



Penyuluhan Dampak Positif Penggunaan Gadget bagi Anak Sekolah Dasar

Mertika¹, Dina Anika Marhayani², Dodik Karyadi³, Fajar Wulandari⁴, Wasis Suprpto⁵, Evinna Cinda Hendriana⁶, Rini Setyowati⁷

ISBI Singkawang, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}

E-mail : mertika052691@gmail.com¹, dinaanika89@gmail.com², kariadidodik@gmail.com³,
fajarwulandari3@gmail.com⁴, wasissoeprpto@yahoo.com⁵, evinnacinda@yahoo.com⁶,
rini1989setyowati@gmail.com⁷

Abstrak

Kegiatan Pengabdian terkait dengan penyuluhan dampak positif penggunaan gadget bagi anak Sekolah Dasar di SDN Negeri 71 Singkawang. Tujuan dari kegiatan ini ialah memberikan edukasi kepada anak sekolah dasar Dasar terhadap dampak positif penggunaan gadget. Hal ini dikarenakan masih kurangnya pemahaman dalam memanfaatkan teknologi yang dapat membantu dalam perkembangan anak, baik perkembangan fisik maupun kecerdasan. Metode pengabdian ini dengan cara pemberian materi terkait dampak positif Gadget, kemudian dilanjutkan sesi tanya dan pemberian angket respon beserta wawancara dengan dua orang siswa. Hasil dari kegiatan pengabdian tersebut yakni dari 20 siswa diperoleh bahwa siswa masuk dalam kategori sangat setuju bahwa penggunaan gadget dapat memberikan manfaat untuk anak sekolah dasar. Hal ini didukung dengan hasil wawancara bahwa anak sekolah dasar telah memanfaatkan gadget selama di rumah dengan baik untuk keperluan mengerjakan tugas. Hasil kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak sekolah dasar bahwa gadget juga bisa dimanfaatkan secara positif.

Kata Kunci: Penyuluhan, dampak positif penggunaan gadget, anak sekolah dasar

Abstract

Service activities related to educating about the positive impacts of using gadgets for elementary school children at SDN Negeri 71 Singkawang. The aim of this activity is to provide education to elementary school children regarding the positive impacts of using gadgets. This is because there is still a lack of understanding in utilizing technology that can help in children's development, both physical development and intelligence. This service method involves providing material related to the positive impact of Gadgets, then continuing with a question session and giving response questionnaires along with interviews with two students. The results of this service activity, namely from 20 students, showed that students fell into the category of strongly agreeing that the use of gadgets can provide benefits for elementary school children. This is supported by the results of interviews that elementary school children have made good use of gadgets while at home for carrying out assignments. It is hoped that the results of this service activity will provide understanding to elementary school children that gadgets can also be used positively.

Keywords: Counseling, positive impact of using gadgets, elementary school children.

Copyright (c) 2024 Mertika, Dina Anika Marhayani, Dodik Karyadi, Fajar Wulandari,
Wasis Suprpto, Evinna Cinda Hendriana, Rini Setyowati

✉ Corresponding author

Address : Jalan STKIP Kelurahan Naram

Email : mertika052691@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i4.954>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Banyak anak-anak saat ini menggunakan perangkat yang memiliki aplikasi atau *software*. Beberapa di antaranya dibuat khusus untuk anak-anak, seperti YouTube Kids, dan beberapa program lain yang memiliki tujuan mendidik (Vicky et al., 2023). Penggunaan gadget juga memiliki efek negatif, terutama pada anak usia tiga sampai empat tahun. Penggunaan gadget dengan intensitas tinggi pada usia satu hingga dua tahun berdampak pada kemampuan berbicara anak pada usia tiga tahun. Mereka tidak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan lancar seperti yang diharapkan (Nirwana et al., 2018). Konsekuensi negatif kecanduan perangkat elektronik termasuk radiasi perangkat yang dapat merusak jaringan neuron dan otak anak, mengurangi tingkat aktivitas anak, dan mengurangi kemampuan sosialisasi anak terhadap lingkungannya (Warisyah, 2015). Hal ini didukung dengan hasil survei KPAI (2020) menunjukkan bahwa, meskipun anak-anak belum mampu mengendalikan diri sejak usia dini, orang tua cenderung tidak mengawasi anak-anak saat mereka menggunakan perangkat elektronik mereka. Hal ini dapat meningkatkan efek buruk penggunaan perangkat pada anak-anak (Rukmana dkk., 2021).

