



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals

**Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)**

Journal homepage: <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



## Edukasi Pemeliharaan Lingkungan Sehat dan Adaptasi Teknologi Melalui Kegiatan KKN

Tri Dharma Putra<sup>1,\*</sup>, Vera Vanessa<sup>1</sup>, Osisca Gunawan<sup>1</sup>, Ronggo Sadewo<sup>1</sup>, Wildan Zikril Hafiz<sup>1</sup>, Iqbal Mahandika Putra<sup>1</sup>, Iham Bagus Prana<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia,  
[tri.dharma.putra@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:tri.dharma.putra@dsn.ubharajaya.ac.id), [202010225002@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:202010225002@mhs.ubharajaya.ac.id),  
[202010225134@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:202010225134@mhs.ubharajaya.ac.id), [202010225043@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:202010225043@mhs.ubharajaya.ac.id),  
[202010225021@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:202010225021@mhs.ubharajaya.ac.id), [202010225268@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:202010225268@mhs.ubharajaya.ac.id),  
[202010225266@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:202010225266@mhs.ubharajaya.ac.id).

### Abstract

*Technological developments have a significant impact on children's life. While the use of gadgets provides benefits and learning opportunities, it can also potentially have a negative impact on their health and development. Awareness of the dangers of gadgets and the importance of maintaining a healthy and technology-aware environment is crucial. This community service program aims to socialize the dangers of gadgets to children with a focus on raising awareness about the importance of maintaining a healthy and technology-aware environment. This program provides knowledge, understanding, and skills to children and parents so that they can use gadgets responsibly and in a balanced manner. The program is implemented through KKN activities with student participation as facilitators. The implementation methods include material delivery, group discussions, demonstrations, and other interactive activities. This activity will be carried out door-to-door in the surrounding area. This program combines knowledge about the dangers of gadgets with the need for children to maintain health and develop positive technology awareness. It is hoped that this program can increase community awareness of the dangers of gadgets on children and the importance of maintaining a healthy and technology-aware environment. Implications for further programs involve continued efforts in outreach and education to children, parents, and teachers. This program can serve as a model for similar activities in other areas with similar contexts.*

*Keywords— danger of gadgets; healthy environment; KKN; socialization; technology awareness.*

### Abstrak

Perkembangan teknologi berdampak signifikan pada kehidupan anak-anak. Penggunaan *gadget* memberikan manfaat dan peluang belajar, namun juga dapat berpotensi membawa dampak negatif terhadap kesehatan dan perkembangan mereka. Kesadaran akan bahaya *gadget* dan pentingnya menjaga lingkungan yang sehat dan sadar teknologi sangatlah penting. Program pengabdian ini bertujuan untuk mensosialisasikan bahaya *gadget* pada anak-anak dengan fokus pada meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menjaga lingkungan yang sehat dan sadar teknologi. Program ini memberikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan kepada anak-anak dan orang tua agar mereka dapat menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab dan seimbang. Program ini dilaksanakan melalui kegiatan KKN dengan partisipasi mahasiswa sebagai fasilitator. Metode pelaksanaannya meliputi penyampaian materi, diskusi kelompok, demonstrasi, dan kegiatan interaktif lainnya. Kegiatan ini akan dilakukan secara sosialisasi dari rumah ke rumah di wilayah sekitar mitra KKN. Program ini menggabungkan pengetahuan tentang bahaya *gadget* dengan kebutuhan anak-anak untuk menjaga kesehatan dan

### Article info

Submitted (02/07/2023)

Revised (10/12/2023)

Accepted (11/01/2024)

Published (16/01/2024)

Korespondensi: [tri.dharma.putra@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:tri.dharma.putra@dsn.ubharajaya.ac.id)

Copyright@Authors. 2024. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

kesadaran penggunaan teknologi yang positif. Melalui program ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya gadget pada anak-anak sekaligus edukasi penggunaan teknologi yang sehat serta pentingnya menjaga lingkungan yang sehat. Implikasi untuk program lebih lanjut melibatkan upaya berkelanjutan dalam penyuluhan dan pendidikan kepada anak-anak, orang tua, dan guru. Program ini dapat dijadikan model bagi kegiatan serupa di wilayah lain dengan konteks yang serupa.

