

Sosialisasi Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V SDN Mangasa Kabupaten Gowa

Rusdi¹, Darmawati², Sri Wahyuni³, Jumriati⁴, Abdul Azis^{5*}, Fitri Yanty Muchtar⁶

^{1,2,3,4}Prodi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia
^{5,6}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

*Corresponding Author: abdul.azis@unismuh.ac.id

Dikirim: 28-01-2025; Direvisi: 01-02-2025; Diterima: 02-02-2025

Abstrak: Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa sosialisasi penggunaan gadget pada siswa kelas V di SDN Mangasa Kabupaten Gowa, merupakan isu yang relevan di tengah perkembangan teknologi saat ini. Artikel ini bertujuan mengsosialisasikan penggunaan gadget pada siswa kelas V SDN Mangasa Kabupaten Gowa. Kegiatan PKM ini dilakukan secara kolaboratif dengan dosen Universitas Muhammadiyah Makassar, mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, dan guru SDN Mangasa Kabupaten Gowa. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan. Pada tahap perencanaan terdiri dari menentukan tema, melakukan observasi, merumuskan solusi kemudian menyusun materi. Pada tahap pelaksanaan terdiri dari penyampaian materi tentang gadget dan kegunaannya. Pada tahap pelaporan yaitu menyusun laporan dan publikasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa antusias untuk mengikuti materi tentang gadget sehingga siswa memahami kegunaan gadget dan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa.

Kata Kunci: Sosialisasi; gadget; siswa SD; literasi digital

Abstract: The Community Service (PKM) activities in the form of socialization of gadget use for fifth grade students at SDN Mangasa, Gowa Regency, are a relevant issue amidst current technological developments. This article aims to socialize gadget use for fifth grade students at SDN Mangasa, Gowa Regency. This PKM activity was carried out collaboratively with lecturers at Muhammadiyah University of Makassar, students of the Elementary Education Masters Study Program at Muhammadiyah University of Makassar, and teachers at SDN Mangasa, Gowa Regency. This activity was carried out in three stages, namely the planning, implementation and reporting stages. The planning stage consists of determining the theme, conducting observations, formulating solutions and then compiling materials. The implementation stage consists of delivering material about gadgets and their uses. The reporting stage consists of compiling reports and publications. The results of this activity show that students are enthusiastic about following the material about gadgets so that students understand the uses of gadgets and the impact of gadget use on student behavior.

Keywords: socialization; gadgets; elementary school students; digital literacy

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget di era digital saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan siswa sekolah dasar. Gadget, seperti smartphone dan tablet, memberikan berbagai manfaat, mulai dari kemudahan mengakses informasi hingga dukungan pembelajaran melalui media digital. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, seperti penurunan konsentrasi belajar, kecanduan teknologi, dan kurangnya interaksi sosial. Oleh karena itu, sosialisasi tentang

penggunaan gadget yang sehat dan bijak menjadi hal yang penting untuk diterapkan, khususnya bagi siswa kelas V Sekolah Dasar (SD), yang berada pada fase perkembangan kognitif dan sosial yang krusial.

Menurut Yani & Sukardi (2020) sosialisasi adalah proses pembelajaran nilai, norma, dan perilaku yang dilakukan oleh individu dalam lingkungannya untuk dapat beradaptasi secara sosial. Dalam konteks ini, sosialisasi penggunaan gadget bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai manfaat dan risiko gadget serta cara penggunaannya secara bijak. Sosialisasi ini tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, tetapi juga memerlukan peran aktif dari orang tua dan masyarakat.

SDN Mangasa Kabupaten Gowa, merupakan salah satu sekolah dasar yang menghadapi tantangan dalam mengatur penggunaan gadget di kalangan siswanya. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi awal, mayoritas siswa kelas V di sekolah ini telah memiliki akses terhadap gadget, baik melalui kepemilikan pribadi maupun penggunaan bersama dengan anggota keluarga. Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati & Sugiman, dalam Kurniawati, 2020; Rini et al., 2021). Sedangkan Subarkah (2019) mengungkapkan bahwa gadget merupakan suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. Adapun Putra (2017) mengatakan bahwa gadget merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering disesuaikan sebagai inovasi atau barang baru. Selain itu Witarsa (2018) mengatakan bahwa gadget merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia dalam berinteraksi sosial. Gadget merupakan media elektronik memiliki berbagai layanan fitur dan memudahkan manusia untuk berinteraksi.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif yang diungkapkan Handrianto (Marpaung, 2019) bahwa dampak positif yaitu: a) Berkembangnya imajinasi; b) Melatih kecerdasan; c) Meningkatkan rasa percaya diri; d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Sedangkan dampak negatif penggunaan gadget yaitu: a) Penurunan konsentrasi saat belajar; b) Malas menulis dan membaca; c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi; d) Kecanduan; e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan; f) Perkembangan kognitif anak terhambat; g) Menghambat kemampuan berbahasa; dan h) Dapat mempengaruhi perilaku anak. Dampak positif dan negatif gadget menjadi informasi utama dalam menggunakan gadget secara bijak. Namun kenyataannya, belum semua siswa memahami batasan penggunaan gadget, yang dapat mengganggu aktivitas belajar dan hubungan sosial mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo & Andini (2019), yang mengungkapkan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat berdampak negatif pada perkembangan anak, terutama dalam hal kemampuan fokus dan interaksi sosial.

