
Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Gadget pada Pelajar dalam Menyikapi Perkembangan Game yang Mengakibatkan Ketergantungan Bagi Penggunaanya

Increasing Knowledge of Using Gadgets among Students in Responding to the Development of Games Which Result in Dependence for Users

Argiyan Dwi Pritama^{1*}, Gustin Setyaningsih², Muhammad Ikhsan Maulana³,
Rafi Rahmat Dani⁴, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo⁵, Toni Anwar⁶

^{1,2,3,4} Universitas Amikom Purwokerto, ^{5,6}Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia

Article History:

Received: Mei 19, 2024;

Revised: Juni 26, 2024;

Accepted: Juli 29, 2024;

Published: Juli 31, 2024

Keywords:

Students, SD Al Irsyad

Islamiyyah 02

Purwokerto, Use of

Gadgets

Abstract: Where advances in digital science and technology make various demands for creativity and innovation must always be developed, as is done by teachers and teaching staff at SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto. The essence of education is the teaching and learning process. The better the teaching and learning process is implemented, the better the quality of education will be. The problem experienced by SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto is that students often play with gadgets without clear directions for their use and are not monitored properly. In this service activity, the team socializes the use of gadgets among students in response to the development of games which result in dependency for their users. It is hoped that students will have the awareness to reduce their use of gadgets or at least be able to make good use of them through applications and games that have educational value. Flow of program implementation from Preparation Stage, Socialization Stage, Evaluation Stage and Mentoring Stage. The conclusion of this program is an increase in students' understanding of using gadgets wisely from 60% to 90%, with an increase in student participation from 30% to 80%. The follow-up to this activity includes further mentoring sessions and integration of learning with the use of gadgets by teachers.

Abstrak

Dimana Kemajuan Ilmu dan Teknologi Digital membuat berbagai tuntutan kreatifitas dan inovasi harus selalu dikembangkan, seperti halnya yang dilakukan oleh guru dan tenaga pendidik yang ada di SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto. Inti dari pendidikan adalah proses belajar mengajar. Semakin baik proses belajar mengajar yang dilaksanakan maka akan semakin baik pula mutu pendidikan. Permasalahan yang di alami oleh SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto adalah siswa yang sering bermain gadget tanpa arah yang jelas penggunaannya dan tidak termonitor dengan baik. Kegiatan pengabdian ini, tim melakukan sosialisasi penggunaan gadget pada pelajar dalam menyikapi perkembangan game yang mengakibatkan ketergantungan bagi penggunaanya adalah diharapkan para siswa memiliki kesadaran untuk mengurangi penggunaan gadget nya atau minimal dapat memanfaatkannya dengan baik melalui aplikasi dan game yang memiliki nilai edukasi. Alur pelaksanaan program dari Tahapan Persiapan, Tahapan Sosialisasi, Tahapan Evaluasi dan Tahapan Pendampingan. Kesimpulan dari program ini adalah peningkatan pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak dari 60% menjadi 90%, dengan peningkatan partisipasi siswa dari 30% menjadi 80%. Tindak lanjut dari kegiatan ini termasuk sesi pendampingan lanjutan dan integrasi pembelajaran dengan penggunaan gadget oleh guru.

Kata Kunci: Siswa, SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto, Penggunaan Gadget.

1. PENDAHULUAN

Memiliki pangsa pasar yang sangat besar dalam ekonomi kreatif, tidak heran jika subsektor pengembang permainan atau gim menjadi salah satu subsektor kekinian yang terus tumbuh dan berkembang pesat. Menurut laman Kemenparekraf, industri game bisa menjadi modal tersendiri bagi kebangkitan subsektor ekonomi kreatif di tengah pandemi. Terlebih dari 17 subsektor ekonomi kreatif (ekraf) di Indonesia, aplikasi dan permainan (game) pada 2020

menempati posisi ke-7 penyumbang terbesar terhadap PDB ekonomi kreatif Indonesia. Pencapaian tersebut berdampak sangat baik pada peningkatan jumlah lapangan pekerjaan. Diperkirakan, jumlah pekerja yang bekerja di subsektor aplikasi dan gim bertambah sebanyak 10.917 orang. Itu artinya, per-2021 ada sekitar 140.321 orang yang bekerja di subsektor menjanjikan ini. Dengan hal ini mengakibatkan produk game semakin marak di Indonesia. (Kemenparekraf, 2021).

