

PEMANFAATAN *GADGET* SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN POSITIF UNTUK ANAK DI USIA DINI

Paisal Manurung¹, Elsa Tiara Wulandari², Dina Syahmila Wati Nst³, Devi Aulia Sari⁴,
Adinda Humairo⁵, Siti Sundari⁶, Devy Andria Siregar⁷, Juliana Safitri Sinaga⁸, Estepani
Sitinjak⁹, Prikasa Melansari Br Purba¹⁰, Putri Ningsih¹¹, Winda Agustina Ritonga¹²

Universitas Asahan
e-mail.¹ admin@una.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan teknologi berupa gawai sebagai sarana pembelajaran positif dengan menggunakan platform Google, Brainly, Youtube, Qanda dan Ruangguru. pengabdian kepada masyarakat yang kami lakukan menggunakan pendekatan kualitatif, pengumpulan data menggunakan beberapa metode yang digunakan untuk menghasilkan artikel ini. Kami menggunakan metode observasi dan wawancara, kemudian terlihat jelas bahwa perangkat memiliki banyak peran dan manfaat sebagai pembelajaran positif bagi anak usia dini. Dengan mewawancarai orang tua dan siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa perangkat dapat membantu pembelajaran anak usia dini. Sehingga diharapkan hasil pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi referensi bagi para orang tua dalam menggunakan gawai.

Kata Kunci : Anak usia dini, penggunaan gawai dan peran orang tua

ABSTRACT

This research aims to determine the use of technology in the form of gadgets as a positive learning tool using the Google, Brainly, Youtube, Qanda, Ruangguru platforms. The research we conducted used a qualitative approach by collecting data using several methods that we used in writing this article. We used observation and interview methods, then the results showed that gadgets have many roles and benefits as positive learning tools for young children. By conducting interviews with parents and elementary school children, it can be concluded that gadgets can help in the learning process for young children. So it is hoped that the results of this research can be a reference for parents in the process of using gadgets.

Keywords: *Early childhood, Use of gadgets, and the role of parents*

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, teknologi berkembang semakin pesat dari waktu ke waktu. Teknologi berkembang setiap hari dengan variasi dan fitur baru. Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan manusia, kehidupan yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikatakan sangat modern. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Pesatnya perkembangan teknologi membawa dampak yang sangat besar terhadap kehidupan masyarakat, terbukti dengan semakin meningkatnya penggunaan gadget atau alat untuk mudah terhubung dengan internet. Perangkat adalah suatu benda teknologi kecil (peralatan atau perangkat elektronik) yang mempunyai fungsi tertentu tetapi sering diadaptasi menjadi suatu inovasi atau benda baru. Gadget selalu didefinisikan sebagai teknologi istimewa atau lebih pintar dari biasanya, yang diciptakan sejak penemuannya. Gadget paling sering disebut sebagai telepon pintar.

Gadget adalah suatu alat atau perangkat yang mempunyai tujuan tertentu dan fungsi praktis yang berguna dan biasanya ditujukan untuk sesuatu yang baru. *Gadget* merupakan salah satu hal yang dapat mempercepat penyelesaian berbagai tugas dan pekerjaan. Jadi dunia ini penuh dengan perangkat-perangkat yang sangat penting dalam dunia internet atau informasi, komunikasi dan teknologi terkini. Sudah banyak orang yang mengetahui kelebihan dan kegunaan perangkat seperti menelepon, mengambil foto, merekam video, merekam audio, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dll. Penggunaan teknologi tidak mengenal usia. Pemanfaatan teknologi dimulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa.

Gadget mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Salah satu dampak positifnya adalah meningkatkan pengetahuan cara berpikir anak, yaitu membantu anak melatih kreativitas anak dan mengembangkan informasi strategi perolehan sehubungan dengan belajar mandiri dan meningkatkan kapasitas otak kanan anak. Dampak negatif dari penggunaan perangkat tersebut adalah berdampak pada kesehatan manusia, karena dampak radiasi dari teknologi ini sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama anak-anak yang berusia 12 tahun ke atas. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker. Selain berdampak negatif terhadap kesehatan fisik, gawai juga terbukti berdampak pada kesehatan mental, seperti meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, sulit berkonsentrasi, dan kepribadian bipolar. Dengan semakin majunya perkembangan teknologi turut mempengaruhi kemajuan media pendidikan yang digunakan saat ini. Salah satunya adalah penggunaan perangkat seperti alat atau media yang membantu anak dalam belajar.

Ada beberapa *platform* yang bisa digunakan anak dan orang tua untuk membantu putra-putrinya belajar, seperti aplikasi *Ruang Guru*, *Brainly*, dan aplikasi matematika *Qanda*. Menurut Nisa (2012:94), teknologi dapat dijadikan alat untuk mengenalkan anak pada angka dan penalaran. Namun tidak semua guru dan orang tua mampu memaksimalkan dan memanfaatkan teknologi dengan tepat.

