

## **PEMANFAATAN GADGET BAGI ANAK ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI 2 PARSAORAN 1 DI KABUPATEN SAMOSIR**

**Rinci Simbolon<sup>1)</sup>, Ellis Ireni Panggabean<sup>2)</sup>, Hani Celli Aurora Sinaga<sup>3)</sup>**

Universitas Quality  
Email: [simbolonrinci@gmail.com](mailto:simbolonrinci@gmail.com)

### **RINGKASAN**

Satunya teknologi yang semakin berkembang dengan pesat saat ini adalah gadget. Gadget merupakan salah satu bentuk fisik teknologi yang selalu berkembang dari tahun ke tahun. Penggunaan Gadget pada saat ini sangat diminati dan dibutuhkan semua kalangan. Selain itu, penggunaan perangkat elektronik pada anak usia dasar harus diawasi untuk memastikan bahwa perangkat tersebut digunakan sesuai dengan keperluan dan tidak menyebabkan penyimpangan dalam perilaku. Penggunaan perangkat elektronik memiliki efek positif dan negatif tergantung pada caranya digunakan.

Kegiatan yang sudah dilakukan bermanfaat untuk menyadarkan peserta didik dalam memanfaatkan gadget sebaik mungkin yang di daerah desa parsaoran, kecamatan Pangururan kabupaten Samosir.

***Kata kunci: gadget, siswa sekolah dasar***

## PENDAHULUAN

Dunia modern membutuhkan teknologi karena kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi menawarkan berbagai kemudahan dalam menjalani kehidupan. Pada masa sekarang gadget (*smartphone*) ialah salah satu bagian dari teknologi yang dibutuhkan kehadirannya. Dalam dunia yang sudah serba maju ini memang sudah sepatutnya kita mengenal Gadget sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan. Salah satu fitur yang membedakan perangkat dari produk lain adalah ukurannya yang lebih kecil, atau mungkin disebut sebagai *smartphone*, yang merupakan perkembangan terbaru. Setiap hari, perangkat membuat kemajuan dan keterbaruan teknologi yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan efektif. Berdasarkan Observasi di awal dapat diketahui beberapa hal yang menjadi permasalahan oleh mitra yaitu sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran akibat keseringan bermain gadget. Hal ini disebabkan karena kurangnya edukasi terkait pemanfaatan gadget sesuai dengan fungsinya, padahal pemanfaatan gadget bisa berdampak positif.

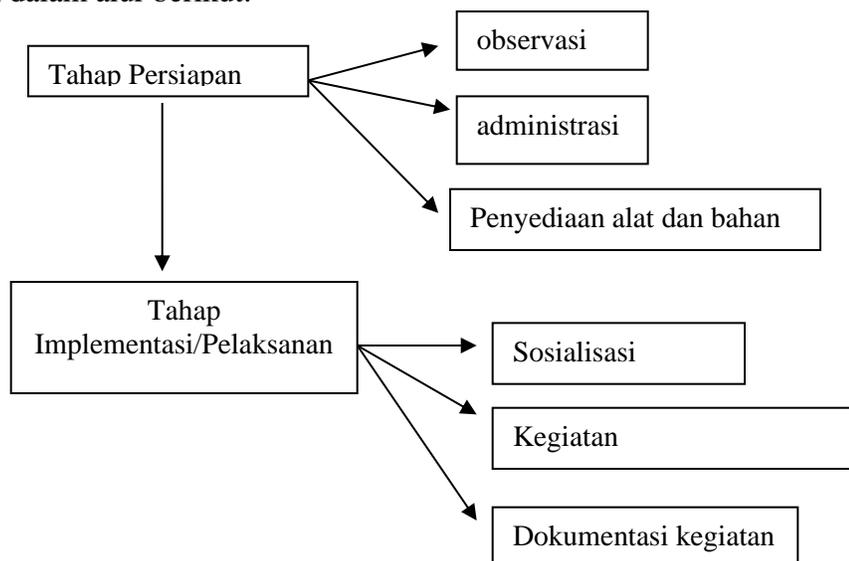
Dari hasil analisis situasi di atas maka ditemukan beberapa permasalahan mitra yaitu: (1) Sulit memahami materi akibat seringnya main gadget; (2) Minimnya pemahaman dampak positif dan negative dari gadget; (3) Kurang pengawasan orangtua. Dalam mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi oleh mitra di SD N 2 Parsaoran 1 pengusul memberikan sebuah solusi berdasarkan beberapa hasil riset terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan judul PKM yang dilakukan oleh tim PKM yaitu pertama Haerunisya dengan judul Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1. Hasil dari riset ini adalah Namun, penggunaan gadget tidak sepenuhnya berbahaya bagi anak usia dini. Sebagian orang menggunakan perangkat untuk mengakses AI sebagai media pembelajaran, yang membuat pekerjaan guru dan siswa lebih mudah. Meskipun demikian, penggunaan gadget harus dilakukan dengan pengawasan orang tua. Karena anak-anak di usia sekolah dasar sangat tertarik pada hal-hal baru, kekhawatiran orang tua tentang penggunaan gadget yang berlebihan oleh anak-anak mereka. Riset yang kedua adalah Erwin Dwika Putra, dkk dengan judul “Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar.” Hasil dari riset tersebut adalah dapat disimpulkan bahwa dampak dari dilakukannya sosialisasi sangatlah bagus, melihatkan hasil observasi yang sudah dilakukan sosialisasi yaitu anak-anak di sekitar sekolah yang bersekolah at SD