Perkembangan industri game ini terlihat jelas dari makin banyaknya jumlah pengguna permainan yang mayoritas didominasi remaja dan anak-anak terutama kalangan pelajar. Proses perkembangan yang terjadi pada anak usia dini merupakan perkembangan menyeluruh yang meliputi perkembangan sosial, fisik, emosional, intelektual, dan bahasa (Sinaga, 2023). Apalagi dengan meningkatnya penggunaan gadget bagi remaja dan anak usia dini saat ini tanpa ada pengawasan yang maksimal dari orangtua dan guru disekolah mengakibatkan bebasnya menambahkan permainan dalam gadget para remaja dan anak-anak. Untuk mengurangi dampak yang negatif terhadap perkembangan anak usia dini diperlukannya peran, tanggung jawab orang tua terhadap anak, serta penerapan pola asuh yang baik sesuai pertumbuhan, perkembangan, aktivitas dan kondisi yang sesuai dengan usia anak. (Narumi & Rizana, 2023).

Gadget memiliki varian yang kini tersebar di Indonesia khususnya seperti smartphone, tablet, komputer, kamera, laptop dan lainnya. Penggunaan bermacam jenis gadget kini telah menjadi gaya hidup di Indonesia. Penggunaan gadget dapat dilihat langsung di tempat-tempat umum seperti sekolah, stasiun, terminal, halte bahkan di bus sekalipun. Pengguna alat sosial media ini seakan telah membudaya di masyarakat Indonesia. (Lestari et al., 2015). Pada dasarnya gadget selain untuk bermain game, gadget juga memiliki fungsi lain yang bisa dimaksimalkan dan berdampak baik bagi penggunanya, seperti, akses mudah ke informasi yaitu gadget memberikan akses cepat dan mudah ke sumber-sumber belajar online seperti e-book dan materi pendidikan digital. Pembelajaran interaktif, ada banyak aplikasi pendidikan yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif.

Hal ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Seperti aplikasi Quipper, Ruang Guru, Kelas Kita, Rumah Belajar, Bimbel SMARRT, Mtryout, dan lain sebagainya. Kemudian perubahan buku dari bentuk fisik kini tersedia juga buku dalam bentuk digital untuk dapat dibaca melalui gadget. Menurut Nadia dalam Jurnalnya, setidaknya terdapat 3 konsep terkait media yang relevan dan mencirikan keberadaan buku cerita anak digital, yaitu adanya hypermedia, interaktivitas, dan gamifikasi. Pada bagian ini akan dijabarkan penjelasan konseptual dari ketiga konsep tersebut. dengan mengacu pada literatur-literatur terdahulu. Selain itu, sebelumnya akan dibahas pula definisi

konseptual e-book serta digital book app yang merupakan bagian dari format buku cerita anak bergambar digital. (Lutfiputri, 2022)

Selanjutnya kemudahan dalam komunikasi Gadget, khususnya smartphome memudahkan pelajar untuk berkomunikasi dengan sesama pelajar, guru, dosen, atau ahli secara online. Ini memperluas jangkauan komunikasi dan kolaborasi. Dalam berkomunikasi penggunaan gadget sarat dengan penggunaan sosial media yang juga memiliki tingkat candu yang besar jika tidak dikendalikan dengan maksimal. Sosial media pun kini dapat diakses dengan mudah oleh semua kalangan, sehingga tidak sedikit anak dan remaja sekarang yang memiliki akun sosial media. Namun penggunaan berlebihan akan berujung kepada perilaku candu bahkan mempengaruhi mental dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kesadaran terhadap dampak penggunaan sosial media berlebih, terutama pada remaja. (Nathania et al., 2023)

