

## PENYULUHAN SDN DRAGAN LAMPAR TENTANG DAMPAK NEGATIF DAN MANFAAT GADGET BAGI ANAK USIA DINI

Adelia Kusumawati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Akuntansi, Universitas Boyolali  
Email : watil126@gmail.com

### ABSTRACT

*Technology is made to facilitate human affairs. The more developed a technology, the more tools or media in circulation. In general, residents of Lampar RW 05 village have been given freedom by their parents to use gadgets. However, the level of knowledge about the impact caused by Gadgets is still very minimal. The purpose of this activity is to increase the knowledge of SDN Dragan Lampar students about the negative effects and benefits of gadgets for their children. This activity begins with the presentation of material using the direct lecture method providing initial knowledge about the negative impacts as well as the benefits of using gadgets in everyday life. The activity ended with questions and answers from students to find out the understanding of the material presented and closed with a coloring competition activity.*

**Keywords:** *Counseling, Gadgets, Students*

### ABSTRAK

Teknologi dibuat untuk memudahkan urusan manusia. Semakin berkembang suatu teknologi, maka semakin banyak pula alat atau media yang beredar. Pada umumnya warga Kelurahan Lampar RW 05 Lampar sudah diberikan kebebasan oleh orang tuanya untuk menggunakan gadget. Akan tetapi, tingkat pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan oleh Gadget masih sangat minim. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menambah pengetahuan siswa SDN Dragan Lampar tentang dampak negatif dan manfaat gadget bagi anak-anaknya. Kegiatan ini diawali dengan penyampaian materi dengan metode ceramah langsung yang memberikan pengetahuan awal tentang dampak negatif sekaligus manfaat penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan diakhiri dengan tanya jawab dari siswa untuk mengetahui pemahaman terhadap materi yang disampaikan dan ditutup dengan kegiatan lomba mewarnai.

**Kata kunci:** *Konseling, Gadget, Siswa*

### PENDAHULUAN

Zaman serba modern sekarang, teknologi berkembang sangat pesatnya. Teknologi dibuat untuk mempermudah urusan manusia dan sesuatu hal yang meliputinya. Banyak jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat di temui pada jaman modern ini mulai dari smartphone, laptop, dan sebagainya. Semakin berkembang suatu teknologi maka semakin banyak alat atau media canggih yang terus berkembang pesat dan semakin banyak pula orang menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari informasi dan membantu dalam pekerjaannya sehari-hari (Diskominfo, 2018).

Perkembangan teknologi telah dirasakan hampir semua lapisan masyarakat Indonesia meliputi bidang informasi, komunikasi dan sebagainya. Warga desa Lampar RW 05 pada umumnya anak-anak telah diberikan kebebasan oleh orang tua untuk mempergunakan Gadget. Menurut Yumarni (2022) Tingkat pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan oleh Gadget

masih sangat minim. Kami sebagai mahasiswa Universitas Boyolali yang mengabdikan diri di desa Lampar RW 05 merasa memiliki tanggungjawab untuk memberikan jawaban dan informasi mengenai dampak yang ditimbulkan oleh Gadget pada kalangan Anak khususnya anak SD. Untuk mencapai tujuan di atas, Kelompok 4 KKN Universitas Boyolali mengadakan program kerja penyuluhan tentang dampak negatif dan manfaat gadget pada anak usia dini.

## METODE

### 2.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan program ini selama 1 hari yaitu pada tanggal 04 Februari 2023, dengan lokasi penyuluhan di SDN Dragan Lampar, yang terletak di Desa Lampar RW 05 Kecamatan Tamansari Kabupaten Boyolali.

