

PENINGKATAN RESILIENSI TERHADAP PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA SISWA SDN 2 NGESREP MELALUI PROGRAM KKN EDUKATIF

Revania Galdis Dewanti Putri¹, Febia Sukma Jasandria², Vierla Mariska Apriliani³,
Ilham Priadythama⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sebelas Maret

E-mail: revaniagaldis@student.uns.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received :17-08-2025

Revised :-02-09-2025

Accepted: 09-09-2025

Key words: KKN, digital resilience, traditional games, eco-printing, tie-dye batik

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has impacted the learning and play patterns of elementary school students. At SDN 2 Ngesrep, excessive gadget use has led children to become more familiar with digital games than with physical and traditional activities, leading to a decline in social interaction and motor skills. Furthermore, arts instruction in schools remains limited to theory, thus suboptimal opportunities for students' creative exploration. In response, the Community Service Program (KKN) was implemented with the aim of reviving traditional games as a means of character building, practicing environmentally friendly art skills through eco-printing, and introducing tie-dye batik as a form of local cultural preservation. This activity involved 20 students from grades IV-VI, with KKN students acting as facilitators, mentors, and agents of change. The results showed increased student enthusiasm, artistic creativity, motor skills, and resilience to the negative impacts of digital technology development.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mempengaruhi pola belajar dan bermain siswa sekolah dasar. Di SDN 2 Ngesrep, penggunaan gadget yang berlebihan membuat anak-anak lebih akrab dengan permainan digital dibandingkan aktivitas fisik dan tradisional, sehingga interaksi sosial serta keterampilan motorik cenderung menurun. Selain itu, pembelajaran seni di sekolah masih terbatas pada teori,

sehingga ruang eksplorasi kreatif siswa kurang optimal. Guna menanggapi hal tersebut, program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan dengan tujuan menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter, melatih keterampilan seni ramah lingkungan melalui eco-print, serta mengenalkan batik jumputan sebagai bentuk pelestarian budaya lokal. Kegiatan ini melibatkan 20 siswa dari kelas IV-VI dengan peran mahasiswa KKN sebagai fasilitator, pendamping, dan agen perubahan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme siswa, kreativitas seni, keterampilan motorik, serta resiliensi siswa terhadap perkembangan teknologi digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan dalam pola belajar, bermain, dan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Di satu sisi digitalisasi memberikan peluang untuk memperluas akses informasi dan kegiatan pembelajaran, namun di sisi lain juga memberikan dampak terhadap penurunan intensitas interaksi sosial, lemahnya kemampuan dalam pengendalian emosi, sampai pada perilaku penggunaan *gadget* yang berlebihan (Falloon, 2024; Sari, et al., 2024). Kondisi ini menuntut adanya strategi pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada literasi digital, tetapi juga pada penguatan resiliensi digital, yakni kemampuan anak untuk bertahan dan beradaptasi secara positif terhadap dampak yang muncul dari penggunaan teknologi. Dalam penelitian yang berjudul *Developing Digital Resilience: An Educational Intervention Improves Elementary Students' Response to Digital Challenges* (2023) by Angela Y. Lee & Jeffrey T. Hancock termuat dalam jurnal *Computers and Education Open Volume 5* menunjukkan bahwa strategi pendidikan yang edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri, tanggung jawab, serta keterampilan *problem solving* siswa dalam menghadapi digitalisasi. Tak hanya itu, pembelajaran non-digital berbasis budaya dan lingkungan juga menjadi salah satu alternatif strategis dalam mengurangi ketergantungan anak pada *gadget*.