Dalam proses sosialisasi penggunaan gadget, pihak sekolah memiliki peran penting sebagai agen sosialisasi utama. Program-program seperti literasi digital, pengawasan penggunaan gadget di sekolah, serta penguatan pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami cara memanfaatkan gadget untuk tujuan yang positif. Selain itu, orang tua juga memiliki peran yang signifikan dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka di rumah. Peran orang tua dalam



mengatur penggunaan gadget anak sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara produktif tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan emosional mereka (Santoso, 2021; Firdaus et al., 2024; Setiadi et al., 2024). Namun, upaya sosialisasi ini tidak terlepas dari tantangan. Salah satu hambatan utama adalah kurangnya pemahaman orang tua tentang literasi digital. Banyak orang tua yang belum sepenuhnya memahami bagaimana mengatur waktu penggunaan gadget anak atau memilih konten yang sesuai. Selain itu, keterbatasan regulasi sekolah terkait penggunaan gadget juga menjadi kendala dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran digital yang sehat. Tantangan ini memerlukan solusi yang melibatkan kolaborasi antara pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk menciptakan pendekatan yang holistik dan berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dosen Universitas Muhammadiyah Makassar dan mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar melakukan kegiatan sosialisasi penggunaan gadget pada siswa kelas V SDN Mangasa, Kabupaten Gowa. Fokus pembahasan mencakup peran pihak sekolah dan orang tua, tantangan yang dihadapi, serta dampaknya terhadap perilaku siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil kegiatan PKM ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi sosialisasi yang efektif dalam mendukung penggunaan gadget yang sehat dan edukatif di kalangan siswa sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Seminar dilaksanakan secara kolaboratif oleh dosen dan mahasiswa Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, bersama guru SDN Mangasa Kab. Gowa. Kegiatan ini berupa Sosialisasi Penggunaan Gadget pada siswa kelas V SD dan merupakan indikator keberhasilan dari mata kuliah Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM) Mahasiswa Magister Pendidikan Dasar Tahun 2025 pada Jurusan Magister Pendidikan Dasar. Sosialisasi yang terdiri dari 6 orang bertugas sesuai dengan uraian yang dijelaskan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tim Pelaksana Sosialisasi Kegiatan

No	Nama/ Jabatan	Institusi	Tugas
1	Dr. Abdul. Azis, M.Pd	Universitas Muhammadiyah Makassar	Penanggung jawab seluruh rangkaian kegiatan
2	Dr. Fitri Yanty Muchtar, M.Pd	Universitas Muhammadiyah Makassar	Penanggung jawab seluruh rangkaian kegiatan
3	Rusdi, S.Pd	Universitas Muhammadiyah Makassar	Penyusun materi dan publikasi
4	Jumriati S. S.Pd	Universitas Muhammadiyah Makassar	Penyusun materi dan pemateri
5	Sriwahyuni, S.Pd	Universitas Muhammadiyah Makassar	Penyusun materi dan pemateri
6	Darmawati, S.Pd	Universitas Muhammadiyah Makassar	Penyusun materi dan pemateri

Lokasi kegiatan dilaksanakan di SDN Mangasa Kab. Gowa yang terletak di Jl. Pallantikan No. 11, Kelurahan Katangka, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa. Pelaksanaan kegiatan Sosialisasi dilakukan dalam tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap perencanaan terdiri dari menentukan tema, melakukan observasi, merumuskan solusi kemudian menyusun materi sosialisasi.



Pada tahap pelaksanaan terdiri dari penyampaian materi, tanya jawab dan Pemberian hadiah. Pada tahap pelaporan yaitu menyusun laporan dan publikasi. Hasil dari kegiatan Sosialisasi Penggunaan Gadget ini membantu peserta didik mengetahui dampak positif dan Negatif Penggunaan Gadget dan solusi menghindari kecanduan gadget.

Berdasarkan dari hasil observasi ditetapkan satu masalah terkait kecanduan Penggunaan gadget pada siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah mengadakan Sosialisai Penggunaan Gadget. Peserta kegiatan ini adalah peserta didik Kelas V SDN Mangasa Kabupaten Gowa. Pada kegiatan ini setiap Mahasiswa PKM melakukan tugasnya masing-masing. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pemberian materi Penggunaan gadget dan tanya jawab terkait materi. Pada tahap pelaporan, Mahasiswa PKM melakukan evaluasi dan refleksi serta menyusun laporan kegiatan Sosialisasi sebagai bentuk pertanggungjawaban tim.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Sosialisasi Mahasiswa Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM) dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan untuk evaluasi hasil kegiatan. Berikut uraian pada setiap tahapan kegiatan:

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan terdiri dari penentuan tema kegiatan yang akan dilakukan sebelum melakukan observasi. Pada perencanaan ini dilakukan secara offline bersama dosen tutor Dr. Abdul Azis, M.Pd. dan Ibu Dr. Fitri Yanty, M.Pd. sebagai dosen pembimbing mata kuliah Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM). Setelah itu Mahasiswa PKM melakukan observasi di SDN Mangasa dan meminta izin kepada kepala sekolah SDN Mangasa Kabupaten Gowa untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pentingnya penggunaan Gadget pada siswa kelas V di sekolah. Perencanaan kegiatan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Perencanaan Kegiatan Seminar di SDN Mangasa Kab. Gowa

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan di Kelas V SDN Mangasa Kab. Gowa. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi dibuka oleh dosen pendamping mata kuliah PKM yaitu Ibu Dr. Fitri Yanty Muchtar, M.Pd, dan acara pembukaan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Pembukaan Sosialisasi Penggunaan Gadget

Setelah pembukaan dilanjutkan dengan sambutan Kepala Sekolah SDN Mangasa Kabupaten Gowa Ibu Hj. Mariati, S.Pd dengan mengapresiasi kedatangan Mahasiswa PKM di sekolah beliau. Kemudian, acara selanjutnya sosialisasi materi penggunaan Gadget pada siswa kelas V SDN Mangasa yang dipaparkan oleh empat mahasiswa PKM yakni mencakup 1) Apa itu gadget dan penggunaannya, 2) penggunaannya peran pihak sekolah dan orang tua dalam penggunaan gadget, 3) tantangan yang dihadapi dalam penggunaan gadget, 4) dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa, Pemberian materi diselingi dengan ice breaking yang dilakukan oleh para mahasiswa. Pemateri juga menggali pengalaman siswa dalam penggunaan gadget khususnya gawai di sekolah maupun di rumah. Di akhir kegiatan sosialisasi, pemateri melakukan kegiatan tanya jawab terkait materi dan adanya *reward* yang diberikan kepada siswa yang berhasil menjawab dengan benar. Siswa terlihat antusias dan mengikuti sosialisasi dengan penuh gembira dan aktif. Pemaparan materi yang disampaikan oleh pemateri seperti terlihat pada Gambar 3. Diakhir kegiatan dilakukan sesi tanya jawab dan pemberian hadiah (Gambar 4) dan foto Bersama (Gambar 5).



Gambar 3. Pemaparan materi

Setelah pemaparan materi, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Setiap siswa diberikan kesempatan menjawab dengan yang paling cepat mengacungkan tangan.



Gambar 4. Sesi tanya jawab kepada siswa

Di akhir kegiatan sosialisasi, tim mengumumkan peserta terbaik dan diberikan hadiah atas partisipasinya.



Gambar 5. Foto Bersama dan pemberian hadiah diakhir Kegiatan

Tahap Pelaporan

Setelah kegiatan berakhir, Proyek pengabdian masyarakat pada mata kuliah Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM) melaksanakan evaluasi dan refleksi untuk menilai efektivitas acara. Dalam rapat evaluasi, tim mendiskusikan hal-hal positif dan juga perlu dipertahankan dan dikembangkan lebih baik lagi, serta mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki dalam kegiatan berikutnya. Diskusi ini mencakup pengembangan materi, umpan balik dari peserta, tantangan yang dihadapi saat sosialisasi maupun persiapan, dan ide-ide inovatif lainnya. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk memastikan bahwa kegiatan pada masa yang akan datang dapat berjalan lebih efektif dan maksimal serta memberikan manfaat yang lebih baik lagi. Proyek pengabdian masyarakat ini juga merumuskan rekomendasi untuk kegiatan serupa di kemudian hari, agar memberikan manfaat yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi ini merupakan bagian dari mata kuliah Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM) pada program Pendidikan Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar semester tiga yang dilaksanakan di SDN Mangasa Kabupaten Gowa. Sosialisasi ini bertujuan membantu peserta didik lebih baik dalam memahami dan mengelola penggunaan *gadget* khususnya penggunaan gawai baik di rumah maupun di sekolah. Pada kegiatan sosialisasi ini

siswa menunjukkan antusias mengikuti dan memberanikan diri untuk mengajukan pertanyaan tentang kegunaan gedge di sekolah dan di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 175-185.
- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 175-185.
- Firdaus, A., Wahyuni, T., Anas, R., Rahmadhani, S., & Pratiwi, R. (2024). Dampak Penggunaan Gadget dan Konsumsi Siaran TV terhadap Kesehatan Mental Anak di Era Digital. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 234-246.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Prasetyo, D., & Andini, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 123-135.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran: Utilization of gadget technology as a learning media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.
- Santoso, B. (2021). Literasi Digital dan Peran Orang Tua dalam Pengawasan Gadget Anak. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12(1), 45-56.
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis dan keagamaan anak usia dini (TK dan SD) dalam perspektif pendidikan agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1-11.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20.
- Yani, M., & Sukardi, S. (2020). Sosialisasi Nilai-Nilai Digital Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 5(3), 67-78.

