

Dampak Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak Didik Kelas IV Di SD Eppata II Batu Aji Batam

The Impact of Gadgets on Learning Achievement of Grade IV Students at SD Eppata II Batu Aji Batam

Rita Evimalinda Sihombing,¹ Evans Dusep Dongoran,² Rikardo Dayanto Butar-butur,³
Hanyta Priscila Harahap,⁴ Mery Cristina Lumban Gaol,⁵ Dorgis Lubis,⁶
Sulastri saleleubaja,⁷ Dirinus Elabi,⁸ Imelda Sri Hartati Togatorop,⁹
Liwanna Maria Hutagalung,¹⁰ Desi Ratna Hutasoit,¹¹ Bernadetta Pasaribu,¹²
Naomi Indriwati Simbolon,¹³ Frilia Kartini Sipahutar,¹⁴

Sekolah Tinggi Teologi REAL Batam ^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14}

*Email@korespondensi viktordenisiregar@gmail.com

Article History:

Received: 30 April 2023

Revised: 27 Mei 2023

Accepted: 28 Juni 2023

Keywords: *Impact of Gadgets, Learning Achievement*

Abstract: *Globalization is a global culture, which can change the culture of a nation to follow other nations with higher civilizations. Globalization occurs with a variety of causes, including the internet media that can be accessed via gadgets. Gadgets are tools that open windows of information, games, hobbies, and entertainment that can influence the mindset or attitude of students. This aims to determine the effect of gadgets on student achievement, and to know the influence of the impact of gadgets. The PkM (Community Service) team conducted a study at Eppata II Batu Aji Elementary School, with a gadget impact program on grade IV student achievement. This PkM activity is carried out to help students use technology media correctly and be able to use this technological media with student learning aids. The thing that is obtained from this activity is that students easily understand how to use gadgets properly, and use this media for student learning.*

Abstrak

Globalisasi merupakan budaya yang mendunia, yang dapat merubah budaya suatu bangsa mengikuti bangsa lain yang peradabannya lebih tinggi. Globalisasi terjadi dengan beragam faktor penyebabnya diantaranya adalah dengan media internet yang bisa diakses melalui gadget. Gadget adalah alat yang membuka jendela informasi, permainan, hobi, maupun hiburan yang dapat mempengaruhi pola pikir atau sikap anak didik. Hal ini bertujuan agar mengetahui adanya pengaruh gadget terhadap prestasi belajar siswa, dan mengetahui adanya pengaruh terhadap dampak gadget. Tim PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat) melakukan suatu penelitian ke SD

Eppata II Batu Aji, dengan program dampak gadget terhadap prestasi anak didik kelas IV. Kegiatan PkM ini dilakukan untuk membantu anak didik dalam penggunaan media teknologi dengan benar dan bisa menggunakan media teknologi ini dengan alat bantu belajar siswa. Hal yang diperoleh dari kegiatan ini adalah anak didik mudah memahami cara penggunaan gadget dengan baik, dan mempergunakan media untuk belajar siswa.

Kata Kunci: Dampak *Gadget*, *Prestasi Belajar*

PENDAHULUAN

Globalisasi atau budaya yang mendunia merupakan keniscayaan yang tidak bisa dipungkiri kehadirannya. Globalisasi memberikan banyak pengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan manusia seperti aspek sosial, aspek budaya, bahkan juga menyentuh aspek pendidikan. Pendidikan mewariskan budaya luhur kepada generasi selanjutnya. Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengarahkan, membina, dan membimbing siswa dalam memfilter arus globalisasi yang hadir saat ini. Ditengah *global village* (kampung dunia) sebagian masyarakat Indonesia lebih cenderung memanfaatkan waktunya untuk beraktivitas dengan media elektornik seperti televisi, laptop, handphone, tablet atau sejenisnya daripada berinteraksi dengan individu lainnya. Media tersebut disebut dengan *gadget*. Gadget merupakan suatu barang dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, permainan bahkan hiburan. Interaksi mereka dengan *gadget* tersebut tentunya memiliki dampak terhadap pola pikir, sikap dan kepribadiannya masing-masing.

Peningkatan pengguna *gadget* di Indonesia diperkirakan mencapai 100 juta pengguna. Hal ini mendudukkan Indonesia di posisi kelima negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak dalam tiga tahun. Kemudian fakta tentang jumlah ponsel (telepon seluler) yang tersebar di Indonesia ternyata melebihi jumlah penduduk Indonesia. Dari data yang diambil dari US Census Bureau pada tahun 2015 menjelaskan bahwa pengguna telepon seluler telah melebihi dari 218 juta yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Jumlah SIM Card yang diproduksi dan didaur ulang pun telah melebihi dari 350 juta keeping sedangkan jumlah penduduk Indonesia per awal tahun 2014 baru mencapai 251 juta jiwa. Fakta ini membuktikan bahwa kebutuhan akan dunia komunikasi dan informasi sangat tinggi di Indonesia. Sementara itu dari data yang sama, ternyata pengguna ponsel, mereka adalah pengguna aktif internet sebanyak 27 juta orang, dan 62 juta diantaranya punya akun *Facebook* yang aktif. Lain halnya dengan jumlah penduduk bumi yang telah mencapai 6,5 miliar jiwa dan dua miliar dari mereka telah terhubung dengan dunia maya, dan 1,3 jiwa dari pengguna internet ternyata mereka aktif di dunia media sosial seperti *facebook* dan *twitter*.

