



EDUKASI PEMNFAATAN GADGET SEBAGAI MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Dewi Asriani Ridzal^{1*}, Veni Rosnawati², Haswan³, Ira⁴, Farnia⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Muslim Buton, Indonesia

¹dewiasriani Ridzal86@gmail.com, ²venirosnawati27@gmail.com, ³haswanbios@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Perkembangan dunia teknologi digital dan internet semakin mendorong lahirnya berbagai inovasi untuk mempermudah aktivitas manusia. *Gadget* sebagai produk inovasi digital mampu menghadirkan berbagai aplikasi atau fitur-fitur menyenangkan telah menjadi daya tarik tersendiri bagi penggunanya karena memberikan banyak kemudahan untuk menunjang aktivitas sehari-hari. *Gadget* seperti mata uang yang memiliki dua sisi, satu sisi memberikan pengaruh positif namun disisi lain memberikan pengaruh negatif. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan bertujuan untuk mengedukasi siswa tentang pemanfaatan *gadget* terutama sebagai media dan sumber dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu persiapan dan perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi dan diikuti oleh 21 orang siswa sebagai peserta. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa tentang manfaat *gadget* dalam pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dari 45 % menjadi 93 % tentang pemanfaatan *gadget* sebagai media dan sumber pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pemateri diakhir kegiatan. Secara keseluruhan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci: *Gadget; Media dan Sumber Pembelajaran.*

Abstract: *The development of the world of digital technology and the internet increasingly encourages the birth of various innovations to facilitate human activities. Gadgets as digital innovation products capable of delivering more applications or fun features have become a specific attraction for users because they provide many conveniences to support daily activities. Gadgets are like a currency that has two sides, positive and negative effects. The activities aim to educate students about the benefit of gadgets as media and resources in learning. This activity consists of three-step, namely preparation and planning, implementation and evaluation, and followed by 21 students as participants. This activity hopes to give knowledge and comprehension to students about the benefits of gadgets in learning. Results of this activity showed an increased understanding of students from 45% to 90% of the use of gadgets as media and learning resources. It is emerged by the high enthusiasm of students in answering questions given by the speaker at the end of the activity. Overall the service activities carried out went well and smoothly as expected.*

Keywords: *Gadget; Media and Source Learning.*



Article History:

Received : 27-06-2022
Revised : 13-07-2022
Accepted : 18-07-2022
Online : 23-07-2022



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama perkembangan dunia digital dan internet. Tak dapat dipungkiri, perkembangan tersebut berdampak pada berbagai sektor kehidupan. Hal tersebut secara tidak langsung menuntut generasi penerus bangsa untuk selalu mengembangkan diri dengan menghadirkan berbagai inovasi. Setiap inovasi akan memberikan dampak bagi kehidupan. Manusia akan memperoleh banyak kemudahan dalam melaksanakan berbagai aktivitas menjadi salah satu dampak positif yang ditimbulkan dari adanya inovasi, namun tak jarang inovasi juga dapat memunculkan dampak negatif jika tidak dimanfaatkan secara bijak dan benar (Jamun et al., 2019). *Gadget* menjadi salah satu produk inovasi yang muncul dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mengubah komunikasi menjadi lebih canggih.

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, antara lain *smartphone*, *iphone*, *handphone*, *netbook*, *tablet* dan sejenisnya (Rozalia, 2017). Banyak aplikasi atau fitur-fitur menarik yang senantiasa dihadirkan pada *gadget* dari waktu ke waktu dan hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi para penggunanya. Tak heran penggunaan *gadget* saat ini semakin meningkat. Indonesia menjadi negara terbesar ke empat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika dengan pengguna aktif *smartphone* (Suharno, 2018). Kemunculan wabah covid 19 dan penrapan kebijakan pemerintah mengenai pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*) semakin mendorong peningkatan penggunaan *gadget*.

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama perkembangan dunia digital dan internet. Tak dapat dipungkiri, perkembangan tersebut berdampak pada berbagai sektor kehidupan. Hal tersebut secara tidak langsung menuntut generasi penerus bangsa untuk selalu mengembangkan diri dengan menghadirkan berbagai inovasi. Setiap inovasi akan memberikan dampak bagi kehidupan. Manusia akan memperoleh banyak kemudahan dalam melaksanakan berbagai aktivitas menjadi salah satu dampak positif yang ditimbulkan dari adanya inovasi, namun tak jarang inovasi juga dapat memunculkan dampak negatif jika tidak dimanfaatkan secara bijak dan benar (Jamun et al., 2019). *Gadget* menjadi salah satu produk inovasi yang muncul dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mengubah komunikasi menjadi lebih canggih.

