC BY-SA license



Corresponding Author:

Nama: Indri Subandi Putri
Afiliasi: Universitas Negeri Surabaya
Email: 25010845047@mhs.unesa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menjadi bagian integral dalam kehidupan manusia modern, termasuk dalam dunia pendidikan dasar. Transformasi ini mengubah cara guru, siswa, dan orang tua berinteraksi dengan sumber belajar. Di sekolah dasar, penggunaan *gawai* seperti ponsel

pintar dan tablet semakin meluas, baik untuk pembelajaran daring, tugas berbasis media digital, maupun hiburan (Haq, Rizkiah, & Andara, 2023). Digitalisasi pendidikan memberi peluang untuk memperluas akses dan meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membawa tantangan baru seperti kecanduan *gawai*, penurunan interaksi sosial,

serta kesenjangan literasi digital antara guru dan siswa (Baskoro, Umar, & Ahsan, 2023).

Kemajuan teknologi, jika dimanfaatkan secara positif, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Milala, Walujan, & Pangalila, 2024). Namun, penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak sekolah dasar menggunakan gawai lebih banyak untuk hiburan ketimbang pembelajaran (Fauziah, Zen, & Rosdiana, 2024). Kondisi ini menuntut adanya sinergi antara keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial untuk mengarahkan keterampilan digital anak agar produktif, etis, dan bermakna (Ahyati, Rizqiyah, & Herlambang, 2024).

Nilai-nilai budaya lokal dapat berperan sebagai filter moral dan pedoman dalam membangun karakter digital anak. Integrasi antara literasi digital dan budaya lokal diharapkan melahirkan generasi yang melek teknologi tanpa kehilangan identitas dan nilai moral (Bujuri, Sari, Handayani, & Saputra, 2023). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pemberdayaan siswa dalam menggunakan teknologi perlu mempertimbangkan konteks sosial-budaya tempat mereka belajar (Sukasih, 2023).

Konteks tersebut sangat relevan diterapkan di SD Negeri 1 Bocek, Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, yang menjadi lokasi penelitian ini. Sekolah ini berada di lingkungan masyarakat pedesaan dengan karakter sosial dan budaya yang masih kuat, di mana penggunaan gawai di kalangan siswa mulai meningkat pesat seiring perkembangan teknologi. Kondisi tersebut mencerminkan tantangan nyata antara arus masuk budaya digital global dan upaya pelestarian nilai-nilai lokal dalam pembentukan karakter anak usia sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji peran teknologi dalam pembelajaran, masih ditemukan kesenjangan antara potensi penggunaan gawai sebagai media belajar dan praktik penggunaannya di lapangan. Sebagian siswa memanfaatkan perangkat digital tanpa kontrol dan tujuan belajar yang jelas (Hidayatuladkia, Kanzunnudin, & Ardianti, 2021). Selain itu, keterlibatan orang tua dan guru dalam membimbing perilaku digital anak masih rendah, baik karena keterbatasan literasi digital maupun kurangnya strategi kolaboratif yang efektif (Kurniawati & Fathoni, 2024; Pitri, Adrias, & Zulkarmaini, 2025).

Berbagai studi terdahulu juga menunjukkan pentingnya pembinaan etika digital dan peran keluarga dalam pendidikan teknologi. Ahyati et al. (2024) menekankan penguatan etika teknologi sebagai upaya preventif terhadap dampak negatif media sosial, sementara Azizah dan Salehudin (2023) menunjukkan manfaat game edukatif yang tetap memerlukan pendampingan. Irwan et al. (2024) menemukan bahwa platform YouTube dapat meningkatkan literasi digital jika digunakan secara terarah, sedangkan Bujuri et al. (2023) dan Nurwahid, Dewi, & Sudrajat (2024) menyoroti

pentingnya penguatan nilai karakter dalam penggunaan media digital.