Namun ada hal baik lainnya dari gadget yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, seperti untuk pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan pelajar belajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini memperluas akses terhadap pendidikan. Hal ini bisa diartikan penggunaan gadget membantu pelajar untuk akrab dengan teknologi modern yang meningkatkan daya saing pelajar di masa depan, sedangkan untuk dampak negatifnya gadget itu sendiri dapat mengganggu konsentrasi jika digunakan berlebihan penggunaan gadget dapat mengganggu konsentrasi pelajar. Notifikasi dari pesan, media sosial, atau aplikasi lainnya dapat menyebabkan pemecahan fokus selama belajar. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan kurangnya aktivitas fisik. Pelajar lebih cenderung duduk dalam waktu lama di depan layar.

Anak-anak yang menggunakan terlalu banyak gadget untuk memperoleh sumber daya pendidikan dapat mengembangkan kecanduan (Widya, 2020). Selain itu yang paling berbahaya adalah ketergantungan, pelajar yang terlalu bergantung pada perangkat mungkin mengalami kesulitan mengembangkan keterampilan belajar tradisional seperti membaca buku cetak, membuat catatan tulisan tangan, atau memecahkan masalah tanpa bantuan teknologi. Selanjutnya penggunaan gadget sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur. Layar gadget mengeluarkan cahaya biru yang dapat menghambat produksi melatonin, hormon yang mengatur tidur, dan penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk interaksi sosial tatap muka. Hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial dan keterampilan komunikasi. Hal yang menjadi sorotan saat ini adalah dampak negatif berupa masalah kesehatan mental, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat terkait dengan masalah kesehatan mental, seperti stres, kecemasan, dan depresi.

Namun ada beberapa metode yang bisa digunakan untuk mengurangi atau bahkan menghindari dampak negatif tersebut, yang pertama adalah dengan penggunaan aplikasi pengawas penggunaan gadget seperti Screen Time Parental Control yaitu aplikasi satu ini bisa menghentikan sesaat perangkat yang digunakan anak, aplikasi ini juga memiliki pengaturan waktu penggunaan perangkat dan Kid Mode yaitu aplikasi ini memiliki kelebihan dengan dibekalnya fitur video chat khusus untuk sesama anggota keluarga. Selain itu, kita dapat mengaturnya untuk secara konstan (per minggu atau bulan) mengirimkan email yang berisikan laporan alamat-alamat situs mana saja yang diakses oleh Anak. Yang kedua adalah mengalihkan dengan game atau permainan edukatif yang dapat menstimulus cara berfikir remaja dan anak-anak pengguna gadget, seperti game matematika, pengetahuan umum, dan atau pengetahuan alam.

Metode yang kedua adalah pengembangan gim tradisional dan gim bergenre edukasi yang sarat akan pesan budaya dan pendidikan lainnya didalamnya, seperti gim pengenalan permainan Tradisional Provinsi Bengkulu kepada anak-anak Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyup Rukun. (Damarsiwi et al., 2021). Selanjutnya ada gim Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Di Kelas V IIB Smp Negeri 2 Pangkalan Kerinci, dimana Matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang turut memberikan sumbangan signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan sekaligus pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM). Begitu pentingnya peranan matematika sehingga pada setiap jenjang pendidikan mulai dari prasekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi, matematika selalu diajarkan dengan menyesuaikan pada perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Matematika diajarkan karena setiap individu perlu memiliki penguasaan akan kecakapan matematika (mathematical literacy) pada tingkat tertentu. (Dasra et al., 2018). Gim seperti ini diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa, motivasi belajar anak sekolah dasar menjadi rendah yang berpengaruh kepada salah satu kemampuan dasar pada anak yaitu kemampuan matematika. Sebagian besar anak sekolah dasar belum memahami konsep matematika, konsep numerasi, bentuk dan konsep bangun datar secara sederhana. (Subakti & Rahman, 2021).