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, antara lain *smartphone*, *iphone*, *handphone*, *netbook*, *tablet* dan sejenisnya (Rozalia, 2017). Banyak aplikasi atau fitur-fitur menarik yang senantiasa dihadirkan pada *gadget* dari waktu ke waktu dan hal tersebut

menjadi daya tarik tersendiri bagi para penggunanya. Tak heran penggunaan *gadget* saat ini semakin meningkat. Indonesia menjadi negara terbesar ke empat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika dengan pengguna aktif *smartphone* (Suharno, 2018). Kemunculan wabah covid 19 dan penrapan kebijakan pemerintah mengenai pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*) semakin mendorong peningkatan penggunaan *gadget*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 2 Labalawa diketahui bahwa selain untuk berkomunikasi, siswa memahami penggunaan *gadget* hanya untuk hiburan seperti bermain game dan menonton konten-konten hiburan dari berbagai aplikasi yang tersedia. Situasi ini menggambarkan bahwa edukasi tentang pemanfaatan *gadget* sebagai media dan sumber pembelajaran penting untuk dilakukan. Kesalahan penafsiran mengenai kegunaan *gadget* dapat memberikan dampak negatif pada anak terutama ketika dalam penggunaannya tanpa pengawasan orang tua. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengedukasi siswa tentang pemanfaatan *gadget* sebagai media dan sumber dalam pembelajaran.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Labalawa yang terletak di Kecamatan Betoambari Kota Baubau dengan melibatkan siswa kelas 5 yang berjumlah 21 orang. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk edukasi kepada siswa tentang pemanfaatan *gadget* sebagai media dan sumber pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Persiapan dan perencanaan tahap ini dimulai dengan melakukan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk menganalisis situasi dan mengetahui gambaran permasalahan. Selanjutnya tim pengabdian masyarakat melakukan penyusunan terkait jadwal pelaksanaan kegiatan sesuai dengan kesepakatan dari pihak sekolah,
2. Pelaksanaan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2022 oleh beberapa dosen dan mahasiswa yang tergabung dalam tim pengabdian dengan memberikan edukasi terkait pemanfaatan *gadget* sebagai media dan sumber dalam pembelajaran kepada siswa.
3. Evaluasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui tanya jawab yang dilakukan kepada siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Karakteristik Peserta Kegiatan PKM

Tabel 1. Identitas Peserta,

No	Variabel	Frekuensi	%
1	Jenis kelamin		
	Laki-laki	12	52,2
	Perempuan	9	42,8
2	Usia		
	10 Tahun	4	19,0
	11 Tahun	17	81,0

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan peserta yang mengikuti kegiatan, jumlah siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 12 orang dengan persentase sebesar 52,2 % sedangkan siswa berjenis kelamin perempuan berjumlah 9 orang dengan persentase sebesar 42,8%. Rentang usia siswa yaitu 10 – 11 tahun. Perkembangan anak saat memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun sangat cepat. Perkembangan bukan hanya fisik tetapi juga psikologi (Syifa et al., 2019). Oleh karena itu, pendampingan dari berbagai pihak terutama orang tua sangat penting bagi perkembangan anak.

2) Edukasi Pemanfaatan *Gadget* dalam Pembelajaran

Perkembangan zaman senantiasa menghadirkan inovasi dan salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat kecil dengan fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi. *Gadget* dikelompokkan dalam beberapa jenis antara lain *smartphone*, *laptop*, *tablet* dan lain sebagainya. *Gadget* yang terkoneksi dengan internet menjadi semakin populer. *Smartphone* menjadi jenis yang paling banyak digunakan karena memiliki tampilan menarik dan sederhana serta mudah dibawa kemana saja (Farida & Salsabila, 2021).

Berdasarkan hasil studi yang dilaksanakan oleh kementerian KOMINFO di tahun 2017, diketahui bahwa 98% anak sudah mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet (Athfal et al., 2022). Selanjutnya dari hasil survei yang diadakan pada bulan April 2019 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) diketahui bahwa 64,8 % atau sekitar 171,7 juta jiwa dari total 264 juta jiwa penduduk Indonesia merupakan pengguna internet. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 10,2% atau 27,9 juta orang dibandingkan dengan tahun 2018 (Wahyudiyono, 2019). Jumlah tersebut semakin meningkat terutama sejak kemunculan wabah covid 19. *Gadget* bukan lagi hanya milik orang dewasa tetapi juga anak-anak terutama sejak diberlakukannya kebijakan pelaksanaan pembelajaran secara daring Siswa diharuskan untuk memiliki *gadget* yang dilengkapi fasilitas internet agar bisa

mengakses semua informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan baik.