Keterlibatan keluarga terbukti berpengaruh terhadap kebiasaan digital anak (Fauziah et al., 2024; Pitri et al., 2025), dan penelitian oleh Ölmez dan Gök (2025) menunjukkan efektivitas kolaborasi orang tua dan sekolah dalam mengurangi kecanduan digital. Namun, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada aspek teknis atau psikologis penggunaan gawai, belum mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal sebagai fondasi moral dalam berteknologi. Padahal, literasi digital yang berlandaskan nilai sosial dan budaya dapat membantu anak beradaptasi dengan era digital tanpa kehilangan empati dan jati diri (Sukasih, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengangkat isu pemberdayaan keterampilan digital siswa sekolah dasar berbasis budaya lokal sebagai pendekatan kontekstual dalam pembelajaran di era digital. Secara khusus, penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Bocek, dengan tujuan untuk mendeskripsikan kondisi keterampilan digital siswa sekolah dasar dalam konteks budaya lokal, menganalisis peran sekolah dan keluarga dalam pemberdayaan keterampilan digital anak, serta mengembangkan model pemberdayaan keterampilan digital berbasis budaya lokal sebagai strategi pembelajaran kontekstual dan berkarakter.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus kontekstual, yang bertujuan memahami secara mendalam bagaimana keterampilan digital siswa sekolah dasar berkembang dalam konteks budaya lokal, serta bagaimana peran keluarga dan sekolah membentuk pola perilaku digital anak. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk menggali makna dan proses interaksi sosial yang terjadi secara alamiah di lingkungan sekolah dasar. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman fenomena secara holistik melalui interpretasi makna dan konteks sosial yang menyertainya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Bocek, sebuah sekolah dasar yang memiliki karakter budaya pedesaan yang kuat. Fokus penelitian diarahkan pada praktik penggunaan gawai oleh siswa di lingkungan sekolah ini. Peneliti berupaya mengungkap pola perilaku digital anak, motivasi penggunaan media, serta nilai-nilai budaya yang memengaruhi cara mereka memanfaatkan teknologi. Semua proses analisis dilakukan secara induktif, dengan tujuan menemukan pola umum dari data empiris yang diperoleh langsung di lapangan. Karena subjek penelitian adalah anak-anak, proses pengumpulan data dilakukan dengan pendampingan guru kelas dan izin resmi dari pihak sekolah sebagai bentuk penerapan etika penelitian.

Data penelitian terdiri atas hasil wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi aktivitas digital siswa. Sumber data primer adalah siswa kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Bocek yang telah terbiasa menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan data sekunder diperoleh dari hasil penelitian terdahulu mengenai literasi digital anak (Ahyati et al., 2024; Haq et al., 2023; Milala et al., 2024) serta dokumen sekolah yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa siswa paling sering mengakses YouTube, terutama pada konten seperti *Mama Lela*, *GWSM*, pertunjukan *Bantengan*, tutorial memasak, anime seperti *Code Geass* dan *Death Note*, serta konten musik lokal. Platform TikTok digunakan untuk menonton *velocity dance*, *mukbang*, *scrolling video pendek*, dan *live jualan*. Sedangkan dalam kategori game online, anak-anak lebih sering memainkan *Roblox*, *Block Blast*, *Sakura School Simulator*, *Minecraft*, dan *Duo Lingo*. Sebagian kecil siswa juga menikmati konten budaya seperti video seni pertunjukan *Bantengan*, *tari Sanduk*, *pencak silat* dan *kuda monel* menunjukkan adanya pengaruh budaya daerah dalam preferensi digital mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa pola konsumsi media digital anak berada di antara dua kutub: hiburan populer global dan konten lokal bermuansa budaya.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama yang dilakukan secara paralel. Pertama, wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali kebiasaan digital anak dan alasan mereka memilih platform tertentu, dengan pertanyaan yang disesuaikan dengan usia dan bahasa sehari-hari mereka. Kedua, observasi partisipatif dilakukan di lingkungan sekolah SD Negeri 1 Bocek untuk mengamati perilaku siswa saat menggunakan gawai, baik dalam kegiatan belajar maupun waktu luang. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data dengan catatan guru, refleksi pembelajaran berbasis teknologi, serta dokumen sekolah lain yang relevan.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014) melalui tiga tahap utama. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu menyeleksi, mengelompokkan, dan mengorganisasi hasil wawancara dan observasi ke dalam kategori tematik seperti jenis platform, motivasi penggunaan, dan hubungan dengan nilai budaya lokal. Tahap kedua adalah penyajian data, di mana hasil analisis disusun dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel tematik yang menggambarkan kecenderungan perilaku digital siswa. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yang dilakukan dengan cara membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi dan validitas data.