Negeri 50 Kota Bengkulu, sudah yang bermain dan juga melakukan aktifitas diluar rumah di luar jam sekolah berlangsung. Juga anak- anak melakukan kegiatan yang sangat positif yaitu dengan banyak melakukan kegiatan ibadah di rumah ibadah dengan mengaji dan shalat secara berjamaah.

Selanjutnya yang ketiga adalah Saragih, dkk dengan judul SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK SEKOLAH DASAR. Hasil dari riset tersebut adalah sebelum sosialisasi, kami melakukan pretest, dan setelah sosialisasi, kami juga melakukan posttest. Dan ditemukan perubahan yang cukup baik: pengetahuan dan pehaman anak tentang gadget meningkat sebesar 89%. Sosialisasi ini sangat penting dilakukan di era gempuran gadget yang sangat luar biasa ini karena tanpa memahami dampak gadget, anak-anak tidak dapat mengontrol saat menggunakannya. Jadi, jika anak-anak tahu bagaimana menggunakan gadget, mereka akan dapat mengontrol saat menggunakannya. Melalui beberapa hasil riset yang sudah dipaparkan di atas tersebut maka pengusul memberikan solusi dengan memberikan pengarahan tentang pemanfaatan Gadget Kepada Siswa SD Negeri 2 Parsaoran 1 desa parsaoran, Kecamatan pangurusan, kabupaten Samosir.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PKM ini melalui beberapa fase yang akan dilaksanakan, antara lain dapat digambarkan dalam alur berikut:



**Gambar 3. Alur metode pelaksanaan**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM ) ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Parsaoran 1 menjadi sasaran pengabdian berlokasi di Kecamatan Pangururan , Kabupaten Samosir. Selama kami melakukan kegiatan pengabdian di SD Negeri 2 Parsaoran 1, dapat kami laporkan gambaran kondisi lokasi pengabdian sebagai berikut :

- Nama Pulau : Samosir
- Kecamatan : Pangururan
- Desa : Parsaoran
- Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 2 Parsaoran 1

Kondisi fasilitas sekolah yang ditemukan adalah ruangan kelas ada 6, ruangan perpustakaan , ruangan guru dan ruangan UKS. Pengabdian ini dilakukan untuk mengajarkan anak-anak untuk membatasi penggunaan perangkat ini. Tujuannya adalah agar anak-anak kembali ke dunia nyata dan mengurangi penggunaan perangkat elektronik untuk kegiatan di luar kegiatan sekolah. Penggunaan gadget oleh anak-anak di sekolah dasar dapat memiliki efek yang baik maupun buruk. Dampak positif dari penggunaan perangkat antara lain: (1) mempermudah komunikasi; (2) memperluas jaringan pertemanan; (3) meningkatkan kemampuan untuk mencari informasi di mana saja; dan (4) meningkatkan kreativitas anak. Di sisi lain, dampak negatif dari penggunaan perangkat antara lain: (1) membuat anak malas membaca buku karena dapat menggunakan informasi dari internet; (2) membuat mereka malas melakukan aktivitas; (3) membuat mereka marah; dan (4) meningkatkan kemarahan. gangguan konsentrasi; (5) dapat membahayakan mata. Peserta didik terlihat antusias dalam merespon penjelasan dalam kegiatan ini, meskipun beberapa dari mereka sudah memahami dampak positif dan negative.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dian Riani Said, dkk. 2024. Sosialisasi Efisiensi Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar. INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement. 3 (1).
- Erwin, dkk. 2022. Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar. JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan). 2 (2)
- Haerunisa, dkk. 2023. Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1. Teknologi untuk Masyarakat. 2 (1)
- Saragih. Sri, dkk. 2022. Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Sekolah Dasar. Rambate : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 2 (2)