

SOSIALISASI PENUMBUHAN MOTIVASI BELAJAR DAN DAMPAK PENGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nadia Septiani1, Lusiana Rahmatiani2

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis1,

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan2

mn21.nadiaseptiani@mhs.ubpkarawang.ac.id1 , Lusiana.rahmatiani@ubpkarawang.ac.id2

Abstrak

Penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak di sekolah dasar di Indonesia, termasuk di Provinsi Jawa Barat, semakin meningkat dan telah memengaruhi perilaku dan motivasi mereka untuk belajar. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membuat program pengabdian masyarakat yang berfokus pada meningkatkan keinginan untuk belajar serta meningkatkan kesadaran akan efek negatif penggunaan perangkat elektronik pada anak-anak di sekolah dasar Jawa Barat. Metode pengabdian masyarakat dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian aksi partisipasi. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya motivasi intrinsik untuk belajar dan untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak buruk dari penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan. Post-test dilakukan dengan memberikan angket pertanyaan kepada siswa; setelah itu, analisis deskriptif dilakukan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keinginan siswa untuk belajar dan pemahaman mereka tentang dampak buruk dari perangkat. Kegiatan ini menekankan betapa pentingnya pengabdian masyarakat untuk mengatasi masalah pendidikan.

Kata Kunci : Pengabdian Masyarakat; Motivasi Belajar; Gadget; Anak Sekolah Dasar

Abstract

The use of electronic devices by children in elementary schools in Indonesia, including in West Java Province, is increasing and has influenced their behavior and motivation to learn. The aim of this service is to create a community service program that focuses on increasing the desire to learn and increasing awareness of the negative effects of using electronic devices on children in West Java elementary schools. The community service method is carried out using a participatory action research approach. The aim of this approach is to raise awareness about the importance of intrinsic motivation for learning and to raise awareness about the adverse

effects of excessive use of electronic devices. The post-test is carried out by giving a questionnaire to students; after that, descriptive analysis was carried out. Results showed significant increases in students' desire to learn and their understanding of the harmful effects of devices. This activity emphasizes how important community service is to overcome educational problems.

Keywords: *Community Service; Learning Motivation; Gadgets; Elementary School Children*

PENDAHULUAN

Tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang dikenal sebagai pendidikan. Pendidikan berkaitan dengan perkembangan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan tidak hanya meningkatkan kecerdasan seseorang, tetapi juga memberi mereka dasar untuk memahami dan menghadapi kompleksitas dunia kontemporer. Selain itu, pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan nilai-nilai sosial dan etos kerja. Selain itu, pendidikan sangat penting untuk memperkuat identitas nasional, menghargai keragaman budaya, dan menumbuhkan kesadaran bersama sebagai warga negara (Kadi & Awwaliyah, 2020). Proses yang dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan nilai-nilai kepada generasi berikutnya dikenal sebagai pendidikan. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai usaha manusia untuk meningkatkan kemampuan fisik dan mental sesuai dengan norma-norma masyarakat, dan diwujudkan melalui kegiatan belajar yang aktif yang bertujuan untuk meningkatkan potensi diri setiap individu. Secara umum, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan menekankan pengetahuan dan keterampilan yang berguna serta pembentukan sikap dan kepribadian yang baik (Rahman 2021). Pendidikan di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk memberikan dasar pengetahuan, kemampuan, dan sikap untuk hidup dalam masyarakat, seperti pemahaman dasar, pertumbuhan kepribadian, pembentukan akhlak mulia, dan kemampuan untuk hidup mandiri. Siswa SD diajarkan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik. Berbagai aspek kehidupan manusia telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi, termasuk perangkat, yang telah mengubah komunikasi, pekerjaan, dan tanggung jawab sekolah, sehingga menjadi sangat penting di zaman sekarang.