Dengan begitu dapat tercapai manfaat penggunaan gadget dengan baik seperti, peningkatan kreativitas dimana dengan adanya aplikasi kreatif, seperti aplikasi desain grafis atau pembuat video, pelajar dapat mengembangkan keterampilan kreatif mereka dan mengekspresikan ide-ide secara visual. Selanjutnya ada pengembangan keterampilan digital, penggunaan gadget membantu pelajar mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam dunia modern, seperti literasi digital. Gadget mendukung pembelajaran daring yang

dapat memungkinkan akses ke kursus online dan sumber daya pendidikan lainnya. Ini memberikan fleksibilitas bagi pelajar untuk belajar di mana saja dan kapan saja seperti Ruang Guru, Zenius, Rumah Belajar Kemdikbud. Manfaat lainnya adalah sumber belajar digital, terdapat banyak aplikasi dan platform belajar digital yang dapat membantu pelajar memahami konsep-konsep pelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik. Kemudian akses ke Informasi, gadget menyediakan akses cepat dan mudah ke berbagai sumber informasi dan bahan referensi. Internet memungkinkan pelajar untuk mengeksplorasi topik lebih dalam dan memperoleh pemahaman lebih dalam. Dan terakhir manfaat gadget lainnya adalah dapat meningkatkan sosialisasi dengan dunia luar. Bersosial media juga dapat menambah relasi dan wawasan jika dilakukan dengan benar dan tepat, seperti apa yang kalian ikuti dan temukan di dalamnya.

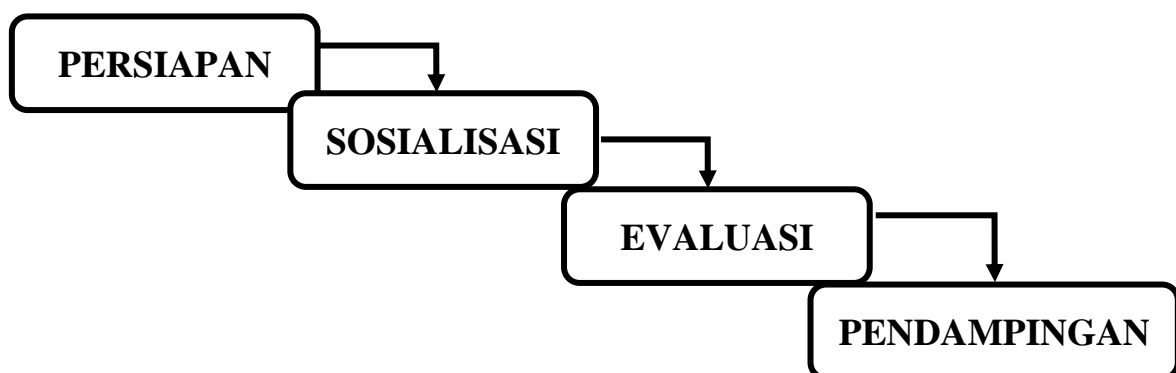
Dengan mengetahui hal-hal diatas tentunya akan sangat berdampak pada dunia pendidikan yang dimana memerlukan teknologi yang selalu berkembang demi meningkatkan mutu, khususnya kualitas guru dan peserta didik. Dimana Kemajuan Ilmu dan Teknologi Digital membuat berbagai tuntutan kreatifitas dan inovasi harus selalu dikembangkan, seperti halnya yang dilakukan oleh guru dan tenaga pendidik yang ada di SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto. Inti dari pendidikan adalah proses belajar mengajar. Semakin baik proses belajar mengajar yang dilaksanakan maka akan semakin baik pula mutu pendidikan. Permasalahan yang di alami oleh SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto adalah siswa yang sering bermain gadget tanpa arah yang jelas penggunaannya dan tidak termonitor dengan baik. Kegiatan pengabdian ini, tim melakukan sosialisasi penggunaan gadget pada pelajar dalam menyikapi perkembangan game yang mengakibatkan ketergantungan bagi penggunanya adalah diharapkan para siswa memiliki kesadaran untuk mengurangi penggunaannya atau minimal dapat memanfaatkannya dengan baik melalui aplikasi dan game yang memiliki nilai edukasi.