Validitas penelitian diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode, member check kepada guru kelas, serta audit trail pada seluruh dokumen hasil penelitian. Peneliti juga menerapkan

prinsip etika penelitian anak, dengan menjaga kerahasiaan identitas siswa dan memastikan hasil kajian disampaikan secara edukatif tanpa memberikan label negatif pada perilaku digital mereka.

Melalui proses analisis yang sistematis ini, penelitian berupaya menghasilkan model pemberdayaan keterampilan digital siswa di SD Negeri 1 Bocek yang berakar pada nilai budaya lokal. Model tersebut diharapkan menjadi dasar pengembangan pembelajaran digital yang kontekstual, beretika, dan relevan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat pedesaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan hasil temuan lapangan dan interpretasinya berdasarkan kerangka teoritik serta hasil penelitian terdahulu. Analisis dilakukan secara tematik dengan menyoroti empat aspek utama, yaitu: pola penggunaan gawai oleh siswa, keterlibatan keluarga dan sekolah, unsur budaya lokal dalam aktivitas digital, serta potensi pemberdayaan keterampilan digital di SD Negeri 1 Bocek.

3.1 Pola Umum Penggunaan Gawai oleh Siswa

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mengenal dan menggunakan gawai secara rutin, baik di rumah maupun di sekolah. Aktivitas digital yang paling dominan meliputi menonton video di YouTube, bermain game online, dan menjelajah konten di TikTok. Jenis konten yang paling sering diakses mencakup:

- **Hiburan populer**, seperti *Mama Lela*, *Velocity dance*, *GWSM*, anime *Code Geass* dan *Death Note*, serta tutorial memasak;
- **Game edukatif dan interaktif**, seperti *Roblox*, *Sakura School Simulator*, *Block Blast*, dan *Duo Lingo*;
- **Konten lokal**, seperti pertunjukan *Bantengan*, *tari Sanduk*, *pencak silat* dan *kuda monel*, dan *sound system*.

Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pola konsumsi digital yang beragam, dengan preferensi kuat terhadap konten hiburan global namun tetap menunjukkan ketertarikan terhadap unsur budaya lokal. Meskipun sebagian besar aktivitas digital bersifat konsumtif, beberapa siswa mulai menunjukkan potensi kreatif, seperti membuat ulang video *Velocity* atau mengedit konten suara untuk diunggah ke YouTube. Pola ini menggambarkan awal kemampuan literasi digital dasar yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek.

3.2 Keterlibatan Keluarga dan Sekolah dalam Aktivitas Digital

Dari wawancara dengan walimurid, diketahui sebagian besar orang tua membiarkan putra-putrinya mengakses internet di gawai tanpa disertai pendampingan atau pengawasan yang ketat karena

kesibukan bekerja hingga keterbatasan menggunakan atau mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan guru di SD Negeri 1 Bocek sesekali memanfaatkan YouTube sebagai sumber belajar tematik, namun belum terdapat program khusus untuk pengembangan keterampilan digital anak secara sistematis.

Sebagian siswa menyatakan bahwa mereka hanya diizinkan menggunakan gawai setelah belajar, sementara yang lain menggunakan tanpa pengawasan langsung. Kondisi ini memperkuat temuan Hidayatuladkia, Kanzunnudin, & Ardianti (2021) yang menekankan pentingnya pendampingan anak dalam aktivitas digital agar tidak terpapar konten yang kurang sesuai. Kurangnya sinergi antara keluarga dan sekolah menjadi salah satu hambatan utama dalam membentuk literasi digital anak (Kurniawati & Fathoni, 2024; Pitri, Adrias, & Zulkarmaini, 2025).