Kata kunci— *bahaya gadget; KKN; lingkungan sehat; sadar teknologi; sosialisasi*

---

## I. PENDAHULUAN

Dalam dunia yang semakin maju secara teknologi, penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. *Gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari *gadget* yaitu *smartphone*, *i-phone*, komputer, laptop dan tab (Layynatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, 2023) (Yumarni, 2022)(Salis Hijriyani & Astuti, 2020). *Gadget* memberikan akses mudah dan cepat ke informasi, hiburan, serta komunikasi. Namun, kita juga perlu menyadari bahwa kemajuan teknologi ini membawa konsekuensi yang perlu diperhatikan, terutama dalam pengaruhnya terhadap anak-anak (Haerunisa et al., 2023).

Anak-anak merupakan kelompok yang rentan terhadap dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. (Hidayat & Maesyaroh, 2022). menjelaskan pada penelitiannya bahwa anak-anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah suka membangkang menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget* (Layynatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, 2023), malas melakukan apa pun meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game*.

Berdasarkan hal tersebut maka kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) memiliki peran penting dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya penggunaan gadget pada anak-anak (Sari et al., 2021). Melalui kegiatan KKN, tujuan kami adalah melakukan sosialisasi langsung ke rumah-rumah warga setempat dengan fokus pada penyebaran informasi mengenai bahaya *gadget* serta upaya menjaga lingkungan yang sehat dan sadar teknologi. Alasan mengapa kami melakukan kegiatan ini adalah karena pentingnya meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak. Dengan melakukan sosialisasi langsung kepada warga setempat, kami berharap dapat membantu mereka memahami pentingnya mengatur penggunaan *gadget* pada anak-anak serta menjaga keseimbangan antara teknologi dan kehidupan sehari-hari yang sehat.

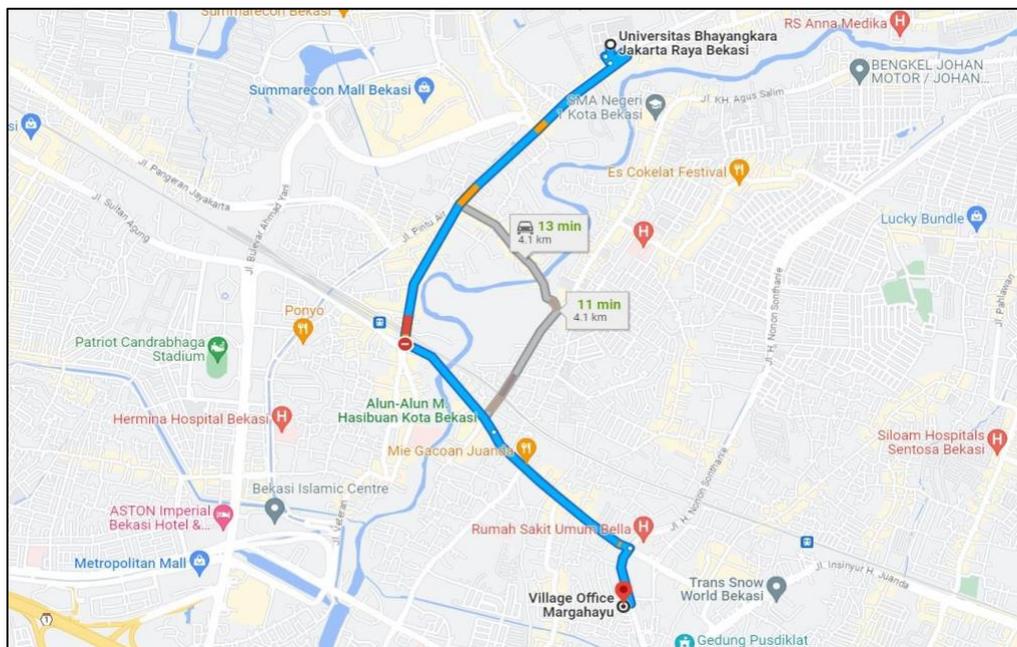
Tujuan dari kegiatan KKN ini adalah: (i) Meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya penggunaan *gadget* pada anak-anak, (ii) Mengenalkan cara yang tepat dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak-anak, (iii) Mendorong terciptanya lingkungan yang sehat dan mendukung pertumbuhan anak, (iii)

Menggalang dukungan dari masyarakat dalam menjaga keseimbangan antara teknologi dan kehidupan sehari-hari yang sehat.