Gadget adalah perangkat kecil dengan tujuan khusus. Komputer, tablet, smartpone, dan kamera adalah salah satu dari banyak perangkat yang tersedia. Karena ukurannya yang kecil dan mudah dibawa, smartpone menjadi sangat populer. Ada banyak fitur dan aplikasi yang

disediakan oleh Gadget untuk membuat kehidupan kita lebih mudah. Di era modern yang serba canggih ini, banyak orang berlomba-lomba membuat aplikasi yang akan membantu orang belajar dan mendapatkan pekerjaan. Mahasiswa dan guru harus dapat memanfaatkan teknologi yang dapat diakses melalui perangkat (Farida dkk., 2021). Hampir semua orang di dunia memiliki perangkat di era revolusi industri 4.0 ini. Gadget sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, dan banyak orang menghabiskan waktu berjam- jam menggunakannya. Salah satu alat yang sangat populer di masyarakat adalah handphone. Sekarang orang tua bahkan memberi handphone kepada anak-anak usia dini. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan anak-anak usia dini (siswa kelas 1-6). Hampir semua aspek masyarakat Indonesia mengalami kemajuan teknologi, termasuk bidang informasi dan komunikasi, antara lain. Saat ini, berbagai teknologi seperti smartphone dan laptop dapat ditemukan di mana-mana. Seiring berlalunya waktu, semakin banyak teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemajuan teknologi juga memungkinkan pencarian informasi dengan cepat dan mudah dari berbagai lokasi (Suparman & S, 2020). Perilaku penggunaan yang intensif sering terlihat pada individu yang kecanduan perangkat elektronik (Fitriana dkk., 2021). Misalnya, mereka menggunakan perangkat ini lebih dari lima kali setiap hari dan menggunakannya untuk waktu yang sangat lama. Jika mereka tidak menggunakan perangkat, mereka sering merasa bingung, gelisah, atau kesepian, seperti mereka kehilangan sesuatu yang sangat penting. Kecanduan ini dapat mengganggu aktivitas sehari-hari seperti pekerjaan, pendidikan, dan interaksi sosial. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah tidur dan penurunan kesehatan fisik (Sumiyarini & Yuliyani, 2022). Selain itu, ketergantungan yang berlebihan terhadap perangkat dapat menyebabkan peningkatan perasaan cemas dan depresi, yang pada gilirannya dapat mengganggu kualitas hidup secara keseluruhan (Wibowo dkk., 2023). Salah satu provinsi Indonesia adalah Jawa Barat. Provinsi ini terdiri dari 27 kabupaten dan kota yang tersebar di seluruh pulau Jawa. Beberapa di antaranya adalah Kabupaten Bandung, Kabupaten Bogor, Kabupaten Cirebon, Kabupaten Garut, Kabupaten Karawang, Kabupaten Sukabumi, Kota Bandung, Kota Bogor, dan Kota Bekasi. Jawa Barat terkenal dengan keindahan alamnya, seperti Danau Situ Patenggang, Pantai Pangandaran, dan Gunung Tangkuban Perahu. Jawa Barat memiliki indeks pembangunan manusia (IPM) yang cukup baik dibandingkan dengan seluruh negeri. Namun, dibandingkan dengan daerah lainnya, beberapa wilayah provinsi ini masih berkembang lebih lambat. Akibatnya, untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat di Jawa Barat, diperlukan kolaborasi dari berbagai pihak, termasuk

pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat. Tujuan ini adalah untuk meningkatkan IPM Jawa Barat ke atas rata-rata nasional, sehingga menjadi salah satu provinsi terbaik di Indonesia. Penggunaan teknologi di Jawa Barat telah berkembang pesat, termasuk di sekolah dasar. Gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk mengakses berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran, tetapi penggunaan yang tidak terkendali dapat berdampak buruk, terutama pada keinginan anak untuk belajar (Porang & Mulhamah, 2023). Salah satu kunci keberhasilan siswa adalah motivasi mereka. Seseorang yang memiliki keinginan kuat akan mencapai hasil yang baik dalam belajar. Motivasi membantu mencapai hasil yang terbaik. Seseorang memiliki kecenderungan untuk melakukan aktivitas karena dorongan dalam dirinya. Motivasi yang kuat dalam belajar akan membantu seseorang mencapai hasil belajar yang terbaik (Rahman, 2021). Motivasi belajar sangat penting karena memengaruhi hasil belajar siswa. Seseorang tidak dapat melakukan proses belajar dengan baik tanpa motivasi. Setiap orang memiliki tujuan untuk melakukan aktivitas tertentu, dan motivasi yang kuat akan mendorong mereka untuk melakukan aktivitas tersebut. Hal ini membantu mencapai tujuan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia. Seringkali, tingkat motivasi siswa digunakan untuk menilai prestasi belajar mereka (Saptono, 2020). Menurut Rahman (2021), motivasi belajar sangat penting untuk kesuksesan akademik dan perkembangan pribadi siswa. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan membuat masalah meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar Jawa Barat semakin sulit. Oleh karena itu, di desa Cikalong, Kecamatan Cilamaya Wetan, Kabupaten Karawang, diperlukan inisiatif untuk meningkatkan keinginan untuk belajar dan meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif dari perangkat elektronik. Tujuan program adalah untuk membangun kolaborasi antara guru, orang tua, dan komunitas lokal untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung. Dengan meningkatkan kesadaran dan pengetahuan, diharapkan kualitas pendidikan di desa tersebut meningkat dan memberikan panduan untuk program serupa di daerah lain, mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) untuk kehidupan yang lebih damai dan sejahtera (United Nations Development Programme, 2024). Kegiatan ini merupakan bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) mahasiswa manajemen yang bertujuan untuk menerapkan konsep manajemen untuk membuat lingkungan yang sejahtera, nyaman, dan positif, sesuai dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Dengan meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak negatif perangkat elektronik terhadap motivasi belajar, diharapkan mereka dapat menggunakan perangkat elektronik dengan bijak sebagai alat pembelajaran yang meningkatkan kecerdasan, emosi, dan iman mereka.