Lemahnya resiliensi terhadap perkembangan teknologi digital inilah yang menjadi permasalahan utama di lokasi KKN, yakni SDN 2 Ngesrep. Berdasarkan obeservasi awal sebagian besar siswa lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan melakukan aktivitas fisik atau permainan tradisional. Kondisi tersebut terlihat dari keterlibatan awal siswa yang tampak antusias ketika diajak untuk berpartisipasi dalam permainan kelompok, namun antusiasme tersebut tidak berlangsung lama karena sebagian besar lebih terbiasa menggunakan *gadget* di rumah sebagai sarana hiburan utama. Akibatnya, ketika mengikuti permainan kelompok di sekolah mereka cenderung cepat merasa lelah, kehilangan fokus, dan kurang bersemangat untuk melanjutkan aktivitas fisik secara berkelanjutan. Gejala-Gejala tersebut sejalan dengan temuan yang berjudul *Increasing Smartphone Addiction in Elementary School Children and Its Impact on Social Emotional Development* (2025) oleh Gina Gina Tsania & Nabela Allani yang termuat dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JIPGSD) Volume 11, No 1* yang menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* pada siswa sekolah

dasar berkorelasi dengan menurunnya kemampuan interaksi sosial, kontrol emosi, dan kemampuan bersosialisasi.

Menyikapi permasalahan di atas, maka diperlukan pendekatan pembelajaran non-digital yang mampu mengalihkan ketergantungan anak terhadap gadget dan memperkuat resiliensi digital mereka. Bentuk kegiatan sederhana yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah pengenalan kembali permainan tradisional, *eco-print*, dan batik jumputan. Pengenalan kembali permainan tradisional seperti congklak atau engklek menjadi upaya strategis dalam meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan ketahanan fisik siswa (Riadi & Lestari, 2021). Selain melalui permainan tradisional, penguatan resiliensi pada anak juga dapat dilakukan dengan kegiatan seni berbasis lingkungan dan budaya, misalnya *eco-print*. *Eco-print* merupakan teknik pewarnaan kain menggunakan daun dan bunga sebagai warna alami. Kegiatan tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas sekaligus kesadaran ekologis pada anak melalui pembelajaran berbasis proyek (Amaliyah, et al., 2024). Selanjutnya, melalui teknik batik jumputan dalam pembelajaran juga terbukti tidak hanya meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga memperkuat nilai-nilai karakter seperti kemandirian, kerja sama, dan rasa cinta terhadap budaya lokal (Luthfia, et al., 2025). Dengan demikian, integrasi permainan tradisional, *eco-print*, dan batik jumputan dalam program KKN ini bertujuan menjadi solusi yang tepat untuk menumbuhkan kreativitas, memperkuat karakter, dan interaksi sosial, sarana pelestarian budaya lokal, serta meningkatkan resiliensi digital pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas terkait rendahnya resiliensi digital pada siswa serta potensi solusi yang ditawarkan melalui pengenalan kembali permainan tradisional, *eco-print*, dan batik jumputan, maka program KKN hadir sebagai bentuk intervensi nyata yang berfokus pada pengembangan keterampilan siswa di SDN 2 Ngesrep. Program KKN ini tidak hanya berperan sebagai sarana edukasi alternatif yang kreatif dan berbasis budaya, tetapi juga sebagai wahana kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat, interaktif, dan menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti *workshop*, praktik langsung, serta permainan edukatif yang disesuaikan dengan usia dan karakteristik siswa. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator sekaligus motivator, sementara pihak sekolah memberikan dukungan berupa prasarana dan pendampingan guru dalam proses kegiatan. Melalui model pelaksanaan tersebut, KKN tidak hanya berfungsi sebagai solusi jangka pendek untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget, tetapi juga sebagai upaya strategis jangka panjang dalam membangun resiliensi digital melalui integrasi nilai budaya, lingkungan, dan kreativitas.