Untuk mencapai tujuan ini, kami merencanakan untuk melakukan sosialisasi langsung ke rumah-rumah warga setempat. Melalui interaksi langsung dengan para orang tua, kami akan menyampaikan informasi mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak-anak dan memberikan panduan praktis tentang cara mengatur waktu dan jenis konten yang sesuai dengan usia mereka. Dalam melaksanakan kegiatan KKN ini, kami akan mengacu pada tinjauan literatur yang relevan. Kami akan mempertimbangkan teori-teori yang terkait dengan dampak *gadget* pada anak-anak, serta memperkuat argumen kami dengan bukti empiris yang telah ada. Melalui tinjauan literatur ini, kami berharap dapat memahami masalah yang dihadapi dan membangun hipotesis yang kuat untuk program pengabdian kami.

## II. ANALISA SITUASI

Kelurahan Margahayu merupakan suatu daerah yang berada di kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Peta lokasi Kelurahan Margahayu sebagai lokasi kegiatan KKN diperlihatkan oleh gambar 1. Jarak tempuh lokasi KKN dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya (Ubhara Jaya) kampus Bekasi sekitar 4,1 km. Kelurahan Margahayu memiliki Luas Wilayah 444,150 Ha dengan batas wilayah sebagai berikut: (i) Batas Utara: Kel. Bekasi Jaya, Kel. Aren Jaya, Kel. Duren Jaya, (ii) Batas Barat: Kali Bekasi Utara, Kel. Margajaya, Kec. Bekasi Selatan, (iii) Batas Timur: Desa Jatimulya (Kec. Tambun Selatan - Kab. Bekasi), (iv) Batas Selatan: Kel. Pengasinan dan Sepanjang Jaya Kecamatan Rawalumbu. (*Website Kelurahan Margahayu*, 2023).



Sumber: (Google Maps, 2023)

**Gambar 1.** Peta lokasi daerah KKN

Hal yang menjadi dasar untuk berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital bagi para warga sekitar yaitu dengan merencanakan program kerja KKN yang sejalan dengan tujuan. Berdasarkan latar belakang diatas maka tim KKN dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu: (i) bagaimana kondisi di lingkungan Kelurahan Margahayu, (ii) bagaimana mengedukasi penggunaan *gadget* yang bijak bagi anak-anak, dan (iii) bagaimana cara meningkatkan pemahaman penggunaan *gadget* secara bijak. Dari permasalahan tersebut maka tim KKN prodi Informatika Ubhara Jaya berinisiatif mengadakan serangkaian acara untuk memberikan dampak pada: (i) Meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya penggunaan *gadget* pada anak-anak, (ii) Mengenalkan cara yang tepat dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak-anak, (iii) Mendorong terciptanya lingkungan yang sehat dan mendukung pertumbuhan anak (Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, Onibala, 2015).

### III. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan KKN kelompok 2 dilaksanakan di RT.005 RW.007, Kelurahan Margahayu Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi Jawa Barat yang berlangsung pada rentang waktu 1 Juni 2023 – 1 Juli 2023. Sasaran utama dari kegiatan KKN ini adalah masyarakat di RT.005 RW.007, Kelurahan Margahayu Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi Jawa Barat khususnya para orang tua. Berdasarkan hasil observasi awal bahwa kebanyakan masyarakat di desa ini adalah orang tua yang memiliki anak diusia kanak-kanak. Kegiatan KKN pada kelompok ini terterbagi menjadi 3 aktivitas utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan. Adapun indikator keberhasilan pelaksanaan program kerja KKN ini yakni: (i) kesesuaian rencana program kerja dan pelaksanaan, (ii) tingkat partisipasi masyarakat dalam setiap kegiatan, dan (iii) bertambahnya pengetahuan masyarakat dan para orang tua di RT.005 RW.007, Kelurahan Margahayu Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi Jawa Barat terhadap literasi digital dalam mengantisipasi penggunaan *gadget* berlebih dan pengenalan jenis-jenis penipuan online. Adapun metode pelaksanaan KKN adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan KKN kepada masyarakat sekitar. Tahapan pertama kegiatan KKN di RT.005 RW.007, Kelurahan Margahayu Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi Jawa Barat adalah melakukan pengenalan terkait mahasiswa dan program kerja yang akan dilaksanakan selama KKN berlangsung.
2. Pemetaan masalah. Pemetaan merupakan tahapan persiapan selanjutnya yang dilakukan untuk mengetahui dan mendata kondisi lapangan. Dilakukan melalui kegiatan identifikasi aktifitas dan kebiasaan masyarakat, survei lokasi untuk memetakan dan mengetahui pemahaman masyarakat terhadap lingkungan sekitar.
3. Perencanaan dan pengembangan program kerja KKN. Setelah dilakukan pemetaan masalah dilanjutkan dengan merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan kondisi yang