Mahasiswa didorong untuk berkontribusi secara langsung kepada masyarakat melalui KKN ini. Ini memberi mereka pengalaman menghadapi berbagai masalah nyata di lingkungan mereka, seperti mencegah perundungan untuk meningkatkan kesehatan mental (Kurnia, Nadi, dkk., 2024), meningkatkan pemahaman tentang kesetaraan gender untuk memberdayakan perempuan dan mengurangi kekerasan terhadap mereka (Kurnia, Larashati, dkk., 2024), dan meningkatkan motivasi dan kualitas pendidikan di wilayah dengan tingkat putus sekolah yang tinggi (Husna, dkk., 2023). Dengan kontribusi langsung ini, siswa dididik untuk menjadi individu manajemen yang bermanfaat. Ini bukan hanya diskusi di kelas; itu juga mencakup tindakan nyata yang membantu menyelesaikan masalah dan meningkatkan lingkungan.

METODE

Terletak di Dusun Krajan II, Desa Cikalong, Kecamatan Cilamaya Wetan, Kota Karawang, Provinsi Jawa Barat, Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cikalong 1 menyelenggarakan kegiatan pengabdian ini. Kegiatan tersebut berlangsung pada hari Kamis, 1 Agustus 2024, dimulai pukul 09:30 dan berakhir pukul 10:00 WIB. Siswa kelas 6 di SDN Cikalong 1 hadir dengan wali kelas mereka untuk memastikan kegiatan berjalan lancar. Sekitar 53 siswa dan satu guru pendamping berpartisipasi.

Acara dimulai dengan sambutan dari Kepala Sekolah SDN Cikalong 1. Kemudian, para siswa dan guru dikenalkan dengan tim pelaksana. Tim menggunakan dua metode utama dalam kegiatan pengabdian ini: sosialisasi dan diskusi. Metode sosialisasi dilakukan dengan memberikan presentasi menggunakan slide PowerPoint dan berinteraksi langsung dengan siswa untuk memastikan mereka memahami apa yang disampaikan.

Evaluasi dilakukan setelah materi disampaikan. Ini dilakukan setelah materi atau program disampaikan. Di sini, peserta diberi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan melalui slide PowerPoint. Peserta yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan diberi penghargaan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur seberapa baik peserta memahami materi yang diajarkan dan seberapa baik mereka memahaminya.

Mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan tim, pengabdian ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR). Lima langkah yang diterapkan dalam pendekatan ini meliputi pengetahuan, pemahaman, perencanaan, tindakan, dan perubahan ("Metode Pengabdian Masyarakat," 2022). Dalam tahap "to know", identifikasi pola penggunaan perangkat oleh siswa di SDN Cikalong 1 dan dampak perangkat tersebut terhadap motivasi