3.3 Unsur Budaya Lokal sebagai Filter Nilai Digital

Temuan menarik dari penelitian ini adalah munculnya minat siswa terhadap konten lokal seperti *Bantengan*, *tari Sanduk*, *pencak silat* dan *kuda monel*. Fenomena ini memperlihatkan bahwa budaya lokal masih memiliki daya tarik di tengah derasnya pengaruh budaya global di ruang digital. Integrasi unsur budaya ini dapat berfungsi sebagai filter moral dalam pendidikan digital anak.

Sukasih (2023) menegaskan bahwa literasi digital berbasis budaya mampu memperkuat keterampilan sosial emosional anak, menumbuhkan empati, dan menjaga identitas sosial mereka di era teknologi. Dengan demikian, budaya lokal dapat dijadikan fondasi nilai dalam pembelajaran digital, tidak hanya sebagai bahan ajar tetapi juga sebagai inspirasi untuk produksi konten kreatif. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Bujuri et al. (2023) yang menekankan bahwa penguatan nilai budaya lokal mendorong motivasi belajar dan kreativitas siswa.

3.4 Potensi Pemberdayaan Keterampilan Digital

Observasi di lapangan menunjukkan bahwa beberapa siswa telah memiliki kemampuan dasar mengoperasikan aplikasi editing sederhana, melakukan pencarian informasi, dan menggunakan media sosial secara mandiri. Hal ini menandakan terbentuknya keterampilan digital fungsional yang dapat dikembangkan menjadi kemampuan produktif. Bila diarahkan melalui pembelajaran berbasis proyek, potensi ini dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan karya digital seperti video pembelajaran tematik, dokumentasi budaya lokal, atau konten edukatif ringan yang mencerminkan kehidupan masyarakat pedesaan.

Pendekatan kolaboratif antara guru, siswa, dan orang tua sebagaimana diusulkan oleh Ölmez & Gök (2025) terbukti efektif untuk mengembangkan perilaku digital positif. Model pemberdayaan di SD Negeri 1 Bocek dapat mengadaptasi konsep tersebut dengan menambahkan unsur budaya lokal sebagai

inti nilai. Guru diharapkan lebih sering lagi merancang pembelajaran proyek berbasis budaya desa Bocek yang mendorong siswa mau tidak mau harus menggunakan teknologi dalam proses mengumpulkan informasi, diskusi hingga pelaporan tugas belajar. Contoh pembelajaran proyek berbasis IT dan kearifan lokal antara lain siswa membuat video dokumenter *Bantengan*, membuat video bermain peran sebagai pembaca cerita berbahasa Jawa dengan konten berita seputar kejadian aktual di desa Bocek, kreasi digital bertema gotong royong dan lain-lain. Karya mereka diharapkan diunggah di media sosial masing-masing siswa dan menautkannya ke akun media sosial sekolah. Dengan demikian siswa tidak sekedar menonton dan membuat konten, tetapi benar-benar terampil memanfaatkan gawainya menjadi sarana belajar teknologi sekaligus memperkuat identitas kultural.

3.5 Diskusi dan Implikasi Pendidikan

a. Konteks Digital Anak dan Tantangan Pengawasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya dualitas dalam penggunaan gawai oleh siswa sekolah dasar: di satu sisi, gawai membuka peluang besar untuk pengembangan keterampilan digital dan kreativitas belajar; di sisi lain, penggunaannya yang tanpa pendampingan memunculkan risiko perilaku konsumtif. Penemuan ini mendukung hasil penelitian Hidayatuladkia, Kanzunnudin, & Ardianti (2021) bahwa anak usia sekolah dasar cenderung sulit mengontrol waktu dan jenis konten tanpa pendampingan orang tua.