2. METODE

Metode pelaksanaan adalah suatu cara untuk menggambarkan penyelesaian kegiatan untuk mencapai tujuan. Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menggali informasi secara mendalam dan terbuka dalam berbagai tanggapan. Subyek penelitian ini adalah anak-anak di Desa Meranti Kecamatan Meranti Kabupaten Asahan yang berjumlah 20 anak kelas 4 UPTD SD SD Negeri 010067 Meranti. Menggunakan metode observasi dan wawancara dalam proses pengumpulan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) MBKM “Una Membangun Desa” Universitas Asahan (UNA) Kisaran pada tahun 2023 mulai tanggal 18 September 2023 sampai dengan tanggal 30 September 2023 yang tepatnya berlokasi di Desa Meranti Kecamatan Meranti Kabupaten Asahan.

Pada hari pertama saat tiba dilokasi pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT), mahasiswa melakukan observasi di lapangan untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan langsung dengan masyarakat Desa Meranti, kegiatan observasi ini dilakukan selama 2 hari penuh dengan menelusuri sebagian dari beberapa dusun yang ada di Desa Meranti, selanjutnya mahasiswa melakukan penyusunan rencana program kerja berdasarkan permasalahan yang ditemukan di Desa tersebut.

Salah satu masalah yang kami dapat ialah kurangnya pemanfaatan gadget sebagai sarana pembelajaran pada anak usia dini. Karena itu kami selaku mahasiswa yang mempunyai peran penting sebagai pemberi informasi datang ke sekolah untuk meminta izin melakukan sosialisasi tentang Pemanfaatan *Gadget* Sebagai Alat Pembelajaran Positif Untuk Anak Usia Dini. Mahasiswa melakukan sosialisasi dengan 2 sasaran utama yaitu anak usia dini dan para orang tua. Pertama mahasiswa melakukan sosialisasi di UPTD SD Negeri 010067 Desa Meranti yang dilaksanakan di kelas 4 pada tanggal 26 September 2023



Gambar 1. UPTD SD Negeri 010067 Meranti

Yang kedua mahasiswa melakukan sosialisasi di Kantor Kepala Desa Meranti dengan sasaran orang tua, yang dilakukan pada tanggal 27 September 2023, dan diterima baik oleh para orang tua.



Gambar 2. Kantor Kepala Desa Meranti

Pelaksanaan sosialisasi dilakukan dengan alat dan bahan seperti *infokus*, *Power Point*, Laptop. Sehingga anak anak dan orang tua yang telah ikut berpartisipasi dapat menerima dan berperan aktif dalam mengikuti program sosialisasi yang telah dilaksanakan.

4. KESIMPULAN

Perkuliahan Tematik Kerja Nyata merupakan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan mahasiswa secara multidisiplin, kelembagaan dan kemitraan sebagai wujud kegiatan tridharma perguruan tinggi. Dokumentasi perkuliahan tematik kehidupan nyata yang ditugaskan untuk disajikan di desa Meranti kabupaten Meranti khususnya di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, dengan tujuan untuk mensosialisasikan penggunaan *gadget* sebagai pembelajaran positif bagi anak usia dini. . untuk menciptakan masyarakat yang peduli

terhadap penggunaan perangkat oleh anak-anak. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Pertemuan tersebut dihadiri oleh anak-anak sekolah SD Negeri 010067 Meranti, Pemerintah Desa Meranti dan masyarakat Desa Meranti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, kepada saudara dan sahabat kami yang turut senasib dan berjuang sehingga operasi ini dapat berjalan lancar dan lancar. Tak lupa juga kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada penyuluh lapangan kami yaitu Bapak Paisal Manurung, S.S., M.S. yang telah membantu kami terlaksananya kegiatan praktek mengajar ini dan terima kasih banyak kepada kepala desa, perangkat desa dan masyarakat. desa Meranti menerima kami untuk melaksanakan kegiatan simposium kerja praktek ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Krisnan.06 mei 2021. “7 pengertian metode penelitian kualitatif menurut para ahli” <https://meenta.net/pengertian-metode-penelitian-kualitatif/>. Diakses pada 25 september 2023
- Hastri rosianti, dkk. 2018 “penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar” <https://jurnal.umj.ac.id>. Diakses pada tanggal 21 september 2023
- Maiziani fitri, dkk. 29 desember 2020 “pemanfaatan gadget oleh anak usia dini pada era digital native dalam rangka pemerolehan bahasa inggris” <https://ejournal.unp.ac.id>. Diakses pada 25 september 2023
- Yumarni vivi, Desember 2022 “pengaruh gadget pada anak usia diini” <https://media.neliti.com>. Diakses pada 19 september 2023
- Nur Sri Rahayu, Elan & Sima Mulyadi (2021) Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, Jurnal PAUD Agapedia, Vol.5 No. 2 Desember 2021.h.204.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>.