belajar dilakukan. Selanjutnya, tahap "to understand" menganalisis masalah terkait dampak perangkat terhadap motivasi belajar. Tim merancang konten untuk mengurangi efek negatif penggunaan perangkat pada tahap perencanaan. Tahap "bertindak" dan "berubah" melibatkan pelaksanaan kegiatan, termasuk penjelasan tentang perangkat, keuntungan dan efeknya, serta diskusi tentang penggunaan perangkat dan rutinitas harian siswa. Diharapkan bahwa metode ini akan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar serta kesadaran mereka tentang penggunaan perangkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian di SDN Cikalong 1 berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang efek positif dan negatif penggunaan perangkat melalui metode sosialisasi dan diskusi. Dampak positif dari penggunaan perangkat termasuk akses cepat dan luas terhadap data dan sumber pembelajaran. Siswa dapat dengan mudah mencari lebih banyak informasi atau memperluas pemahaman mereka tentang berbagai topik. Penggunaan gadget juga dapat membantu anak-anak belajar keterampilan teknologi dan digital penting seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan kolaborasi dalam lingkungan digital. Gadget juga memungkinkan anak-anak bekerja sama dalam proyek atau tugas sekolah dengan lebih baik. Sebaliknya, siswa belajar tentang efek buruk dari penggunaan perangkat. Gadget dapat menjadi sumber distraksi yang sangat baik dan mengganggu mereka saat berada di kelas atau mengerjakan tugas. Penggunaan elektronik yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan tidur karena paparan cahaya biru dari layar dan masalah postur karena posisi yang tidak ergonomis. Selain itu, ketergantungan teknologi anak-anak dapat menyebabkan mereka menghindari interaksi sosial langsung dengan teman dan keluarga. Meskipun banyak konten edukatif yang bermanfaat, ada juga kemungkinan anak-anak terpapar konten yang tidak sesuai usia atau tidak mendukung perkembangan mereka secara positif. Melalui kegiatan sosialisasi ini, siswa menjadi lebih sadar akan pentingnya mengawasi orang tua dan mengatur waktu yang tepat untuk menggunakan gadget. Setelah itu, siswa diberi tugas untuk mengisi post-test yang berkaitan dengan topik perangkat tersebut. Post-test ini bertujuan untuk mengukur pemahaman mereka tentang materi yang telah disampaikan. Tujuan utama dari post-test dalam kegiatan pengabdian ini adalah untuk meskipun post-test digunakan untuk mengevaluasi efektivitas program secara keseluruhan, kami tidak menggunakan prasyarat tertentu yang kompleks Kami menggunakan pendekatan yang mencakup kegiatan sosialisasi dan diskusi. Pada tahap sosialisasi, kami

menggunakan pembelajaran langsung (direct learning) dan diskusi. Pada tahap evaluasi, kami menggunakan metode dengan mengajukan pertanyaan yang dapat dijawab secara langsung dan kemudian mengadakan diskusi bersama.

Gambar berikut menunjukkan hasil dari post-test yang kami lakukan pada siswa kelas enam.



Gambar 1 Pemahaman siswa tentang gadget

Hasil survei tentang pemahaman siswa kelas 6 SDN Cikalong 1 tentang perangkat ditampilkan pada diagram di atas. Diagram tersebut menunjukkan bahwa semua responden tahu apa itu gadget. Seperti yang ditunjukkan oleh data dari SDN Cikalong 1, penggunaan perangkat elektronik di kalangan siswa kelas 6 SD semakin umum di era modern. Setiap siswa di kelas ini memiliki ponsel yang mereka gunakan setiap hari. Alat elektronik yang dimiliki anak-anak biasanya dibeli oleh orang tua mereka untuk memudahkan pengasuhan dan mencegah anak-anak ketinggalan zaman. Karena gadget memiliki banyak fitur menarik yang dapat menarik perhatian orang, saat ini memiliki gadget telah menjadi hal yang umum di masyarakat. Ada banyak fitur menarik yang ditawarkan oleh gadget, yang dapat menghibur, mendidik, dan memudahkan berbagai kegiatan sehari-hari. Gadget memiliki banyak keuntungan, seperti akses ke informasi, aplikasi pendidikan, dan konten online; namun, ada juga risiko, seperti akses ke konten yang tidak sesuai usia. Orang tua harus memantau penggunaan gadget anak-anak mereka dan menetapkan batasan waktu untuk mencegah efek buruk seperti gangguan tidur, masalah penglihatan, dan obesitas. Sangat penting bagi anak-anak untuk memiliki waktu untuk bermain di luar, belajar, dan berhubungan langsung dengan teman dan keluarga (Yana, 2021).