terjadi di lapangan. Pelaksanaan perencanaan dan pengembangan konsep terdiri dari diskusi kelompok yang dilakukan baik secara online atau offline.

- Sosialisasi program kerja KKN. Sosialisasi penyuluhan merupakan upaya perubahan perilaku manusia yang dilakukan melalui pendekatan edukatif. Suatu usaha menyebarluaskan mengenai edukasi teknologi khususnya di bidang bahayanya penggunaan *gadget* berlebih dan jenis-jenis penipuan online dan cara mengatasinya. Peningkatan soft skill ini diharapkan dapat diterapkan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-harinya kelak.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### IV.1. Perencanaan Kegiatan

Dari 4 kegiatan terdapat 2 kegiatan yang bertemakan digitalisasi yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menyiapkan warga sekitar dalam menghadapi bahaya dibalik keuntungan berteknologi. Dua kegiatan tersebut diantaranya: (i) sosialisasi bahaya penggunaan *gadget* berlebih khususnya bagi anak-anak, (ii) sosialisasi mengenai modus dan ciri-ciri dari penipuan *online*, Kemudian terdapat 2 kegiatan tambahan, dua diantaranya kegiatan bertema peduli lingkungan dalam bentuk kampanye terhadap kebersihan lingkungan dan mendorong keamanan dan kemudahan administrasi warga dalam bentuk mempermudah indentifikasi rumah petugas atau pemangku kepentingan sekitar dalam hal ini Ketua RT dan Ketua RW setempat. Dua kegiatan tersebut yaitu: (i) pemberian tong sampah bagi para warga di lingkup RT.005 (ii) pembuatan papan pengenalan rumah bagi ketua RT dan RW.

Table 1. Matrik Rencana Program KKN

No	Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Sasaran Kegiatan	Jadwal Kegiatan	Rencana Sumber Biaya Kegiatan	Penanggung Jawab Kegiatan	Luaran Kegiatan	ket
1	Pemberian Tong Sampah	Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pemilahan sampah, Mengurangi jumlah sampah yang berserakan dan meningkatkan kebersihan lingkungan	Masyarakat di lingkungan KKN	24 Juni 2023	Mahasiswa	Mahasiswa	Masyarakat mengadopsi kebiasaan membuang sampah pada tempatnya dengan menggunakan tong sampah yang disediakan.	-
2	Pemberian Tanda Pengenal Rumah RT dan RW	Memperkuat identitas dan rasa memiliki masyarakat terhadap lingkungan RT dan RW. Meningkatkan keamanan wilayah dengan mempermudah pengenalan penduduk setempat	Masyarakat di lingkungan KKN	24 Juni 2023	Mahasiswa	Mahasiswa	Memper memudahkan indentifikasi dan penentuan lokasi rumah oleh petugas atau pemangku kepentingan terkait dan Mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan-kegiatan sosial dan kemasyarakatan.	-
3	Sosialisasi Bahaya Gadget Berlebih	Menyadarkan masyarakat akan dampak negatif penggunaan gadget berlebih, Mengedukasi tentang batasan waktu penggunaan gadget dan pentingnya keseimbangan antara kehidupan online dan offline	Masyarakat di lingkungan KKN	24 Juni 2023	Mahasiswa	Mahasiswa	Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan terhadap kesehatan fisik dan mental dan Mengajak masyarakat untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak, produktif, dan positif.	-