Gadget seperti mata uang yang memiliki dua sisi. Satu sisi memberikan pengaruh positif namun disisi lain dapat memberikan pengaruh negatif. Pemanfaatan *gadget* dengan baik dan benar dapat memberikan pengaruh positif. Hal tersebut juga berlaku dalam proses pembelajaran. Selain mempermudah komunikasi, *gadget* juga dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran. Sumber belajar merupakan segala sumber pendukung yang dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik yang dapat berupa alat/barang serta orang guna memperoleh seluruh informasi yang dibutuhkan dan dapat memfasilitasi proses pembelajaran (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar (Tafonao, 2018)

Beberapa pengaruh positif yang muncul dari adanya penggunaan *gadget* secara bijak dan benar yaitu dapat membantu perkembangan imajinasi anak, melatih kecerdasan dan meningkatkan rasa percaya diri (Rahayu et al., 2021). *Gadget* dapat membantu mengembangkan kemampuan anak dalam membaca, menghitung, dan memecahkan masalah. Hal tersebut mendorong rasa ingin tahu tentang sesuatu hal sehingga dengan sendirinya pada diri anak selalu muncul kesadaran untuk belajar tanpa perlu dipaksa (Tamsil, 2021).

Pemanfaatan *gadget* terkoneksi internet sebagai media belajar menunjukkan arah yang positif, artinya semakin tinggi intensitas siswa dalam belajar menggunakan internet maka hasil belajar yang dicapai juga semakin tinggi (Farida & Salsabila, 2021). Pembelajaran di era digital senantiasa mendorong guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga menyenangkan (Afif, 2019). Oleh karena itu seorang guru diharapkan mampu untuk memanfaatkan teknologi digital yakni *gadget* dengan baik sebagai bentuk pengembangan kreativitas untuk menghasilkan inovasi pembelajaran.

Namun tak jarang ditemui, ada sebagian pihak yang sering sekali menyalahgunakan fungsi *gadget*. Sebagai contoh, orang tua akan dengan mudah memberikan *gadget* pada anak ketika rewel. Tujuannya agar anak bisa tenang, namun ternyata hal tersebut dapat berpengaruh negatif. Penelitian yang dilakukan oleh (Paridawati et al., 2021) menunjukkan hasil bahwa anak lebih sering menggunakan *gadget* seperti *smartphone* untuk bermain game daripada untuk belajar.

Kekeliruan dalam pemanfaatan penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh negatif yaitu mengganggu kesehatan dan perkembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan dan mempengaruhi perilaku sosial anak. Pada tahap yang paling berbahaya

anak akan mengalami kecanduan karena lupa waktu dan keadaan tersebut semakin diperparah dengan tidak adanya pengawasan dan pendampingan dari orang tua (Vijjani & Hudaidah, 2021). Hasil penelitian (Kurniawati, 2020) menunjukkan bahwa siswa yang sering menggunakan *gadget* akan mengalami kecanduan dan berdampak pada menurunnya prestasi belajar yang dicapai.

Adanya berbagai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* mendorong diadakannya kegiatan yang dapat mengedukasi siswa agar memahami bagaimana pemanfaatan *gadget* dengan baik terutama untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada siswa bahwa belajar dapat lebih menarik dan menyenangkan dengan mengajak siswa masuk ke dunia pembelajaran melalui hal yang disenangi yaitu *gadget*. Penggunaan *gadget* dengan berbagai aplikasi yang menyediakan konten-konten pembelajaran menarik dapat lebih membantu siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dari 45 % menjadi 93 % tentang pemanfaatan *gadget* sebagai media dan sumber pembelajaran dimana Hal ini ditandai dengan tingginya antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pemateri diakhir kegiatan. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan lancar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang diharapkan dan mendapat sambutan yang baik dari peserta kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dari 45 % menjadi 93 % tentang pemanfaatan *gadget* sebagai media dan sumber pembelajaran. Hal ini ditandai dengan tingginya antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pemateri diakhir sesi kegiatan.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan selanjutnya diharapkan bisa dilaksanakan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu di SMP dan SMA melalui pengaplikasian secara langsung *gadget* sebagai media dan sumber pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan terutama kepada pihak SDN 2 Labalawan dan Lembaga Penelitian Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan izin dalam kegiatan pengabdian.

DAFTAR RUJUKAN

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129.
- Athfal, R., Masa, D. I., Pratiwi, W., & Pautina, A. R. (2022). Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Raudhatul Athfal Di Masa Pandemi Covid-19. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 1–25.
- Farida, & Salsabila. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1701–1710.
- Jamun, Y. M., Wejang, H. E. A., & Ngalu, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA Di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif. *Seminar Nasional Pendidikan*, 58–63.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Journal Of Teacher Education*, 2(2), 28–34.
- Rahayu, Elan, & Mulyadi. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202–210.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25–36.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722–731.
- Suharno. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Al-Marhamahkabupaten Majalengka Tahun 2017. *Jurnal Kesehatan Budi Luhur Cimahi*, 11(2), 319–329.
- 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.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tamsil, H. A. (2021). “Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 44–49.
- Vijjani, C. O., & Hudaidah. (2021). Pengaruh Dunia Teknologi Terhadap Motorik Siswa. *Jurnal Intech*, 1(1), 1–6.
- Wahyudiyono, W. (2019). Implikasi Penggunaan Internet terhadap Partisipasi Sosial di Jawa Timur. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(2), 63–68.

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1. Pemaparan Materi PKM.



Gambar 2. Dokuemntasi dengan Peserta Kegiatan.