Permasalahan utama dihadapi oleh anak Sekolah Dasar saat ini adalah pemakaian yang berlebihan saat di rumah. Permasalahan lainnya adalah siswa SD tidak faham aplikasi dalam gadget yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sehingga penggunaan gadget dinilai tidak tepat. Dampak kecanduan perangkat

elektronik pada anak-anak lainnya adalah mereka menjadi malas bersosialisasi, mengamuk jika tidak diberikan perangkat, tidak ingin bermain di luar rumah, dan menolak beraktivitas (Dewi, 2020). Sosialisasi informasi mengenai dampak positif penggunaan gadget, orang tua dan guru diharapkan dapat memanfaatkan gadget sesuai dengan kebutuhan anak serta pengawasan orang tua.

Secara praktik nantinya kegiatan pengabdian ini akan dilakukan secara kolaboratif. Kolaborasi tersebut nantinya tidak hanya menggandeng dosen selaku pelaksana kegiatan pengabdian tapi juga berbagai stakeholder terkait. Stakeholder yang nantinya akan dilibatkan mencakup mahasiswa, guru, dan orang tua anak. Rekan-rekan mahasiswa dilibatkan untuk memberikan edukasi mengenai dampak positif yang didapatkan anak setelah menggunakan gadget. Guru juga dilibatkan agar nantinya ketika memberikan materi pelajaran dapat memanfaatkan keberadaan gadget tentunya dengan menampilkan tontonan yang edukatif. Adapun orang tua akan diberikan sosialisasi dan paparan hasil riset relevan yang berkaitan dengan dampak positif penggunaan gadget. Langkah strategis dengan menggandeng berbagai pihak terkait perlu dilakukan agar orang tua dan guru menjadi bijak dalam mengoptimalkan keberadaan gadget. Pengetahuan tentang dampak positif penggunaan gadget diharapkan akan dapat semakin mengoptimalkan masa tumbuh kembang anak.

Tim Dosen untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ISBI Singkawang ingin melakukan pengabdian masyarakat dengan judul Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan

Gadget Bagi Anak Sekolah Dasar di SDN Negeri 71 Singkawang dengan tujuan agar dapat memberikan edukasi kepada anak sekolah dasar terhadap dampak positif penggunaan gadget. Hal ini dikarenakan masih kurangnya pemahaman dalam memanfaatkan teknologi yang dapat membantu dalam perkembangan anak, baik perkembangan fisik maupun kecerdasan.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian Masyarakat dilaksanakan secara tatap muka. Mitra pengabdian ini yaitu SDN 71 Singkawang yang beralamat di Jalan Silva Gunung Poteng, Kelurahan Pajintan, Kecamatan Singkawang Timur. Waktu pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat Dosen ISBI Singkawang dengan mahasiswa ISBI Singkawang dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Juni 2024. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Pada komponen persiapan dan pembekalan untuk kegiatan Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Sekolah Dasar terdapat langkah- langkah kongkrit yang harus dilaksanakan. Adapun langkah-langkah yang akan diambil dalam pengabdian masyarakat ini yaitu:
 1. Dosen dan mahasiswa melakukan Koordinasi dengan pihak sekolah yaitu SD Negeri 71 Singkawang
 2. Dosen dan mahasiswa menentukan waktu pelaksanaan

3. Sasaran kegiatan program adalah kelas V SD Negeri 71 Singkawang yang berjumlah 20 orang
4. Dosen dan mahasiswa bersama-sama membuat materi dan angket respon untuk kegiatan penyuluhan.
- b. Pada komponen tahapan pelaksanaan Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut:
 1. Penyampaian materi oleh tim dosen
 2. Penyampaian materi oleh mahasiswa
- c. Pada kompone evaluasi tahapannya terdiri dari:
 1. Sesi tanya jawab pemateri dan peserta
 2. Peserta mengisi angket respon untuk mengukur keberhasilan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat ISBI Singkawang. Dosen dan mahasiswa bersama-sama memberikan penyuluhan terkait dampak positif penggunaan gadget bagi anak di SD Negeri 71 Singkawang. Di awal, tim pengabdian menjelaskan beberapa situs yang bermanfaat dalam mengerjakan tugas ketika di rumah. Tim sosialisasi mengingatkan bahwa penggunaan gadget di rumah perlu adanya pendampingan dari orang tua. Tim mengingatkan siswa untuk tidak sembarangan dalam membuka situs internet dan selalu menjaga kerahasiaan informasi diri.