4	Sosialisasi Ciri-ciri Penipuan Online	Memberikan pengetahuan tentang ciri-ciri penipuan online agar masyarakat dapat mengenali dan menghindari penipuan, Meningkatkan kehati-hatian masyarakat dalam bertransaksi dan berinteraksi online	Masyarakat di lingkungan KKN	24 Juni 2023	Mahasiswa	Mahasiswa	Mendorong masyarakat untuk menjadi lebih waspada, melaporkan kejadian penipuan yang mereka alami, dan berbagi informasi dengan orang lain guna mencegah penipuan yang lebih luas.	-
---	---------------------------------------	---	------------------------------	--------------	-----------	-----------	---	---

Sumber: Hasil pelaksanaan (2023)

#### IV.2. Pelaksanaan Kegiatan

Gambar 1 merupakan dokumentasi dari kegiatan observasi awal tim KKN ke RT.005 RW.007, Kelurahan Margahayu Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi Jawa Barat. Dari hasil diskusi dengan Ketua RT 005 RW.007 beserta para jajarannya, pihak desa berharap ada skala prioritas program yang direncanakan pada kegiatan KKN yakni peningkatan literasi digital bagi para anak-anak dan remaja agar diberikan edukasi terhadap penggunaan *gadget* secara bijak dan mengenal penipuan *online* serta peningkatan sarana kebersihan dan peningkatan penyelenggaraan layanan publik bagi warga sekitar.



(a)



(b)

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

**Gambar 2.** (a) Tim KKN berkoordinasi dengan pihak RT.005 (b) Tim KKN melakukan observasi



(a)



(b)

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

**Gambar 3.** (a) Tim KKN melakukan sosialisasi secara *door-to-door* (b) pemberian sembako kepada partisipan sosialisasi

Gambar 2 adalah tahapan observasi daerah tempat tujuan program KKN adalah hasil sosialisasi yang diberikan pada siswa bisa menjadikan pemahaman bagi para orang tua dan warga sekitar dalam

memahami bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan. Maka dari itu hasil yang dicapai dari program sosialisasi ini para orang tua dapat mengurangi aktivitas bermain *gadget* anak (Putri et al., 2021). Gambar 3 adalah hasil sosialisasi yang diberikan pada siswa bisa menjadikan pemahaman bagi para orang tua dan warga sekitar dalam memahami bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan. Maka dari itu hasil yang dicapai dari program sosialisasi ini para orang tua dapat mengurangi aktivitas bermain *gadget* anak. Dan pemberian serangkaian paket sembako sebagai bentuk terima kasih karena telah berpartisipasi dalam kegiatan KKN ini.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 4. (a) materi sosialisasi bahaya *gadget* (b) materi sosialisasi waspada penipuan *online*

Gambar 4 adalah rangkaian materi sosialisasi yang kami sampaikan kepada para warga dengan harapan dapat memberikan wawasan lebih luas akan kedua topik tersebut. Menurut. Media *flyer* ini memiliki kelebihan yaitu informasi yang disajikan singkat namun memiliki informasi dan edukasi yang tepat sasaran, Selain itu penyebaran *flyer* juga dapat dikatakan mudah dan tidak membutuhkan ruang yang banyak ketika ditampilkan (Mutiah & Rafiq, 2021).



(a)



(b)

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 5. (a) Tim KKN memberikan identitas pada tong sampah (b) penyerahan tong sampah kepada Ketua RT

Gambar 5 adalah bentuk upaya tim KKN dalam membudayakan buang sampah ditempatnya dengan harapan dapat terciptanya lingkungan yang bersih dan sehat. Menurut(Purnama et al., 2020)(Zuhdi et al., 2002), sampah merupakan masalah serius dalam isu lingkungan hidup. Setiap waktumanusia menghasilkan sampah, baik sampah industry maupun sampah rumah tangga yang bermacam-macam jenis dan bentuk nya. Sehingga kami bergerak untuk meringankan permasalahan ini.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