2. METODE

Tahapan Persiapan melakukan koordinasi dengan pihak SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto dengan mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru-guru untuk menjelaskan tujuan dan rencana kegiatan. Pembentukan tim pengabdian menyusun tim yang terdiri dari dosen, mahasiswa, dan ahli dalam bidang teknologi dan pendidikan. Pembuatan materi menyusun materi presentasi tentang dampak positif (pengembangan keterampilan kognitif dan pengembangan sosial), dan negatif dari game (risiko kecanduan, gangguan kesehatan dan penurunan prestasi), cara menggunakan gadget untuk game, etika penggunaan

gadget, manajemen penggunaan gadget dan pemilihan game edukatif Tahapan Sosialisasi melakukan pembukaan acara sambutan dari Kepala SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto dan perwakilan tim pengabdian masyarakat.

Tahapan Evaluasi melakukan pengumpulan data berupa kuesioner untuk dilakukan survei guna mengetahui feedback dari siswa dan guru mengenai efektivitas kegiatan dan perubahan perilaku siswa. Diskusi kelompok mengadakan pertemuan dengan guru dan staf sekolah untuk mendiskusikan hasil kegiatan dan saran perbaikan. Saat Tahapan Pendampingan akan diadakan secara rutin dengan menyusun jadwal kunjungan berkala untuk memantau perkembangan siswa dalam penggunaan gadget dan memberikan bimbingan lanjutan.



Gambar 1. Diagram Alur Kegiatan Pengabdian Masyarakat

3. HASIL

Hasil kegiatan tahapan persiapan dengan koordinasi bersama pihak SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto, tujuannya memperkenalkan rencana kegiatan pengabdian masyarakat kepada pihak sekolah, mendapatkan persetujuan dan dukungan dari pihak sekolah, menyelaraskan jadwal dan kebutuhan logistik untuk pelaksanaan kegiatan dan mengidentifikasi kebutuhan khusus dari siswa terkait penggunaan gadget. Saat melakukan koordinasi Ketua Tim Pelaksanaan Program Kolaborasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Tanggal 21 November 2023 bertemu dengan Kepala SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto beserta guru yang terlibat. Dilanjutkan pembentukan tim dengan mencari dosen dan mahasiswa yang bidang keilmuan ilmu komputer pastinya sesuai dengan solusi yang ditawarkan kepada mitra kegiatan. Tujuannya adalah saat selama program berlangsung meminimalisir kekurangan yang ada, karena sudah berkolaborasi dengan dosen dan mahasiswa yang berkompeten bidang ilmu komputer. Pembentukan tim dilaksanakan pada Tanggal 21 November 2023, pembagian jobdesk seperti koordinator kegiatan memastikan semua berjalan sesuai rencana dan menjadi penghubung dengan pihak SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto, penyusunan materi tentang dampak baik dan buruk penggunaan gadget dan bagaimana cara memanfaatkan penggunaan

