
DARMA ABDI KARYA

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

VOLUME 3 NO 2
DESEMBER 2024

darmaabdikarya@plb.ac.id

e-ISSN: 2986-8696

BAKTI SOSIAL DAN EDUKASI: MENANAMKAN KEBERSEMAAN DI ERA DIGITAL

Tri Rochmadi¹, Khairul Nisa
Panilestari², Mutiarahma Shalsabilla³,
Muhammad Fahri Aly⁴, Paksi Yoni
Permata⁵, Teguh Warastro Jati⁶

Sistem Informasi, Universitas Alma
Ata^{1,2,3,4,5,6}

Article history

Received : 9 November 2024

Revised : 30 Desember 2024

Accepted : 30 Desember 2024

*Corresponding author

Email : trirochmadi@almaata.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital secara berlebihan untuk hiburan dapat mengurangi kehangatan interaksi fisik dan berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional. Berdasarkan data, rata-rata anak usia sekolah menghabiskan 3-4 jam per hari menggunakan perangkat digital, tetapi hanya sekitar 20% dari waktu tersebut digunakan untuk aktivitas edukatif. Melihat fenomena ini, diperlukan langkah-langkah edukatif untuk menanamkan nilai-nilai kebersamaan dan empati pada anak-anak di era digital. Program bakti sosial yang disertai dengan edukasi literasi digital dirancang untuk memberikan pemahaman praktis mengenai penggunaan teknologi secara bijak. Melalui kegiatan ini, peserta terlibat dalam interaksi sosial yang mendalam, seperti meronce dan membersihkan lingkungan secara bersama-sama, yang bertujuan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya hubungan interpersonal. Evaluasi kegiatan menunjukkan respon positif dari para peserta, yang tidak hanya merasakan kebahagiaan dari interaksi langsung tetapi juga memperoleh kesadaran akan penggunaan teknologi yang produktif. Harapannya, kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan mencakup komunitas yang lebih luas, termasuk di sekitar lingkungan kampus, guna memperkuat semangat kebersamaan dan kepedulian sosial di era digital.

Kata Kunci: bakti sosial; kebersamaan; era digital

ABSTRACT

The advancement of digital technology has transformed social interaction patterns, especially among children and adolescents. Research shows that excessive use of digital devices for entertainment can reduce the warmth of physical interactions and negatively impact social and emotional development. Data indicates that school-age children spend an average of 3-4 hours daily on digital devices, though only about 20% of this time is dedicated to educational activities. In light of this phenomenon, educational steps are needed to instill values of togetherness and empathy in children in the digital era. This social service program, accompanied by digital literacy education, was designed to provide practical understanding on the mindful use of technology. Through the program, participants engaged in meaningful social interactions, such as group craft activities and environmental cleaning, aimed at fostering awareness of the importance of interpersonal relationships. Program evaluation indicated positive feedback from participants, who not only experienced the joy of direct interaction but also gained awareness of productive technology use. Moving forward, it is hoped that similar programs can be sustainably implemented, covering wider communities, including those near the campus environment, to strengthen the spirit of togetherness and social awareness in the digital age.

Keywords: social service; togetherness; digital era

© 2022 Damkar

PENDAHULUAN

Interaksi sosial di era digital semakin berubah, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Di kehidupan sehari-hari, kehangatan interaksi langsung semakin berkurang karena adanya teknologi (Heri Triwibowo et

© 2022 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

al., 2022) yang cenderung mengalihkan perhatian dari lingkungan sosial fisik. Data menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah menghabiskan rata-rata 3-4 jam per hari menggunakan perangkat digital (Yahya et al., 2023) Gambar 1, seperti smartphone atau tablet, dan sebagian besar waktu tersebut dihabiskan untuk bermain game atau berselancar di media social (Muflih et al., 2017). Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital berlebihan, terutama untuk hiburan, dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak, yang mengarah pada berkurangnya empati dan hubungan interpersonal yang mendalam (Putri Ramadhan & Rahmi Wiza, 2022).



Gambar 1. Rata-rata penggunaan smartphone

Sumber: (Andrean W. Finaka et al., 2023)

Menggunakan smartphone atau perangkat digital untuk tujuan belajar masih jauh lebih sedikit dibandingkan dengan penggunaan untuk hiburan. Hubungan antara kecanduan smartphone dan prestasi belajar menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan smartphone, semakin rendah prestasi belajar yang dicapai. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan terhadap smartphone, semakin baik prestasi belajar yang diraih (Arake & Winarti, 2022). Kondisi ini tentu memprihatinkan, terutama mengingat pentingnya keterampilan sosial dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar dalam membangun kepribadian yang seimbang pada anak-anak sejak dini.