**Gambar 6.** (a) penyerahan papan pengenal rumah ketua RT (b) papan telah terpasang

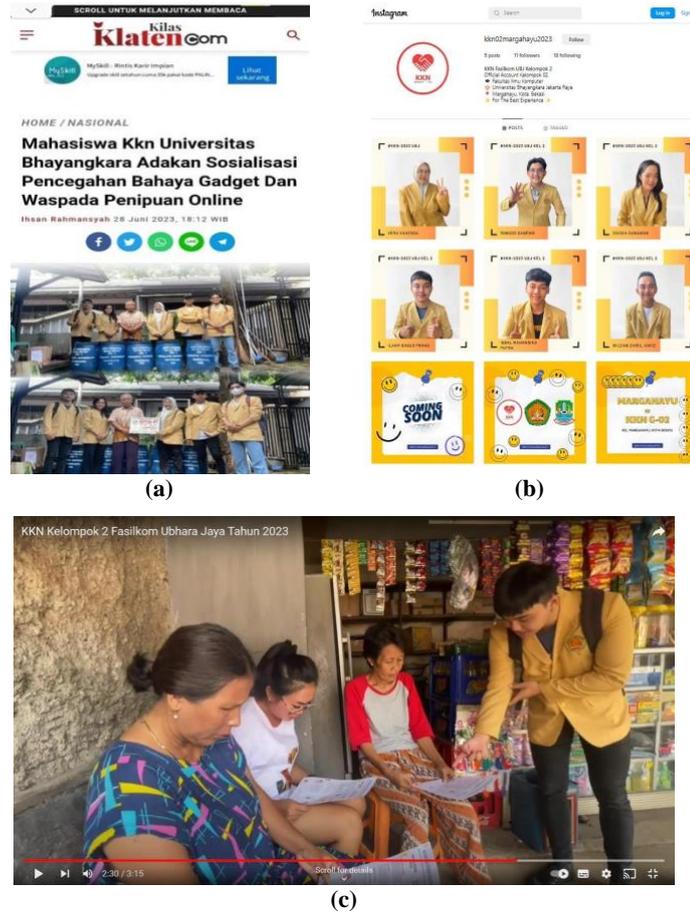
Gambar 6 adalah Kegiatan ini melibatkan penyerahan papan pengenal rumah kepada ketua RT untuk mempermudah identifikasi dan penentuan lokasi rumah ketua RT oleh masyarakat dan pihak terkait, serta memfasilitasi komunikasi, pelaporan permasalahan, dan partisipasi dalam kegiatan sosial dan kemasyarakatan di RT.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

**Gambar 7.** (a) penyerahan papan pengenal rumah ketua RW (b) papan telah terpasang

Gambar 7 adalah kegiatan yang sama seperti pada gambar 6 kami juga memberikan papan pengenal rumah kepada bapak RW setempat. Dengan harapan dapat mempermudah identifikasi lokasi dan menjadi jembatan antara kepentingan pemerintah dan masyarakat dengan cara menciptakan kegiatan kegiatan yang langsung berkaitan dengan kepentingan Masyarakat.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

**Gambar 8.** (a) berita online (b) instagram resmi kelompok 2 (c) publikasi kegiatan berbentuk video

Gambar 8 adalah berbagai platform yang kami gunakan sebagai publikasi acara ini. Munculnya media massa modern dengan informasinya lebih luas melalui pesan, internet dan lainnya berupa informasi dan penerima menentukan waktu berinteraksi menjadi kebutuhan masyarakat dalam meningkatkan hidup dengan berkembangnya teknologi di Indonesia media sosial yang berkembang pesat menjadi bagian penyebaran informasi terbaru dan dengan mudah mendapatkan informasi baik itu berupa foto atau video.