Azizah & Salehudin (2023) juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget dapat memberi dampak positif terhadap kognisi anak bila diarahkan, tetapi berisiko terhadap fokus belajar jika digunakan tanpa pengawasan. Kurangnya kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi faktor utama yang membuat penggunaan gawai lebih banyak untuk hiburan (Kurniawati & Fathoni, 2024; Pitri, Adrias, & Zulkarmaini, 2025). Hasil ini memperkuat pandangan Haq, Rizkiah, & Andara (2023) bahwa transformasi digital di pendidikan dasar menuntut kesiapan manajerial, bukan hanya kesiapan teknologi.

b. Integrasi Budaya Lokal sebagai Filter Nilai Digital

Keterlibatan budaya lokal dalam aktivitas digital siswa menunjukkan potensi besar bagi pendidikan karakter. Sejalan dengan Sukasih (2023), budaya dapat dijadikan landasan nilai moral yang membantu anak menyeleksi konten dan berinteraksi secara etis di ruang digital. Bujuri et al. (2023) juga menekankan bahwa penguatan nilai budaya lokal dapat menumbuhkan motivasi belajar serta mendorong pemanfaatan teknologi secara positif. Dalam konteks ini, budaya lokal bukan hanya materi pelajaran, tetapi juga sumber inspirasi untuk menciptakan karya digital yang kreatif dan bermakna.

c. Model Pemberdayaan yang Relevan

Berdasarkan temuan lapangan, model pemberdayaan keterampilan digital di SD Negeri 1 Bocek perlu dirancang dalam bentuk kolaborasi antara guru, siswa, dan keluarga, sebagaimana disarankan oleh Ölmez & Gök (2025) dalam studi pendidikan keluarga di Turki. Adaptasi lokal dapat dilakukan dengan mengembangkan proyek digital bertema budaya Bocek, seperti video dokumentasi *Bantengan* atau kerajinan tangan tradisional sebagai konten pembelajaran yang menjunjung nilai-nilai unggah-ungguh, gotong royong, dan tepo siliro. Dengan pendekatan ini, keterampilan digital menjadi sarana untuk mengekspresikan nilai budaya dan memperkuat identitas lokal.

d. Implikasi Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa penggunaan gawai oleh siswa sekolah dasar tidak hanya menghadirkan tantangan pengawasan, tetapi juga membuka peluang besar untuk mengembangkan keterampilan digital yang berakar pada nilai budaya lokal. Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pemberdayaan keterampilan digital berbasis budaya lokal sebagai pendekatan kontekstual dalam pendidikan dasar. Integrasi budaya dan teknologi tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan teknis, tetapi juga membentuk karakter digital yang beretika dan beridentitas.

Guru berperan sebagai fasilitator kreatif yang mengarahkan siswa untuk menggunakan teknologi secara produktif, sementara keluarga berperan sebagai pendamping moral dan pengontrol sosial (Baskoro et al., 2023). Kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas budaya lokal akan menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang sehat, kontekstual, dan relevan dengan karakter Masyarakat Indonesia. Dengan demikian, siswa diharapkan tidak hanya terampil menggunakan gawai untuk hiburan, tetapi juga mampu mengakses informasi pengetahuan, membuat konten edukatif ringan, serta terbiasa memanfaatkan sumber digital seperti *Liveworksheet*, ensiklopedia daring, video pembelajaran, dan artikel pengetahuan untuk mendukung proses belajar dan pengembangan diri mereka.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh siswa sekolah dasar di SD Negeri 1 Bocek memiliki dua sisi yang saling berkaitan. Di satu sisi, teknologi memberi ruang bagi anak untuk berkreasi dan mengembangkan keterampilan digitalnya; di sisi lain, kurangnya pendampingan membuat mereka cenderung menggunakan gawai secara konsumtif. Kebiasaan digital tersebut kini telah menjadi bagian dari keseharian anak, sehingga yang dibutuhkan bukan pembatasan semata, melainkan pengarahan agar teknologi benar-benar mendukung proses belajar.