Anak-anak di usia ini mungkin terpapar konten yang tidak pantas, berinteraksi dengan orang lain, atau menyalahgunakan informasi pribadi. Mereka mungkin tidak menyadari betapa pentingnya menjaga kerahasiaan data pribadi mereka. Hal ini dapat menempatkan mereka dalam bahaya jika data mereka digunakan untuk tujuan yang tidak diinginkan, seperti pencurian identitas atau penipuan online. Informasi pribadi yang bocor juga dapat digunakan untuk mengakses akun lain yang dimiliki anak atau keluarga, yang dapat menyebabkan kerugian uang

dan masalah privasi. Sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengajarkan anak-anak mereka cara menggunakan internet dengan aman. Anak-anak harus dididik tentang bahaya yang terjadi di internet, seperti penipuan dan perundungan siber, serta cara melaporkan konten yang tidak pantas atau mengganggu. Mereka harus menyadari email atau pesan yang mencurigakan dan menghindari berbagi data pribadi dengan orang asing. Anak-anak juga harus dididik bagaimana mengatasi situasi di mana mereka merasa tidak aman saat menggunakan internet.



Gambar 2 Durasi rata rata penggunaan Gadget

Jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak menggunakan perangkat tersebut adalah faktor utama yang memengaruhi ketergantungan mereka pada perangkat tersebut. Berdasarkan diagram lingkaran di atas, jumlah waktu yang digunakan oleh siswa kelas 6 SDN Cikalong 1 dalam satu hari adalah sebagai berikut: 54,5% menggunakan ponsel kurang dari 30 menit, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya menggunakan ponsel selama waktu singkat setiap hari. Sementara itu, 24,2% menggunakan ponsel antara 30 dan 60 menit, dan 21,2% menggunakan ponsel selama 2 hingga 3 jam. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang lama dapat berdampak pada interaksi sosial anak, termasuk kecenderungan untuk bersikap antisosial, introvert, dan kesulitan berkonsentrasi (Muttabiah dkk., 2021). Ini dapat menyebabkan anak menjadi lebih individualis, yang dapat menyebabkan mereka kehilangan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi baik di rumah maupun di sekolah, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik. Kebiasaan individualis di rumah cenderung dibawa ke sekolah. Akibatnya, siswa harus dididik tentang pentingnya mengatur waktu penggunaan perangkat (screen time) agar mereka tidak hanya terfokus pada perangkat, tetapi juga dapat berinteraksi dengan orang lain. Orang tua dan guru sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak tetap seimbang. Meskipun sebagian besar siswa menggunakan perangkat elektronik dalam waktu singkat, ada juga siswa yang menghabiskan waktu lebih lama setiap hari. Orang tua harus mengajarkan anak-anak tentang

penggunaan perangkat elektronik yang aman dan bertanggung jawab, seperti menetapkan batasan waktu untuk melihat layar, memilih konten yang sesuai usia mereka, dan menggunakan teknologi untuk tujuan pendidikan dan eksplorasi positif. Beberapa tindakan dapat diambil untuk mengatasi masalah dengan penggunaan gadget. Misalnya, orang tua dapat menetapkan aturan yang jelas tentang berapa lama orang boleh menggunakan perangkat elektronik di rumah; mereka dapat menetapkan batas waktu harian atau mingguan dan menetapkan waktu tertentu di mana orang tidak boleh menggunakannya. Selain itu, penting bagi anak-anak untuk memahami cara mengatur waktu dengan baik dan bagaimana mengimbangi penggunaan gadget dengan aktivitas sosial lainnya. Masalah atau perubahan perilaku lebih mudah ditemukan oleh orang tua yang terus memantau aktivitas online anak-anak mereka. Anak-anak kelas 6 SDN Cikalong 1 menggunakan perangkat elektronik kurang dari 30 menit setiap hari, menunjukkan bahwa mereka mungkin lebih banyak terlibat dalam aktivitas lain dan hanya menggunakannya untuk kebutuhan tertentu. Ini menunjukkan bahwa anak-anak menggunakan perangkat elektronik secara minimal, menunjukkan gaya hidup aktif secara fisik dan lebih banyak interaksi langsung dibandingkan perangkat digital, dengan perangkat elektronik terutama digunakan untuk tugas sekolah. Usia, jenis kegiatan, dan tujuan penggunaan gadget harus dipertimbangkan saat menentukan waktu yang ideal untuk digunakan oleh anak sekolah dasar. Mengatur batasan waktu, memantau penggunaan, dan mendorong aktivitas fisik di luar perangkat adalah penting untuk menggunakannya dengan bijak. American Academy of Pediatrics menyarankan agar anak-anak berusia 6-12 tahun tidak menonton televisi selama lebih dari 1-2 jam setiap hari untuk hiburan non-sekolah (Brown et al., 2011). Untuk memastikan bahwa anak-anak mengakses konten yang sesuai dengan usia mereka, seperti aplikasi pendidikan interaktif, diperlukan pengawasan. Alat harus digunakan untuk tujuan pendidikan dengan batasan. Anak-anak harus didorong untuk berinteraksi aktif di luar ruangan dan belajar etika online, privasi, dan keamanan siber sejak dini untuk melindungi mereka dari dampak negatif digital (Romadhona Widodo et al., 2021). Dalam situasi seperti ini, orang tua harus aktif memantau dan mengatur berapa lama anak-anak mereka menggunakan perangkat elektronik (Sari & Rizki, 2020). Untuk menjaga teknologi dan aktivitas lainnya dalam rasio yang sehat, penting untuk menetapkan batasan waktu yang jelas dan konsisten. Perlu dilakukan evaluasi berkala agar durasi penggunaan perangkat dapat disesuaikan dengan perkembangan anak dan reaksi mereka terhadap teknologi. Orang tua dapat mempertimbangkan hal-hal ini untuk menentukan kapan anak-anak mereka harus menggunakan gadget mereka sehingga mereka dapat tumbuh

