

## 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>

<sup>1)2)3)</sup>Universitas Quality, Indonesia

*Corresponding author: simbolonrinci@gmail.com*

### ABSTRAK

Teknologi saat ini semakin berkembang dengan pesat, salah satunya 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. Penggunaan gadget pada anak usia dasar juga perlu adanya pengawasan agar dalam pemakaian sesuai dengan keperluannya dan tidak terdapat penyimpangan dalam berperilaku. Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif sesuai bagaimana dalam penggunaannya. 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*

### ABSTRACT

Technology is currently developing rapidly, one of which is gadgets. Gadgets are a physical form of technology that always develops from year to year. The use of gadgets is currently very popular and needed by all groups. The use of gadgets by elementary age children also requires supervision so that they are used according to their needs and there are no deviations in behavior. The use of gadgets has positive and negative impacts according to how they are used. The activities that have been carried out are useful for making students aware of using gadgets as best as possible in the Parsaoran village area, Pangururan sub-district, Samosir district.

**Keywords:** *gadgets, elementary school students*

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat. Teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini. Berbagai kemudahan

dalam menjalani kehidupan didapatkan setelah menempuh teknologi. 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 hal yang dapat dibedakan dari gadget dengan produk yang lainnya dalam unsur kebaruan berukuran kecil atau dapat disebut *handphone* yang saat ini pembaharuannya *smartphone*. Semakin hari gadget memberikan kemajuan dan keterbaruan dalam unsur teknologi yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan efisien. 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.

Berdasarkan 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 tidaklah sepenuhnya berdampak negatif kepada anak usia dini. Sebagian dari mereka memanfaatkan gadget untuk mengakses Artificial Intelligence (AI) yang mereka gunakan sebagai salah satu media pembelajaran, hal tersebut digunakan untuk mempermudah pihak pengajar maupun siswa yang menerima materi tersebut. Meskipun begitu dalam penggunaan gadget tetap harus dalam pengawasan orang tua. Karena pada anak usia sekolah dasar memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap sebuah hal baru yang memungkinkan dapat terjadinya resiko akan kekhawatiran orang tua mengenai 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 riet tersebut adalah dapat disimpulkan bahwa dampak dari likakukannya sosialiasi ini sangatlah bagus, dengan melihat hasil observasi setelah dilakukan sosialisasi yaitu anak-anak disekitar sekolah yang bersekolah pada SD Negeri 50 Kota Bengkulu, sudah banyak

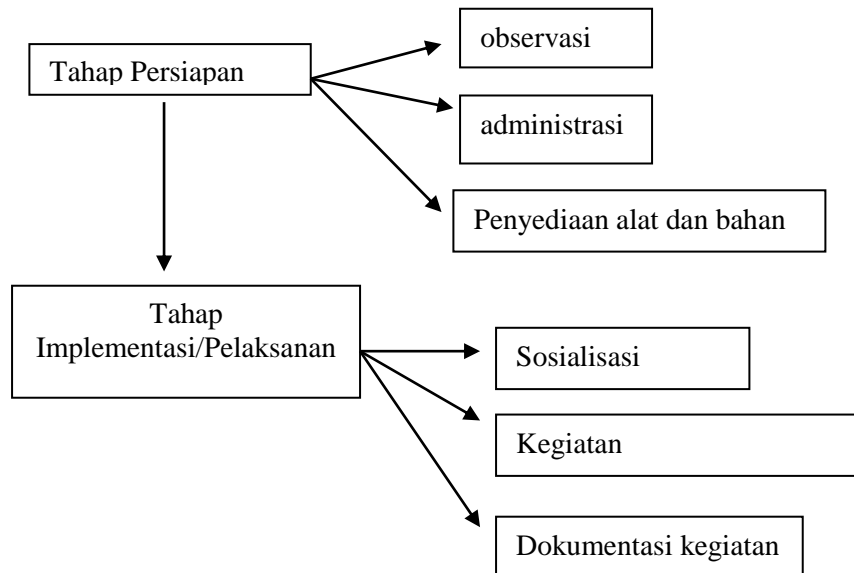
yang bermain dan juga melakukan aktifitas diluar rumah pada saat selesai jam sekolah berlangsung. Juga anakanak melakukan kegiatan yang sangat positif yaitu dengan banyak melakukan kegiatan ibadah dimasjid dengan mengaji dan shalat secara berjamaah.

Selanjutnya yang ketiga adalah Saragih, dkk dengan judul SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK SEKOLAH DASAR. Hasil dari riset tersebut adalah Adapun sebelum melakukan sosilisasi kami melakukan pretest dan setelah melakukan sosialisasi kami juga melakukan post test. Dan ditemukan perubahan yang cukup baik , dimana terdapat peningkatan pengetahuan dan pehaman anak tentang gadget sebesar

89%. Pelaksanaan sosialisasi ini sangat penting dilakukan di era gempuran gadget yang sangat luar biasa ini, karena tanpa pemahaman anak tentang dampak gadget membuat anak tidak dapat mengontrol dirinya sendiri dalam menggunakan gadget. Sehingga diharapkan jika anak-anak memiliki pemahaman yang baik tentang penggunaan gadget, mereka dapat mengontrol dan membatasi dirinya sedniri dalam penggunaan gadget supaya tidak berlebihan. Dengan berdasarkan beberapa hasil riset 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 tahapan yang akan dilaksanakan, antara lain dapat digambarkan dalam alur berikut:



**Gambar 3. Alur metode pelaksanaan**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat 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 memberikan edukasi kepada anak-anak bagaimana caranya membatasi penggunaan gadget. Tujuannya adalah supaya anak-anak kembali berpijak pada kehidupan nyata dan meminimalisasi penggunaan gadget untuk aktifitas di luar kegiatan yang mendukung sekolah. Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain: (1) mempermudah komunikasi; (2). dapat mencari informasi dimana saja; (3). Memperbanyak jaringan pertemanan; (4). Menambah kreatifitas anak; sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget

antara lain : (1) anak malas membaca buku karena dapat materi dari internet; (2) anak malas aktifitas; (3) anak mudah marah; (4). Terganggunya konsentrasi; (5) dapat merusak mata. Dalam kegiatan ini terlihat peserta didik antusias dalam merespon penjelasan yang sudah disampaikan yang walaupun sebagian diantara mereka sudah memahami dampak positif dan negative , namun mereka kembali diingatkan.

## 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)
- Haerunisya, 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)