Dalam situasi ini, kerja sama antara guru, keluarga, dan lingkungan budaya setempat menjadi hal yang sangat penting. Guru perlu berperan lebih sebagai fasilitator yang kreatif dan mampu menuntun siswa menggunakan teknologi dengan cara yang etis dan produktif. Sementara itu, keluarga berfungsi sebagai pendamping moral yang menanamkan tanggung jawab dan pengendalian diri dalam beraktivitas digital.

Temuan lapangan juga memperlihatkan bahwa budaya lokal, seperti pertunjukan *Bantengan* dan wayang animasi, dapat menjadi sumber nilai sekaligus inspirasi dalam kegiatan digital anak. Ketika unsur budaya ini diintegrasikan ke dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya mereka.

Dengan demikian, pemberdayaan keterampilan digital berbasis budaya lokal perlu dikembangkan secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Langkah ini penting untuk membangun ekosistem pembelajaran digital yang sehat dan sesuai dengan karakter bangsa. Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menguji secara langsung efektivitas model pemberdayaan ini melalui praktik pembelajaran di kelas maupun program pendampingan keluarga, sehingga hasilnya dapat memberi dampak nyata bagi pendidikan dasar di era digital.

5. REFERENSI

- Ahyati, A. I., Rizqiyah, N., & Herlambang, Y. T. (2024). Urgensi penguatan etika teknologi sebagai upaya preventif terhadap dampak negatif media sosial YouTube Shorts bagi siswa sekolah dasar. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 81–89. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i2.3722>
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media game edukasi di gadget: Studi literatur manfaat dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 264–271. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.265>
- Baskoro, D. A., Umar, A. T., & Ahsan, J. (2023). Transformasi peran guru di era digital: Studi kasus di Perguruan Nurul Fadhilah, Percut Sei Tuan, Deli Serdang. *Kreatif: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(1), 224–236. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i1.3664>
- Bujuri, D. A., Sari, M., Handayani, T., & Saputra, A. D. (2023). Penggunaan media sosial dalam pembelajaran: Analisis dampak penggunaan media TikTok terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–127. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.112-127>

- Fauziah, N. R., Zen, D. N., & Rosdiana, N. (2024). Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di SDN 7 Ciamis. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 6(1), 43–54. <https://doi.org/10.25157/jkg.v6i1.13422>
- Haq, A. K., Rizkiah, S. N., & Andara, Y. (2023). Tantangan dan dampak transformasi pendidikan berbasis digital terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 168–177. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.865>
- 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://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/index>
- Irwan, Manan, Kamarudin, & Wa Ode Nur Aidah. (2024). Peran platform YouTube dalam meningkatkan literasi digital siswa di sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(1), 3081–3090. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Kurniawati, K. S., & Fathoni, A. (2024). Peranan orang tua dalam meminimalisir penggunaan aplikasi TikTok untuk mengoptimalkan perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2353–2366. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8423>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Milala, D., Walujan, M., & Pangalila, T. (2024). Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Tumoutou Social Science Journal (TSSJ)*, 1(1), 15–20.*
- Nurwahid, M., Dewi, M. S., & Sudrajat, A. (2024). Hubungan intensitas penggunaan media sosial dengan motivasi belajar PAI di SMAN 1 Kota Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(5), 180–182. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Ölmez, E., & Gök, N. F. (2025). The effect of the “My Parent is My Digital Game Guide” family education program on children’s digital game addiction and parental mediation. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 17(5), 746–760. <https://doi.org/10.26822/iejee.2025.411>
- Pitri, L., Adrias, & Zulkarmaini, A. P. (2025). Analisis strategi pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget pada siswa kelas 1 sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(3), 146–159. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i3.2934>
- Pratiwi, E. D. (2014). Faktor yang mempengaruhi niat bermain game online menggunakan structural equation modeling (SEM). *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 10(2), 185–194.*
- Sukasih, S. (2023). Digital literacy and development emotional social skills at elementary school students in the social era 5.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 65–83. <https://doi.org/10.30659/pendas.11.1.65-83>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.