gadget untuk kepentingan belajar, hal ini pastinya akan berkoordinasi dengan pembicara atau fasilitator kegiatan karena yang mendapatkan jobdesk tersebut akan membawakan materi kepada peserta (siswa SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto), dan dokumentasi program akan mengambil foto maupun video sekaligus menyusun laporan akhir kegiatan.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Sosialisasi dilaksanakan pada Tanggal 21 November 2023 yang bertempat Aula SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto dengan total 50 peserta. Diawali dengan pembukaan oleh Basuki Dwi Sulisty, S.Pd. selaku Kepala SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto, dilanjutkan pengenalan tim dan menjelaskan peran masing-masing dalam kegiatan sosialisasi. Materi yang disampaikan adalah dampak positif dari game seperti pengembangan keterampilan kognitif. Game dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan koordinasi mata-tangan. Selanjutnya ada Pengembangan Sosial, pada beberapa game multiplayer membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerjasama tim. Dampak Negatif dari Game adalah Risiko Kecanduan penggunaan gadget yang berlebihan untuk bermain game dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak pada kesehatan fisik dan mental. Ada pula gangguan kesehatan dari penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan, obesitas, dan masalah postur tubuh. Terakhir ada dampak penurunan prestasi akademik terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat mengganggu waktu belajar dan menurunkan prestasi akademik.

Ada cara menggunakan gadget untuk game dengan bijak salah satunya manajemen waktu dengan mengatur waktu bermain game dengan baik, misalnya tidak lebih dari 1-2 jam per hari. pemilihan game yang edukatif yaitu memilih game yang mengandung unsur edukatif dan mendukung perkembangan keterampilan tertentu. terdapat pula etika dalam bermain game menjaga sopan santun dalam berinteraksi dengan pemain lain dan menghindari konten yang tidak pantas.



Gambar 3. Aktivitas Interaktif

Saat sosialisasi berlangsung juga diadakan aktivitas interaktif seperti quis edukatif tentang materi yang telah disampaikan untuk menguji pemahaman siswa dan simulasi penggunaan aplikasi edukatif dan mengajak siswa untuk mencoba secara langsung. Pada akhir sesi kegiatan Tim Pelaksanaan Program Kolaborasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat memberikan pesan motivasi kepada siswa untuk menggunakan gadget dengan bijak dan produktif serta ucapan terima kasih kepada pihak SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto baik kepada kepala sekolah, guru beserta stafnya dan para siswa yang sudah terlibat berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang bertemakan cara menyikapi penggunaan gadget bagi para siswa sekolah dasar.

4. DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan di kalangan siswa mengenai dampak baik dan buruk penggunaan gadget. Siswa dapat dengan jelas mengidentifikasi manfaat gadget untuk belajar dan hiburan serta memahami potensi bahaya seperti gangguan kesehatan dan penurunan prestasi akademik jika tidak digunakan dengan bijak. Pemahaman ini diukur melalui kuiz sebelum dan sesudah sosialisasi, yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 60% menjadi 85%. Selama kegiatan sosialisasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berpartisipasi aktif. Mereka tidak hanya mendengarkan presentasi tetapi juga berinteraksi melalui pertanyaan dan berbagi pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget. Aktivitas interaktif seperti simulasi penggunaan aplikasi edukatif dan kuiz edukatif menambah keseruan dan membuat materi lebih mudah dipahami. Jumlah siswa yang aktif bertanya dan berpartisipasi meningkat dari 30% di awal sesi menjadi 80% di akhir sesi. Pihak SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto

memberikan umpan balik yang sangat positif terhadap kegiatan ini, dikarenakan materi yang disampaikan sangat relevan dan bermanfaat bagi siswa. Kepala sekolah dan guru mengapresiasi metode penyampaian yang interaktif dan melibatkan siswa secara langsung, yang menurut mereka sangat efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa. Tindak lanjut dari kegiatan tim pengabdian masyarakat akan melakukan sesi pendampingan lanjutan untuk memonitor penerapan materi yang telah disampaikan dan mencoba mendorong peran guru mengintegrasikan pembelajaran dengan penggunaan gadget. Tabel 1. Penggunaan Gadget, tabel tersebut memberikan gambaran jelas tentang efektivitas kegiatan sosialisasi yang dilakukan. Sebelum kegiatan, tingkat pemahaman siswa terhadap dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta penggunaan gadget yang bijak berada di kisaran 55% hingga 65%. Namun, setelah kegiatan sosialisasi, terjadi peningkatan yang signifikan di semua aspek penilaian, dengan tingkat pemahaman mencapai 85% hingga 90%. Hal ini menunjukkan bahwa metode sosialisasi yang digunakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa tentang penggunaan gadget.