dengan baik tanpa mengorbankan kesehatan dan keseimbangan hidup mereka. Post-test digunakan untuk mengumpulkan data tentang pola dan perilaku siswa dalam mengatur waktu, termasuk seberapa sering mereka terlibat dalam kegiatan belajar seperti membaca dan menyelesaikan tugas, serta untuk mengevaluasi dampak penggunaan gadget terhadap pelaksanaan kegiatan akademis. Gadget dapat membantu anak-anak sekolah dasar dalam pendidikan umum. Mereka dapat menjadi alat yang bagus untuk pembelajaran yang menarik dan interaktif. Ada banyak permainan dan aplikasi edukatif yang tersedia untuk membantu anak-anak mempelajari konsep dan keterampilan akademis dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Namun, ada juga masalah dengan penggunaan gadget dalam pendidikan, seperti risiko paparan konten yang tidak sesuai atau berbahaya serta kemungkinan bergantung pada teknologi. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk memilih konten dan aplikasi pendidikan yang tepat serta memantau penggunaan gadget dengan hati-hati. Dengan pengawasan yang tepat dan pendekatan yang hati-hati, penggunaan gadget dalam kegiatan belajar dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk meningkatkan pendidikan siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Hasil post-test sebelumnya menunjukkan bahwa siswa-siswi kelas 6 SDN Cikalong 1 mengenal perangkat dan memilikinya. Hasil juga menunjukkan bahwa siswa sekarang tahu bagaimana menggunakannya dengan bijak.

Hasil Diskusi

Karena banyak peserta sudah memiliki dan dapat mengakses perangkat elektronik secara mandiri, instruksi penyelenggara difokuskan pada cara menggunakan perangkat dengan bijak serta jenis konten positif yang dapat diperoleh anak-anak melalui perangkat elektronik.



Gambar 3 Penyampaian Materi Sosialisasi

Alat ini dapat memberikan akses luas ke berbagai sumber daya pendidikan, seperti aplikasi pendidikan, ceramah, e-book, dan video. Ini memungkinkan siswa dan orang untuk belajar kapan saja dan di mana saja mereka mau. Media sosial dan platform online sering digunakan untuk berbagi informasi dan berbicara, yang dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran orang. Aplikasi pendidikan biasanya interaktif dan dapat disesuaikan untuk mendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan terarah. Perangkat elektronik dapat menjadi gangguan ketika digunakan untuk aktivitas non- pendidikan seperti hiburan, media sosial, dan permainan. Ini dapat menyebabkan waktu produktif berkurang dan mengganggu interaksi langsung dengan orang lain. Sangat penting untuk memiliki pedoman untuk memastikan konten berkualitas tinggi karena informasi yang ditemukan di internet atau aplikasi pendidikan tidak selalu dapat diandalkan. Gadget dapat bermanfaat untuk pendidikan jika digunakan dengan benar (Nurhayati dkk., 2023). Dengan akses informasi yang luas, pembelajaran interaktif, dan komunitas online, gadget memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan. Namun, masalah seperti distraksi, konten yang tidak terverifikasi, dan ketergantungan pada teknologi harus diatasi dengan bijak. Untuk memaksimalkan manfaat gadget dalam pendidikan, kombinasi yang tepat antara metode tradisional dan teknologi serta pengawasan yang tepat diperlukan. Setelah ujian, siswa diberi pertanyaan untuk mengevaluasi pemahaman mereka tentang pelajaran. Kebanyakan dari mereka menggunakan perangkat ini untuk navigasi internet dan aplikasi pengingat tugas dan waktu belajar.