- 322 *Penyuluhan Dampak Positif Penggunaan Gadget bagi Anak Sekolah Dasar – Mertika, Dina Anika Marhayani, Dodik Karyadi, Fajar Wulandari, Wasis Suprpto, Evinna Cinda Hendriana, Rini Setyowati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i4.954>



Gambar 1. Proses penyampaian materi dosen



Gambar 2. Proses penyampaian materi oleh mahasiswa



Gambar 3. Sesi Tanya jawab setelah materi disampaikan oleh tim pengabdian

Berdasarkan data awal bahwa rata-rata siswa di SD Negeri 71 Singkawang sudah mengenal gadget dan dapat menggunakan gadget. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar bahwa:

Tabel 1. Hasil Responden

No	Kelas Interval	Frekuensi	Rata-rata	Klasifikasi
1	$75\% \leq P \leq 100\%$	20 Siswa/ 100%	85%	Sangat Setuju
Total Siswa		20 Siswa		

Kategori respon siswa:

$75\% \leq P \leq 100\%$ kategori sangat setuju

$50\% \leq P \leq 75\%$ setuju

$25\% \leq P \leq 50\%$ cukup

$0\% \leq P \leq 25\%$ kategori sangat baik

Berdasarkan hasil angket yang disebar terhadap 20 siswa diperoleh bahwa siswa masuk dalam kategori sangat setuju terkait angket respon siswa bahwa penggunaan gadget dapat memberikan manfaat untuk siswa. Berdasarkan wawancara bahwa Sebagian besar siswa SD telah memanfaatkan gadget selama di rumah. Sebagian besar siswa juga sudah bisa memanfaatkan gadget untuk membantu tugas mereka selama di rumah.



Gambar 4. siswa sedang mengisi angket respon

Adapun hasil respon siswa setelah dilakukan sosialisasi kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

- 323 *Penyuluhan Dampak Positif Penggunaan Gadget bagi Anak Sekolah Dasar – Mertika, Dina Anika Marhayani, Dodik Karyadi, Fajar Wulandari, Wasis Suprpto, Evinna Cinda Hendriana, Rini Setyowati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i4.954>

Tabel 2. Respon Siswa Tiap Indikator

No	Indikator	Kelas Interv al	Frekuensi	Rata-rata	Klasifikasi
1	Meningkatkan kreativitas (1,2,3,5,9,10,11,14,16)	75% ≤ P ≤ 100%	20 siswa/ 100 persen	85 %	Sangat setuju
2	Meningkatkan kemampuan komunikasi (4,7,8,12,13,19)	75% ≤ P ≤ 100%	20 siswa	85 %	Sangat Setuju
3	Meningkatkan kemampuan sosial anak (6,15,17,18,20)	75% ≤ P ≤ 100%	20 siswa	85 %	Sangat setuju

Berdasarkan data respon siswa bahwa penggunaan gadget dapat membantu 1) meningkatkan kreativitas anak rata-rata 85 %, 2) meningkatkan kemampuan komunikasi rata-rata 85% 3) meningkatkan kemampuan sosial anak rata-rata 85%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil respon siswa yang telah didapat bahwa penggunaan gadget yang benar akan dapat membantu 1) meningkatkan kreativitas anak rata-rata 85 %, 2) meningkatkan kemampuan komunikasi rata-rata 85% 3) meningkatkan kemampuan sosial anak rata-rata 85%. Sejalan dengan Ayuningtyas dkk (2022) bahwa internet saat ini sebagai media komunikasi keluarga yang sangat efektif. Lebih lanjut juga hasil penelitian ini didukung oleh penelitian dari Syifa, L. (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Sehingga karakter siswa diharapkan dapat berubah kearah yang lebih baik.