Artikel jurnal ini disusun sebagai bentuk pelaporan dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Sebelas Maret periode Juli-Agustus 2025 yang dilaksanakan di SDN 2 Ngesrep dengan fokus pada upaya meningkatkan resiliensi digital siswa melalui pengenalan permainan tradisional, *eco-print*, dan batik jumputan. Pelaporan ini tidak hanya mendokumentasikan rangkaian kegiatan, tetapi juga menguraikan

konteks permasalahan, dasar teoretis, hingga hasil implementasi program di lapangan. Secara sistematis artikel ini diawali dengan bagian pendahuluan yang menjelaskan latar belakang permasalahan, tujuan kegiatan, kemudian diikuti oleh metode pelaksanaan yang mendeskripsikan rancangan program, dan tahapan kegiatan, selanjutnya bagian hasil dan pembahasan yang menguraikan temuan, capaian, serta analisis dampak kegiatan terhadap siswa, dan akhirnya ditutup dengan kesimpulan serta saran yang memuat refleksi program serta rekomendasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Dengan sistematika tersebut, artikel ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif sekaligus menjadi referensi akademis maupun praktis bagi program berikutnya.

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Tempat

Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juli 2025 di SDN 2 Ngesrep, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali, dengan diikuti oleh seluruh mahasiswa KKN yang berjumlah 10. Kegiatan dilaksanakan dengan beberapa tahap yang terdiri dari :

1. Observasi awal

Sebelum dilaksanakan rangkaian kegiatan KKN di sekolah dasar, dilakukan observasi dan kunjungan ke beberapa sekolah dasar. Pemilihan sekolah dasar ini ditentukan oleh jumlah siswa, fasilitas sekolah dan perizin pelaksanaan kegiatan KKN dari sekolah.

2. Persiapan

Peralatan dan materi untuk menunjang keberlangsungan kegiatan disediakan oleh mahasiswa KKN baik untuk kegiatan dalam bentuk kelompok maupun individu. Materi dipersiapkan oleh mahasiswa dengan persetujuan dari pihak sekolah dan menyesuaikan kebutuhan siswa. Ruang atau tempat lain yang digunakan dipersiapkan sedemikian rupa. Kegiatan dilaksanakan dengan mempertimbangkan resiko bahaya ataupun cedera yang sudah didiskusikan bersama baik dengan kelompok KKN maupun dengan guru yang bersangkutan.

3. Pelaksanaan

Kegiatan dibagi menjadi 3 acara terpisah yang dilaksanakan dalam 3 hari. Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangkaian masa pengenalan lingkungan sekolah yang sudah diizinkan oleh pihak sekolah dan guru agar tidak mengganggu rangkaian kegiatan belajar mengajar siswa. Kegiatan ini terdiri dari :

a. Pengenalan Kembali Permainan Tradisional

Siswa SDN 2 Ngesrep di ajak untuk mencoba beberapa permainan seperti bakiak, congklak, dan egrang batok. Mahasiswa KKN bertindak sebagai fasilitator, sekaligus menjelaskan nilai edukasi di balik permainan, asal muasal dari permainan tersebut dan juga cara pembuatannya. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan Kembali permainan tradisional yang sudah jarang ditemui di masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan oleh seluruh siswa dari kelas 1 hingga 6 SD. Kegiatan dilakukan dengan membentuk kelompok sesuai kelas dan dilaksanakan setelah adanya senam pagi sesuai jadwal sekolah.

b. Eco-Print

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep kerajinan dengan berbahan dasar alam yang ramah lingkungan dan mudah diperoleh. Mahasiswa menyediakan *totebag* polos, daun segar, palu kayu, dan plastik. Siswa diminta menyusun daun di atas kain, memukul perlahan untuk memunculkan motif, lalu mengeringkan kain. Kegiatan ini dilaksanakan oleh siswa kelas 4 hingga 6 SD. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam ruangan dengan penjelasan terkait manfaat dan tujuan dari kegiatan *eco-print* oleh mahasiswa KKN

c. Pelatihan Pembuatan Batik Jumputan

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan salah satu budaya Indonesia yaitu Batik. Siswa dilatih melipat dan mengikat kain dengan karet gelang, lalu mencelupkan ke dalam pewarna tekstil. Setelah itu, kain dijemur hingga kering. Kegiatan ini juga diisi materi terkait batik jumputan dan dilaksanakan di halaman sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada diskusi awal kunjungan sekolah, kegiatan KKN telah disepakati pelaksanaan programnya dengan Kepala Sekolah. Kegiatan tersebut terdiri dari pengenalan kembali permainan tradisional, *eco-print*, dan pembuatan batik jumputan.