**Tabel 1.** Implementasi kegiatan KKN

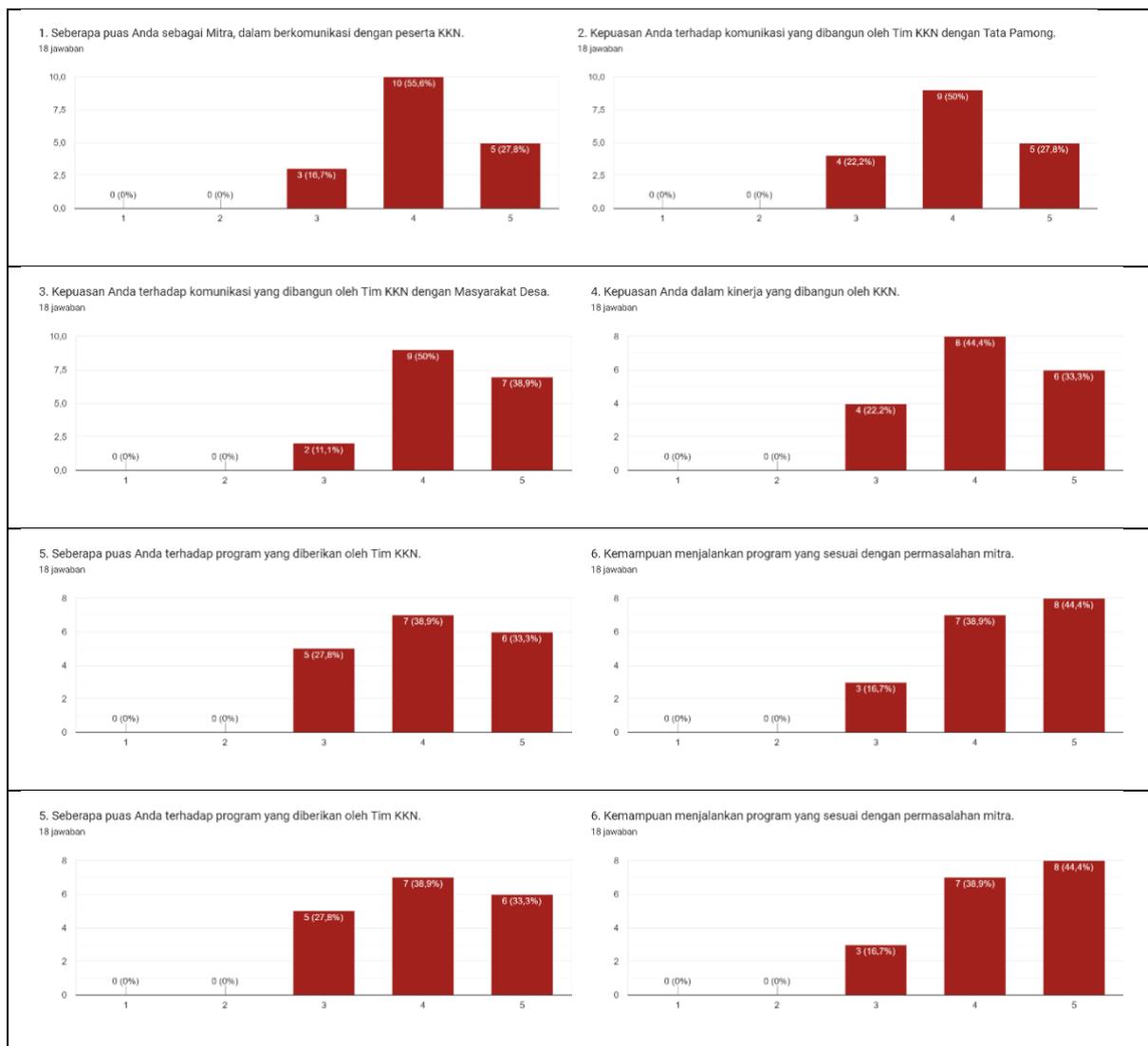
No	Program Kerja KKN	Contoh Baik Impementasi
1.	Pemberian Tong Sampah	Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan mengelola sampah dengan baik.
2.	Pemberian Tanda Pengenal Rumah RT dan RW	Memperkuat identifikasi dan penentuan lokasi rumah yang berguna dalam pemantauan dan peningkatan keamanan wilayah.
3.	Sosialisasi Bahaya <i>Gadget</i> Berlebih	Menyebarkan pengetahuan tentang bahaya <i>gadget</i> berlebih dan mendorong penggunaan yang sehat dan bijak.
4.	Sosialisasi Ciri-ciri Penipuan Online	Meningkatkan kewaspadaan masyarakat terhadap penipuan <i>online</i> dan mengurangi jumlah korban penipuan.

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Beberapa luaran yang dihasilkan melalui kegiatan KKN Pengabdian kepada Masyarakat ini, yaitu: (i) mendorong kebiasaan membuang sampah pada tempatnya, meningkatkan kebersihan lingkungan. (ii) mempermudah identifikasi lokasi rumah dan mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan sosial-kemasyarakatan., (iii) meningkatkan pemahaman dan penggunaan *gadget* yang bijak, produktif, dan positif dalam masyarakat, (iv) Mendorong masyarakat untuk menjadi lebih waspada, melaporkan kejadian penipuan, dan berbagi informasi guna mencegah penipuan yang lebih luas.