Hasil diskusi menunjukkan bahwa banyak anak-anak memasang aplikasi pendidikan seperti e-book dan pemberitahuan jadwal belajar pada perangkat elektronik mereka. Ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki perhatian dan ingin belajar dengan menggunakan berbagai akses melalui perangkat. Kegiatan sosialisasi ini juga mengajarkan siswa tentang pentingnya menggunakan perangkat elektronik untuk meningkatkan kemampuan akademik mereka. Pada awalnya, satu-satunya hal yang mereka ketahui tentang ponsel adalah bahwa itu digunakan untuk berselancar di internet dan mencari jawaban atas pertanyaan pekerjaan rumah. Namun, mereka lebih memahami fungsi lain dari perangkat dan hubungannya dengan pembelajaran setelah kami menjelaskan fungsinya. Mereka menyadari bahwa perangkat itu tidak hanya bermanfaat sebagai alat hiburan tetapi juga berguna untuk mengajar. Setelah memahami potensi alat-alat ini dalam pembelajaran, mereka mulai menggunakan aplikasi edukatif seperti e-book untuk mempermudah akses ke bahan bacaan dan memahami materi dengan lebih baik. Pada akhirnya, penggunaan perangkat pendidikan ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa, seperti

menggunakannya sebagai alat untuk membaca buku atau jurnal digital (Sari & Rizki, 2020). Hal ini dapat meningkatkan hubungan mereka dengan dunia akademik. Mereka belajar betapa pentingnya menjaga keseimbangan antara pendidikan dan hiburan. Oleh karena itu, perangkat ini telah membantu mereka menemukan makna yang lebih dalam dalam penggunaan teknologi sehari-hari, yang telah membantu mereka meningkatkan fokus mereka pada hal-hal yang positif dan meningkatkan makna hidup mereka.



Gambar 2 Dokumentasi dengan siswa kelas 6 di SDN Cikalong 1

Siswa sangat tertarik dengan materi yang telah kami sampaikan dan tertarik untuk menggunakan perangkat sebagai inovasi media pembelajaran dalam berbagai bidang studi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa tentang dampak dan pemanfaatan perangkat dalam meningkatkan pemahaman akademis, yang awalnya berkisar antara 55%-65% menjadi 70-85%.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil kegiatan pengabdian di SDN Cikalong 1 menunjukkan bahwa penggunaan perangkat oleh siswa kelas 4 memiliki efek signifikan, baik positif maupun negatif, pada pendidikan. Akses luas dan cepat ke informasi meningkatkan pembelajaran, pemahaman, dan keterampilan teknologi. Alat ini juga membantu siswa dan guru bekerja sama dengan baik dalam proyek dan tugas sekolah. Namun, dampak negatif yang perlu diperhatikan termasuk gangguan fokus belajar yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget, serta kemungkinan masalah kesehatan fisik seperti gangguan tidur dan postur tubuh yang buruk akibat penggunaan yang tidak ergonomis. Selain itu, ada kekhawatiran tentang potensi ketergantungan pada teknologi, yang dapat mengurangi interaksi sosial langsung dan partisipasi siswa dalam aktivitas di luar ruangan yang