a. Permainan Tradisional

Pelaksanaan permainan tradisional meliputi congklak, sandal bakiak dan egrang batok. Kegiatan ini berlangsung di halaman sekolah dengan pembagian kelompok kecil. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu memahami aturan permainan dalam waktu singkat dan menjalankannya dengan penuh semangat. Aktivitas ini memberikan dampak positif terhadap keterampilan motorik, interaksi sosial, dan kerja sama tim. Kegiatan diikuti oleh seluruh siswa dari kelas I hingga VI SD. Kegiatan ini berjalan lancar dan mendapatkan kesan positif baik dari siswa maupun guru. Kelompok KKN 28 UNS juga memberikan pendampingan terhadap siswa selama kegiatan berlangsung.

b. Pelatihan Eco-Print

Kegiatan *eco-print* dilaksanakan di ruang kelas dengan menggunakan kain mori, daun segar, bunga kering, palu kayu, dan pewarna alami. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memudahkan pendampingan. Setiap kelompok berhasil menghasilkan kain bermotif alami dengan variasi bentuk dan warna. Hasil karya menunjukkan bahwa siswa memiliki kreativitas dalam menyusun pola meskipun teknik yang digunakan sederhana. Respon siswa sangat positif karena kegiatan ini memberikan pengalaman baru yang berbeda dari pembelajaran seni di kelas. Proses pemukulan daun pada kain juga melatih koordinasi motorik halus. Dari sisi lingkungan, siswa menyadari bahwa daun dan bunga di sekitar sekolah dapat dimanfaatkan menjadi karya seni. Hal ini mendukung literasi ekologis sejak dini dan menumbuhkan kesadaran terhadap pemanfaatan sumber daya alam secara bijak.

c. Pembuatan Batik Jumputan

Pelatihan batik jumputan dilakukan menggunakan teknik ikat celup. Siswa dilatih melipat kain, mengikat dengan karet gelang, dan mencelupkan ke dalam larutan pewarna tekstil. Proses ini menghasilkan pola beragam dengan kombinasi warna yang menarik. Sebagian besar siswa merasa bangga ketika hasil karyanya dipamerkan di depan kelas. Kegiatan ini memperkenalkan batik sebagai bagian dari warisan budaya bangsa. Guru menilai bahwa kegiatan batik jumputan dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) karena sederhana, ekonomis, dan aplikatif. Hasil kegiatan memperkuat pemahaman siswa bahwa batik tidak hanya sebatas kain tradisional, tetapi juga sarana ekspresi seni yang bisa dipraktikkan sejak usia sekolah dasar.



Gambar 1. Pembuatan Batik Jumputan (a) dan Permainan Tradisional (b)



Gambar 2. Kegiatan *Eco-print*

Peran Mahasiswa KKN

Mahasiswa berperan sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi, sebagai instruktur dalam praktik, dan sebagai motivator yang membangun semangat siswa. Kehadiran mahasiswa memungkinkan transfer ilmu yang kontekstual serta memberikan variasi dalam metode pembelajaran (Oktavia dkk., 2024). Peran mahasiswa KKN juga terlihat pada aspek inklusivitas. Seluruh kegiatan dilaksanakan tanpa membedakan peran antara siswa laki-laki dan perempuan. Seluruh peserta diberi kesempatan yang sama untuk terlibat aktif, baik dalam permainan maupun dalam kegiatan seni. Kondisi ini mendukung implementasi SDGs poin 5 mengenai kesetaraan gender, serta menguatkan pendidikan berkualitas sesuai SDGs poin 4.

Dampak Kegiatan

Guru menyampaikan bahwa kegiatan KKN memberikan inspirasi untuk memperkaya metode pembelajaran dan dapat dijadikan program ekstrakurikuler di sekolah. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi permainan tradisional dengan seni berbasis budaya dan lingkungan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan siswa, dan memperkuat identitas budaya. Program KKN berperan nyata dalam mendukung tujuan pendidikan berkualitas, sekaligus memperlihatkan kontribusi mahasiswa dalam menjembatani dunia akademik dengan kebutuhan pendidikan dasar.