### IV.3. Evaluasi Kegiatan

Pada tahap evaluasi kegiatan, tim KKN melakukan survey kepuasan terhadap pihak mitra KKN. Gambar 9 merupakan tampilan hasil survey dari kegiatan KKN yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan melakukan survey kepuasan peserta menggunakan *Google-Form* yang diisi secara *online*.





Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 9. Hasil survey kepuasan mitra KKN

Dari hasil survey diperoleh data sebanyak 18 responden yang telah mengisi survey yang terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil penilaian dari para peserta menunjukkan para peserta merasa puas terhadap serangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh tim KKN.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam pelaksanaan program "Sosialisasi Bahaya Gadget Pada Anak Dalam Mewujudkan Lingkungan Yang Sehat Dan Sadar Teknologi melalui kegiatan KKN" yang berlangsung dari tanggal 1 juni 2023-1 juli 2023 di RT.005 RW.007, Kelurahan Margahayu Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi Jawa Barat., kami telah berhasil melakukan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak. Melalui kegiatan sosialisasi, pemberian tanda rumah RT RW, dan pemberian tempat sampah umum, kami berupaya menciptakan lingkungan yang sehat dan sadar teknologi. Dalam kegiatan sosialisasi, kami berhasil menyampaikan informasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya *gadget* berlebih bagi anak. Kami menyadarkan mereka akan pentingnya mengatur waktu dan konten penggunaan *gadget* agar anak-anak dapat tumbuh dengan sehat dan berkembang secara optimal. Selain itu, kami juga melaksanakan pemberian tanda rumah RT RW yang bertujuan untuk membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan sekitar. Dengan adanya tanda rumah, diharapkan setiap individu dapat lebih bertanggung jawab dalam menjaga kebersihan dan kerapian lingkungan sekitar. Kegiatan lain yang kami lakukan adalah pemberian tempat sampah umum. Hal ini dilakukan untuk memfasilitasi masyarakat dalam membuang sampah dengan tepat dan teratur. Dengan adanya tempat sampah umum, diharapkan tingkat kebersihan lingkungan dapat terjaga dengan lebih baik. Berbagai *soft skill* dan perangkat yang telah diperoleh dari kegiatan KKN ini semoga dapat memberi kontribusi kepada masyarakat dalam mengembangkan desa yang sehat dan bijak berteknologi.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memfasilitasi mahasiswa dalam terlaksananya kegiatan KKN reguler tahun 2023 sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang merupakan mata kuliah wajib. Tak lupa pula kami sampaikan terima kasih banyak

kepada Seluruh Warga dan Ketua RT.005 RW.007, Ketua Lurah Margahayu, dan Ketua Camat Bekasi Timur yang telah berpartisipasi sebagai desa mitra dalam program KKN ini.

## Referensi

- Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, Onibala, F. (2015). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO*. 3(April), 1–6.
- Haerunisya, N. I., Zzahrani, W. P., Sari, A. S., & Windarti, Z. A. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1. *GIAT : Teknologi Untuk Masyarakat*, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.24002/giat.v2i1.7232>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Layynatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, J. S. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Mutiah, T., & Rafiq, A. (2021). Instagram Media Baru Penyebaran Berita (Studi pada akun @feydown\_official). *Jurnal Media Penyiaran*, 1(2), 58–62. <https://doi.org/10.31294/jmp.v1i2.852>
- Purnama, I., Harahap, S. Z., & Ritonga, A. A. (2020). Rancang Bangun Tempat Sampah Otomatis Pada Universitas Labuhanbatu. *Jurnal Informatika*, 8(2), 81–84. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i2.1780>
- Putri, N. C., Darwis, D., Sumaryono, D., Ismiati, I., & ... (2021). *Efektifitas Sosialisasi Menggunakan Whatsapp Group dengan Media Flyer dan Leaflead terhadap Pengetahuan dan Sikap Masyarakat Usia Dewasa Menerapkan 3M ....*
- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Sari, R., Sari, R., & Novarizal, S. (2021). Aktualisasi Masyarakat Desa Sukamekar Bekasi Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 Melalui Program KKN Mahasiswa. *Journal of Computer Science Contributions*, 1(2), 153–164.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Zuhdi, S., Ferizko, A., & Melinda, P. (2002). *Penguatan Kelembagaan Rukun Tetangga dan Rukun Kampung ( RT / RW ) Di Kelurahan Rintis Kecamatan Lima Puluh Kota Pekanbaru*. 49–57.