Berdasarkan Yumarni, V. (2022) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi bisa mendukung kreativitas anak jika penggunaannya seimbang dengan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Namun, membiarkan anak-anak terlalu bebas menggunakan teknologi canggih seperti gadget dapat mempengaruhi perilaku mereka. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan membimbing penggunaan teknologi pada anak-anak. Guru dan orangtua perlu memaksimalkan manfaat dari gadget, karena hal ini merupakan hal penting bagi orang tua dan guru untuk membimbing anak dalam penggunaan gadget. Aturan waktu penggunaan yang bijak, pemilihan konten yang sesuai, serta pengawasan yang memadai sangat diperlukan agar anak dapat menggunakan gadget secara positif dan produktif.

Namun disisi lain penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat dampak negatif. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian dari Rahayu (2021) Salah satu dampaknya adalah penurunan kualitas kesehatan, seperti masalah mata dan gangguan tidur akibat paparan layar yang terlalu lama. Selain itu, anak-anak dapat mengalami penurunan kemampuan sosial karena berkurangnya interaksi tatap muka dengan teman sebaya dan keluarga. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga bisa mengganggu konsentrasi dan fokus belajar, sehingga prestasi akademik menurun. Ditambah lagi, akses tanpa pengawasan ke internet dapat membuat anak terpapar konten yang tidak sesuai usia, serta meningkatkan risiko kecanduan gadget yang dapat berdampak pada perkembangan

psikologis dan emosional mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk membatasi dan mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak.

Dengan demikian, penyuluhan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru, orang tua dan siswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini. Pentingnya penggunaan gadget yang tepat dan terarah bagi anak sekolah dasar, sehingga mereka dapat mendukung perkembangan anak secara optimal di era digital ini.

SIMPULAN

Kegiatan melaksanakan pengabdian masyarakat dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat ISBI Singkawang. Dosen dan mahasiswa bersama-sama memberikan penyuluhan terkait dampak positing penggunaan gadget bagi anak di SD Negeri 71 Singkawang. Di awal, tim pengabdian menjelaskan beberapa situs yang bermanfaat dalam mengerjakan tugas ketika di rumah penyuluhan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru, orang tua dan siswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini. Hasil angket yang disebar terhadap 20 siswa diperoleh bahwa siswa masuk dalam kategori sangat setuju terkait angket respon siswa bahwa penggunaan gadget dapat memberikan manfaat untuk siswa. Pentingnya penggunaan gadget yang tepat dan terarah bagi anak sekolah dasar, sehingga mereka dapat mendukung perkembangan anak secara optimal di era digital ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan ucapan terima kasih kepada Rektor Institut Sains dan Bisnis Internasional (ISBI) Singkawang yang telah memberikan dana dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, F., Permadhy, Y. T., & Riyantini, R. (2022). Pendampingan ‘Cerdas Dalam Penggunaan Gadget’ bagi Anak-Anak. *Charity J. Pengabdi. Masy*, 5(1), 90-99.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.89>
- Nirwana, Mappapoleonro, A. M., & Chairunnisa. (2018). Indonesian Journal Of Early Childhood The Effect Of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, 7(2), 85–90.
- Rahayu, N. S., Elan, Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, Vol.5 No. 2.
- Rukmana, N. I. N., Ainy Fardana, N., Dewanti, L., & Mujtaba, F. (2021). Does The Intensity Of Gadget Use Impact Social And Emotional Development Of Children Aged 48-72 Months? *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 135–144. <https://doi.org/10.14421/Al-Athfal.2021.72-04>.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V3i4.22310>.
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Inovasi*

- 325 *Penyuluhan Dampak Positif Penggunaan Gadget bagi Anak Sekolah Dasar – Mertika, Dina Anika Marhayani, Dodik Karyadi, Fajar Wulandari, Wasis Suprpto, Evinna Cinda Hendriana, Rini Setyowati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i4.954>

Pembelajaran Untuk Pendidikan
Berkemajuan (Pp. 130–138).

- Vicky, D., Adrianna, H. And Phan, B., 2023. Use Of Gadgets By Early Childhood In The Digital Age To Increase Learning Interest. *Sciencetechno: Journal Of Science And Technology*, 2(1), Pp.17-34.