bermanfaat. Dalam hal penggunaan perangkat keras dalam pendidikan umum, perangkat keras memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran karena memungkinkan akses yang luas dan membuat pelajaran menjadi menarik dan efektif. Ini dapat membantu siswa memahami materi pelajaran, memperoleh keterampilan baru, dan mempelajari berbagai bidang pengetahuan. Kegiatan sosialisasi di SDN 41 Ampenan meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan perangkat dan pengaturan waktu yang tepat. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan perangkat selama kurang dari 30 menit setiap hari; namun, beberapa siswa menggunakannya selama waktu yang lebih lama. Penggunaan perangkat elektronik menawarkan beberapa keuntungan, seperti akses mudah ke sumber daya pendidikan online, aplikasi pembelajaran, dan konten interaktif. Namun, masalah seperti keamanan dan kualitas konten harus diatasi dengan bantuan orang tua dan guru. Jadi, penggunaan perangkat yang seimbang sangat penting untuk kemajuan siswa di sekolah dasar. Orang tua harus memantau konten dan mengelola waktu penggunaan gadget untuk memaksimalkan manfaat teknologi sambil menghindari efek negatifnya. Jika digunakan dengan hati-hati dan berhati-hati, gadget dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan akses ke berbagai sumber daya pendidikan.

Rekomendasi

Berdasarkan program Sosialisasi Penumbuhan Motivasi Belajar dan dampak penggunaan perangkat di SDN Cikalong 1, disarankan bahwa siswa harus meningkatkan literasi digital mereka sehingga mereka dapat menggunakan perangkat tersebut dengan cara yang produktif. Diharapkan orang tua secara aktif mengawasi penggunaan perangkat tersebut dan menetapkan batasan waktu untuk mencegah gangguan tidur dan mengurangi interaksi sosial. Selain itu, penting untuk mengembangkan aplikasi dan platform pendidikan yang sesuai dengan kurikulum dan mendorong siswa untuk menyeimbangkan waktu mereka di layar dengan aktivitas fisik dan sosial. Selain itu, kebijakan teknologi sekolah dan strategi pendidikan harus disesuaikan dengan pelatihan keamanan online dan evaluasi dampak perangkat. Untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, penggunaan perangkat elektronik sebagai media pembelajaran juga harus dipromosikan. Terakhir, sangat penting untuk membangun kerja sama yang erat antara sekolah, orang tua, dan komunitas dalam mendukung program pembelajaran digital. Ini akan memungkinkan penggunaan teknologi untuk mendukung perkembangan holistik siswa sesuai dengan tujuan SDGs.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Salbiah, S., & Pangestu, R. A. (2023). Penyuluhan Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6579>
- Annisa, M. N., Wilihah, A., Rahmawati, N., & Tangerang, U. M. (n.d.). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. 2(April 2020), 35–48.
- Baharu, M. (2022). Minda Baharu, Volume 6, No 2 Desember, 2022. 6(2), 245–253.
- Febrianto, A., Yulnita, E., Kartika, J., Bimantara, A., & Muzakki, R. (2023). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. 1(1), 6–9.
- Gulo, Y. K., Zalukhu, N., Saogo, S. N., Tinggi, S., Injili, T., & Setia, A. (2022). SOSIALISASI DAMPAK NEGATIF GADGET TERHADAP KEHIDUPAN MENJALIN Diterima : Direview :
- Direvisi : Diterbitkan : Keywords : Abstrak Kata Kunci : semakin banyak . Pada tahun 2017 sampai 2021 , pengguna telepon seluler mencapai strategi dalam permainan , melatih kemampuan berbahasa asing , 5 menambah wawasan.
- Kurnia, A. (2024). Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar. May. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2760>
- Saparwadi, L. (2023). Mengoptimalkan Pertumbuhan Anak Usia Dini Melalui Penyuluhan Pemahaman Dampak Gadget di SD Plus Muhammadiyah Pancor. 1(3), 492–496.
- Seminar, P., Hasil, N., Dan, P., Universitas, L., & Semarang, P. (2022). No Title. 3, 890–896.
- Wayan, N., Cahyani, I., Mahadewi, K. J., & Nasional, P. (2023). PELAKSANAAN SOSIALISASI PENGARUH GADGET PADA SISWA - SISWI SD NEGERI 1 BIAUNG KABUPATEN TABANAN Kuliah Kerja Nyata merupakan gimana akibat negatif dari kecanduan UNDIKNAS Denpasar mengadakan survey serta memandang secara rill dilapangan aktivitas Kuliah Kerja Nyata (KKN). dikala ini tidak memahami usia mulai dari hingga tidak menutup mungkin kalau membantu kteatifitas anak jika iimbangi berkomunikasi , banyak dampak negatif yang ditimbulkan. 6(1).