### 2.2 Metode dan Rancangan Penyuluhan

Dimulai dari permohonan ijin kegiatan dengan pihak sekolah untuk menentukan pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya tim pelaksana mempersiapkan materi dan metode penyusunan media edukasi yang digunakan berupa tayangan video, slide presentasi untuk pemaparan materi dengan metode ceramah langsung dan tanya jawab serta diskusi dengan seluruh siswa siswi. Evaluasi kegiatan ini diharapkan dapat memberikan umpan balik pemahaman dalam penyuluhan tentang penyuluhan dampak negatif dan manfaat gadget bagi anak usia dini.

### 2.3 Pengambilan Sampel

Sebelum dan setelah selesai memberikan penyuluhan terkait dampak negatif dan manfaat gadget pada anak usia dini pada Siswa Siswi SDN Dragan Lampar Kecamatan Tamansari Kabupaten Boyolali, 98 peserta diberikan pertanyaan mengenai materi yang disampaikan setelah penyuluhan selesai. Jika siswa bisa menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan, kami sedikit memberikan kenang-kenangan berupa doorprize, yang mana dengan bantuan doorprize anak-anak lebih aktif menyimak materi yang diberikan, kemudian dari beberapa jawaban siswa yang berhasil menjawab pertanyaan mengindikasikan jika penyuluhan ini telah berhasil. (Susilowati, 2017)



Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2. Pembagian Hadiah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program penyuluhan ini berjalan dengan baik dan dihadiri 98 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah langsung dan tanya jawab menggunakan media Power Point dan Video. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu kali pertemuan pada hari Sabtu (04 Februari 2023) dengan membahas materi tentang : dampak negatif gadget dan manfaatnya. Pada pertemuan ini siswa diminta mengelompok dalam dua ruang kelas kemudian dijadikan satu ruang untuk memudahkan dalam memaparkan materi dan berdiskusi bersama.

Pada sesi pertama, siswa diberikan materi tentang dampak negatif gadget jika anak-anak menggunakan gadget. Di pertemuan berikutnya, materi yang diberikan adalah tentang manfaat gadget bagi anak-anak usia dini.

Pada sesi kedua, siswa diminta menjawab pertanyaan mengenai materi yang disampaikan dengan imbalan apabila bisa menjawab, diberikan hadiah, kemudian dilanjutkan lomba mewarnai gambar yang telah disediakan.

Dengan materi yang disampaikan ini, diharapkan dapat menyadarkan siswa bahwa bahaya penggunaan gadget bukanlah sesuatu yang dianggap biasa, namun harus ada upaya untuk membatasi penggunaannya.

Manfaat lain yang diperoleh para siswa kegiatan yaitu bertambahnya pengetahuan tentang apa saja dampak negatif dan manfaat gadget bagi anak usia dini adalah sebagai media membentuk keterampilan dari ilmu-ilmu internet, dan meningkatkan kemampuan visual dan spasial bagi anak. Kecenderungan para siswa lebih mudah sekali menggunakan gadget yang kurang bermanfaat bahkan berpotensi untuk memicu respons negatif dan menjadikan mereka dewasa sebelum waktunya. Oleh karena itu harapan kami, dengan adanya penyuluhan ini siswa dapat menggunakan gadget sesuai kebutuhannya.

## KESIMPULAN

Hasil dari penyuluhan tentang dampak dan manfaat gadget bagi anak usia dini pada siswa siswi SDN Dragan Lampar diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman dari semula belum tahu menjadi tahu terhadap informasi penggunaan gadget yang sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya sebenarnya mengenai gadget. Pengetahuan terhadap dampak gadget negatif yang berlebihan serta apa saja yang menjadi manfaatnya. Diakhir acara ini semua siswa - siswi sepakat untuk menggunakan gadget sebagaimana mestinya agar dapat mengantisipasi dampak negatif yang timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Diskominfo. (2018, Juni 25). Perkembangan Teknologi. p. 1.
- Susilowati, I. (2017). PENYULUHAN PENGGUNAAN GADGET YANG BIJAK DAN AMAN. 3.
- Yumarni, Vivi.(2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini*. Jurnal Literasilogi. Vol 8.STAI Ma'arif Jambi