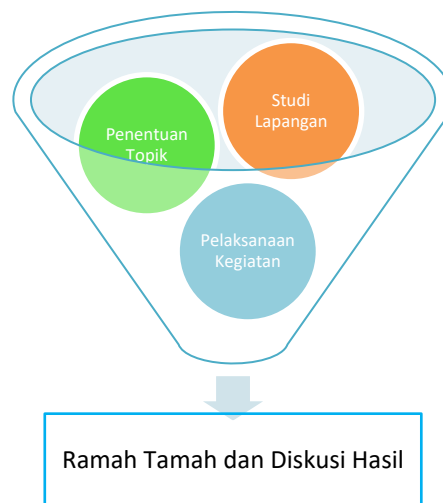
Melihat permasalahan tersebut, diperlukan langkah edukatif yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan empati di era digital. Melalui kegiatan bakti sosial yang melibatkan anak-anak dan remaja, nilai-nilai ini dapat ditanamkan secara praktis dan langsung. Kegiatan bakti sosial memungkinkan anak-anak untuk mengalami interaksi yang bermakna, sementara edukasi literasi digital yang disisipkan dalam kegiatan ini membantu mereka memahami cara menggunakan perangkat digital secara positif dan produktif.

Kegiatan ini dimulai dengan sesi edukasi penyampaian materi dengan menggunakan teknologi dengan bijak dan etis, terutama untuk memperkuat rasa kebersamaan dan komunikasi yang sehat. Setelah itu, melalui aktivitas bakti sosial, peserta akan diajak untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dalam kegiatan-kegiatan nyata seperti meronce, membersihkan lingkungan, dan berbagi bahan kebutuhan pokok. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak dan remaja tidak hanya belajar nilai kebersamaan tetapi juga merasakan dampak positif dari kegiatan sosial, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka akan pentingnya hubungan sosial di tengah era digital.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk menanamkan kebersamaan di era digital sejak dini, sehingga anak-anak memiliki kesadaran sosial yang kuat dan dapat menggunakan teknologi sebagai alat untuk mendukung kebersamaan, bukan menggantikannya. Berdasarkan penelitian sebelumnya, kegiatan-kegiatan semacam ini efektif dalam membangun keterampilan sosial dan empati pada anak-anak (Putri Ramadhan & Rahmi Wiza, 2022). Dengan cara ini, diharapkan bahwa mereka dapat tumbuh menjadi individu yang peka terhadap kebutuhan masyarakat di sekitar mereka, serta mampu memanfaatkan teknologi secara produktif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui 4 tahapan, yaitu studi lapangan, penentuan topik, pelaksanaan kegiatan, serta ramah tamah dan diskusi hasil seperti Gambar 2.



Gambar 2. Metode pelaksanaan

Studi lapangan merupakan tahap awal untuk melakukan observasi mengidentifikasi kebutuhan terkait edukasi dan aspek kebersamaan yang bisa dibangun. Hasil dari studi lapangan, topik disusun agar relevan dan benar-benar sesuai dengan kondisi lapangan dan bermanfaat bagi peserta serta memiliki dampak yang berkepanjangan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring di Yayasan Rumah Singgah Bumi Damai dengan acara dimulai dari edukasi dan dilanjutkan dengan bakti sosial yang mengedepankan kebersamaan. Tahapan terakhir adalah ramah tamah dan diskusi hasil untuk menilai kegiatan, kebermanfaat dan mengambil beberapa contoh testimoni dari panitia, pengurus dan peserta dari kegiatan pengabdian masyarakat dan bakti sosial.

PEMBAHASAN

Hasil dari studi lapangan, topik yang dipilih adalah melakukan bakti sosial dan memberikan edukasi menanamkan kebersamaan di era digital. Pelaksanaan kegiatan dari bakti sosial dan pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Sambutan-sambutan
Edukasi	Penyampaian materi
Ice breaking	Gerak tubuh

Meronce	Menanamkan kebersamaan melalui karya kelompok
Pohon harapan	Menanamkan kebersamaan melalui tulisan dan harapan
Pembagian bingkisan	Berbagi kepada kelompok terbaik
Penutupan	Doa
Dokumentasi	Foto bersama
Cleaning area	Membersihkan dan merapikan aula
Ramah tamah	Pemberian sembako dan diskusi evaluasi kegiatan

Bakti sosial yang dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah kegiatan berbagi melalui permainan menggunakan komputer dan internet yang disebut dengan gamifikasi (Ariani, 2020), (Ainun Nisa & Wahyu Yunian Putra, 2020). Melalui gamifikasi tersebut anak-anak sangat antusias dan bersemangat untuk menjawab pertanyaan dari narasumber yang merupakan bagian dari pengabdian masyarakat. Penunjang kebersamaan juga dilakukan dalam kegiatan berupa membuat karya yang dilakukan bersama-sama dalam kelompok, Gambar 3. Karya terbaik dari kegiatan tersebut mendapatkan apresiasi sehingga memunculkan kompetisi yang baik untuk pertumbuhan anak-anak.



Gambar 3. Kegiatan kelompok dan foto bersama

Kegiatan bakti sosial dan pengabdian masyarakat ini diakhiri dengan ramah tamah dan diskusi hasil. Ramah tamah merupakan acara makan bersama dan diselingi dengan evaluasi kegiatan. Evaluasi kegiatan diambil dari beberapa pendapat, testimoni dan harapan dari panitia, relawan, dan narasumber. Hasil evaluasi dapat disimpulkan menunjukan hasil yang positif dan apresiasi yang baik dari segenap stakeholder terlibat, Tabel 2.