Tabel 1. Penggunaan Gadget

Aspek Penilaian	Sebelum Sosialisasi (%)	Sesudah Sosialisasi (%)
Pemahaman Dampak Positif	65	90
Pemahaman Dampak Negatif	55	85
Penggunaan Gadget Bijak	60	85

5. KESIMPULAN

Sosialisasi yang dilaksanakan pada tanggal 21 bulan November 2023 di Aula SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto mencakup penyampaian materi tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget, cara menggunakan gadget dengan bijak, serta pemanfaatannya untuk belajar. Materi disampaikan melalui metode interaktif, termasuk kuis edukatif dan simulasi penggunaan aplikasi edukatif, yang meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa secara signifikan. Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak dari 60% menjadi 90%, dengan peningkatan partisipasi siswa dari 30% menjadi 80%. Umpan balik dari pihak sekolah sangat positif, dengan apresiasi terhadap metode penyampaian yang interaktif. Tindak lanjut dari kegiatan ini termasuk sesi pendampingan lanjutan dan integrasi pembelajaran dengan penggunaan gadget oleh guru.

PENGAKUAN

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Amikom Purwokerto atas dukungan dana yang diberikan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini yang difokuskan pada Pengetahuan Penggunaan Gadget Siswa SD Al Irsyad Islamiyyah 02 Purwokerto, tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dan kontribusi dari institusi yang kami hormati. Kami juga ingin menyampaikan apresiasi kepada Rekan Sejawat dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto atas kerja sama dan dukungannya selama proses pelaksanaan kegiatan ini. Semoga hasil dari pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat dan menjadi langkah awal untuk kegiatan-kegiatan pengabdian selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Damarsiwi, E. P. M., Indriasari, N., Irwanto, T., & Susanti, N. (2021). Mengurangi penggunaan gadget pada anak dengan pengenalan permainan tradisional. *Jurnal INDONESIA RAYA (Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Sosial, Humaniora, Kesehatan, Ekonomi Dan Umum)*, 2(1), 26–31. <https://doi.org/10.37638/indonesiaraya.2.1.26-31>
- Dasra, R., Negeri, S., & Kerinci, P. (2018). Penerapan pembelajaran team games tournament untuk meningkatkan minat belajar matematika di kelas VIIB SMP Negeri 2 Pangkalan Kerinci. In *Prinsip Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Issue 1).
- Laman Kemenparekraf. (2021). <https://kemenparekraf.go.id/hasil-pencarian/siaran-pers-menparekraf-industri-game-jadi-modal-kebangkitan-ekraf-di-tengah-pandemi>.
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Lutfiputri, N. F. (2022). Kajian perkembangan industri buku cerita anak bergambar di Indonesia pada era digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6271–6285. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3330>
- Narumi, N., & Rizana, A. (2023). Hubungan antara pola asuh orang tua pada penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional dan kognitif anak prasekolah di Desa Babelan Kota. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 3(11), 3386–3399. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i11.10980>
- Nathania, C. M., Rahmansyah, A., Tiara, D., & Deanda, R. (2023). Perancangan concept art untuk animasi 2D "Virtuoso" designing concept art for 2D animation "Virtuoso" (Vol. 10, Issue 2).
- Sinaga, J., & Sinambela, J. L. (2023). Strategi pembelajaran efektif melalui permainan: Pengaruh permainan Lego dalam meningkatkan kreativitas dan kepandaian pada anak-anak. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*.

Subakti, H., & Rahman, F. A. (2021). Literasi matematika dan penanaman nilai kerja sama melalui permainan tradisional Asen Naga kepada anak sekolah dasar. In *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani STTI* (Vol. 1, Issue 2).

Widya, R. (2020). Dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.