Kegiatan KKN ini juga memiliki prospek sebagai solusi berkelanjutan dalam mengatasi lemahnya resiliensi siswa terhadap perkembangan teknologi digital. Melalui pembiasaan pada permainan tradisional, siswa tidak hanya belajar bekerja sama dan berinteraksi sosial, tetapi juga mengembangkan ketahanan fisik dan keterampilan emosional yang penting dalam mengurangi ketergantungan pada *gadget*. Sementara itu, keterlibatan dalam *eco-print* dan batik jumputan membuka ruang bagi siswa untuk menyalurkan kreativitas serta menumbuhkan kebanggaan terhadap lingkungan dan budaya lokal. Kombinasi ketiga kegiatan tersebut berpotensi membentuk pola pembelajaran yang seimbang antara literasi digital dan non-digital, sehingga siswa memiliki kemampuan adaptif yang lebih baik dalam menghadapi dampak negatif teknologi digital di masa depan.

KESIMPULAN

Kegiatan KKN kelompok 28 UNS di sekolah dasar berhasil meningkatkan kreativitas siswa melalui permainan tradisional, *eco-print*, dan batik jumputan. Peran mahasiswa KKN sebagai fasilitator dan motivator terbukti memberikan dampak positif dalam menumbuhkan kembali minat siswa pada budaya lokal sekaligus melatih keterampilan seni ramah lingkungan.

SARAN

1. Sekolah dapat melanjutkan kegiatan serupa sebagai ekstrakurikuler rutin.
2. Mahasiswa KKN berikutnya dapat memperluas kegiatan dengan seni tradisional lain.
3. Perlu dukungan berkelanjutan dari guru dan komite sekolah untuk menjaga keberlanjutan program.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didanai oleh Universitas Sebelas Maret melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode Juli-Agustus 2025. Sebagai bentuk dukungan, Universitas Sebelas Maret menyediakan dana, fasilitas, dan sumber daya lainnya selama kegiatan berlangsung. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan ini, khususnya masyarakat Dusun Tegalrejo, perangkat dusun, kepala sekolah dan guru SDN 2 Ngesrep yang telah

mendukung penuh kegiatan ini. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dalam artikel ilmiah ini agar penulis dapat memperbaiki tulisannya menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, K. et al., 2024. Exploration of Creativity Through Project-Based Learning in Eco-Printing Using the Pounding Technique for Students at Kalanganyar Public Elementary School Sidoarjo. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 3(4), pp. 250-252.
- Falloon, G., 2024. An exploration of online technoliteracy capability teaching and learning in early years classrooms. *Education and Information Technologies*, 29(1), pp. 625-654.
- Lee, A. Y. & Hancock, J. T., 2023. Developing digital resilience: An educational intervention improves elementary students' response to digital challenges. *Computers and Education Open*, Volume 5.
- Luthfia, I. A., Lia, L. & Tanzimah, 2025. Analisis Kreativitas Siswa dalam Implementasi P5 Pembuatan Batik Jumptan di SD Negeri 2 Sungai Belida. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), pp. 15-17.
- Oktavia, R. Y., Andryani, I., Zulhilmi. dan Zulaekah. 2024. Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Mahasiswa Membantu Kegiatan Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar Negeri 011 Tebing. *Jurnal Al Muharrik Karimun*, 4(2) : 69-73
- Riadi, F. S. & Lestari, T., 2021. The Effectiveness of Traditional Games on the Social Development of Elementary School Students in the Digital Age. *Indonesian Journal of Primary Education* , 5(2), pp. 223-231.
- Sari, I. G. et al., 2024. Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration, innovation, and sustainability education.. *Social Sciences & Humanities Open*, 10(1).
- Tsania, G. G. & Allani, N., 2025. Increasing Smartphone Addiction in Elementary School Children and Its Impact on Social Emotional Development. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JIPGSD)*, 11(1).