Tabel 2. Evaluasi kegiatan

Perwakilan	Testimoni, Harapan, dan Evaluasi
Panitia	Acara bakti sosial yang diselenggarakan oleh himpunan mahasiswa Sistem Informasi di panti asuhan ini benar-benar memberikan pengalaman berharga bagi kami. Selain mempererat tali persaudaraan di antara mahasiswa, kegiatan ini juga menjadi momen untuk belajar berbagi dan peduli terhadap sesama. Kami merasa sangat senang dapat berbagi kebahagiaan dengan adik-adik di sini dan melihat senyum ceria mereka. Semoga apa yang kami berikan dapat bermanfaat, dan semoga kegiatan seperti ini bisa terus dilakukan secara berkelanjutan. Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung, terutama pengurus panti yang menyambut kami dengan hangat. Bakti sosial ini mengajarkan

Perwakilan	Testimoni, Harapan, dan Evaluasi
Relawan 1	kami bahwa kebahagiaan sejati adalah ketika kita bisa membawa kebahagiaan bagi orang lain.
Relawan 2	Baksosnya sangat bermanfaat, senang bisa main bareng sama anak2, semoga kegiatan kyk gini bisa trus dilakukan oke
Narasumber	Mungkin lain kali bisa dibuat acara seperti ini LG dan tempatnya bisa disekitar kampus aja, biar dapat membantu yang terdekat terlebih dahulu
	Kegiatan yang sangat bermanfaat dan antusias peserta yang luar biasa membuat kegiatan tidak terasa begitu cepat

Berdasarkan Tabel 2, kegiatan bakti social dan pengabdian masyarakat disimpulkan berhasil dan memberikan dampak positif kepada semua unsur yang terlibat. Kegiatan bakti sosial ini telah memberikan pengalaman berharga, baik dalam mempererat solidaritas di antara mahasiswa maupun dalam menumbuhkan kesadaran sosial untuk peduli terhadap sesama. Melalui interaksi langsung dengan anak-anak di panti asuhan, para mahasiswa tidak hanya merasakan kebahagiaan berbagi tetapi juga memahami makna kepedulian yang mendalam. Diharapkan, bantuan yang diberikan dapat bermanfaat bagi penerima dan memotivasi mereka untuk meraih masa depan yang lebih baik. Ke depannya, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan dapat mencakup komunitas yang lebih luas, termasuk masyarakat sekitar kampus. Dengan demikian, semangat kepedulian sosial yang ditanamkan melalui kegiatan ini diharapkan dapat memberi dampak positif yang lebih besar dan berkesinambungan bagi masyarakat.

SIMPULAN

Kegiatan bakti sosial dan pengabdian masyarakat yang dilakukan memberikan dampak positif yang signifikan. Tidak hanya mempererat hubungan dan kebersamaan di antara mahasiswa, kegiatan ini juga berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran sosial dan empati terhadap sesama, terutama bagi anak-anak dan remaja di panti asuhan. Edukasi literasi digital yang disisipkan juga membantu peserta memahami cara memanfaatkan teknologi dengan bijak. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini berhasil memberikan pengalaman berharga dan diterima dengan baik oleh semua pihak yang terlibat.

Agar manfaat dari kegiatan bakti sosial dan pengabdian masyarakat ini dapat lebih luas dan berkelanjutan, disarankan untuk memperluas cakupan kegiatan hingga mencakup masyarakat di sekitar kampus. Selain itu, frekuensi pelaksanaan dapat ditingkatkan untuk memberikan dampak berkelanjutan dan menanamkan nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan kepedulian yang lebih mendalam pada anak-anak dan remaja. Program ini juga dapat diperkuat dengan kolaborasi antar fakultas atau institusi lain untuk meningkatkan keberagaman dan efektivitas kegiatan dalam membangun kesadaran sosial di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun Nisa, H., & Wahyu Yunian Putra, R. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. In *JPMR* (Vol. 05, Issue 02). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Andrean W. Finaka, Yuli Nurhanisah, & Chyntia Devina. (2023). *Orang Indonesia Betah Screen Time*. Indonesiabaik.Id. <https://indonesiabaik.id/infografis/orang-indonesia-betah-screen-time>
- Arake, A., & Winarti, Y. (2022). Literature Review : Hubungan Antara Kecanduan Smartphone dengan Prestasi Belajar pada Remaja di Indonesia. *Borneo Student Research*, 3(2).

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Heri Triwibowo, Heni Frilasari, & Dedy Habib Rohman. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Internet di Masa Pandemi Covid dengan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Keperawatan*.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 1.
- Putri Ramadhan, & Rahmi Wiza. (2022). Dampak Negatif Penggunaan Smartphone terhadap Sikap Keagamaan Remaja di Jorong Batu Hampar Nagari Koto Kaciak Kecamatan Bonjol. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Yahya, A., Febriany Putri, A., Firdaus, S., & Dihartawan. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Gadget di Kalangan Siswa SD Swasta Aisyiyah Koja Sosialisasi, Penggunaan yang Bijak, dan Dampaknya. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>