Menurut Manumpil, beliau menjelaskan bahwa meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas.¹

Menurut Dhende, beliau menjelaskan bahwa perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, khususnya terhadap gaya hidup dan aktivitas sehari-hari. Salah satu teknologi yang berperan besar yaitu teknologi komunikasi. United Nations Children's Fund menyatakan bahwa anak di seluruh dunia terikat dengan dunia digital. Penelitian yang dilakukan oleh UNICEF mendapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan anak yang mengakses internet melalui *gadget*. Penelitian pada beberapa Negara, intensitas penggunaan internet anak usia 15 tahun sama dengan dewasa berusia 25 tahun, hingga ditetapkan istilah *bedroom culture* terhadap penggunaan *gadget* pada anak.²

Pada saat menjalankan kehidupan manusia merupakan makhluk yang mampu memprediksi apa yang akan terjadi dimasa yang akan datang. Manusia menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menghasilkan pembaharuan-pembaharuan baik itu dibidang ilmu pengetahuan maupun pada bidang teknologi yang sesuai dengan direncanakannya. Antara ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, karena pada dasarnya tanpa adanya ilmu pengetahuan mustahil untuk mengaplikasikan teknologi, begitu juga sebaliknya dengan teknologi tidak dapat berkembang tanpa bantuan dari ilmu pengetahuan. Pada saat sekarang ini teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang sangat signifikan didalam kehidupan dunia, sehingga dikatakan bangsa yang maju adalah bangsa yang mampu menguasai dan mempunyai teknologi yang mumpuni. Begitu juga dengan bangsa kita, Indonesia merupakan salah satu bangsa didunia yang ikut aktif dalam memajukan perkembangan teknologi, informasi serta media-media penyebarannya.

¹ Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik," *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (2018): 86–97.

² Ni Putu Henix Agustya Dewi Gede Yenny Apriani Desak, "Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD N 3 Candikuning," *Jurnal Medika Usada* 4, no. 1 (2021): 7–11.

Dengan dibuktikan didalam peraturan dalam bentuk undang-undang yang telah dibuat oleh pemerintah Indonesia sesuai dengan yang mana pemerintah dengan jelas membahas mengenai segala aspek yang berhubungan dengan pengertian teknologi, serta media-media yang menyebarkan teknologi tersebut.³

Pada dasarnya penggunaan teknologi gadget pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih kearah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Anak-anak biasanya mendapatkan gadget dari kedua orang tuanya sebagai hiburan. Siregar dalam hasil pengamatannya juga melihat bahwa anak cenderung kecanduan bermain gadget, lupa waktu, apatis, dan game online.⁴ Awalnya penggunaan pertama hanya diisi dengan fitur audio seperti music supaya anak tidak jenuh dan menjadi media hiburan untuk anak-anaknya. Namun, lama kelamaan anak-anak biasanya bosan, dengan konten atau fitur yang ada, sehingga anak luput dari pengawasan orang tua. Anak-anak akan memanfaatkan gadget untuk kepentingan bermain game, menonton youtube, dan lain sebagainya yang menyenangkan daripada komunikasi. Anak-anak menjadi terlena dengan gadget dan tidak peduli lagi dengan belajar atau lingkungannya.⁵

Internet merupakan salah satu hal yang selalu dimanfaatkan dalam gadget. Internet merupakan satu keajaiban penemuan di dunia. Penemuan internet merubah dunia menjadi lebih dinamis dan serba cepat. Semua menjadi lebih mudah dengan adanya akses internet. Apa saja yang tidak kita ketahui akan segera kita temukan dengan bantuan dalam hal internet ini. Kemajuan internet telah menyentuh banyak sisi kehidupan manusia. Keajaiban di belahan dunia lain bisa kita ketahui dengan segera melalui internet, manusia pun saling berinteraksi melalui internet. Internet pun sudah digunakan pada lapisan masyarakat mulai dari anak usia 3 tahun sudah bisa mengakses

³ D Agasi et al., "Pengaruh Pemakaian Gadget Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan Dengan Perkembangan Psikologinya," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 10763–10768.

⁴ Viktor Deni Siregar and Talizaro Tafonao, "Berbagai Konflik Dialami Oleh Remaja Di Era Digital 4.0 Ditinjau Dari Psikologi Perkembangan Afektif," in *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, vol. 1, 2021, 13–20, <https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/SEMNASTEKMU/article/view/79>.

⁵ Nikmawati Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, and Santoso Santoso, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021): 254.

fitur-fitur yang disediakan dari internet. Pada jaman sekarang ini, sebagai orang tua harus mengenalkan fungsi dan kegunaan gadget dengan fitur internet secara lebih dini terhadap anak. Sehingga pada saat ini anak tidak merasa ketinggalan zaman. Internet menyediakan fitur-fitur yang selalu diperbarui dari hari-hari. Mulai dari hal yang bersifat mendidik sampai dengan hal-hal yang bersifat merugikan dan kurangnya tanggung jawab.⁶ Oleh karena itu, sebagai pengguna gadget yang baik harus bisa menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan.⁷

Berdasarkan hasil survei melalui wawancara Tim PKM terhadap kepala sekolah SD Eppata II Batu Aji Batam pada tanggal 29 Maret 2023, dimana tim mendapatkan informasi bahwasanya anak didik di SD Eppata II Batu Aji Batam kurangnya bersosialisasi karena mereka menggunakan gadget untuk bermain game, menonton youtube, dan media sosial. Ada beberapa faktor yang menyebabkan anak didik tersebut kurang bersosialisasi, kurangnya rasa kepedulian, yakni mereka sibuk dengan main game di hp, kedua mereka sibuk scroll tik tok, ketiga mereka sibuk menonton youtube, dan terakhir kurangnya kasih sayang terhadap orang tua, karena orang tua terlalu sibuk dengan urusan pribadi mereka masing-masing, hal inilah mereka menjadi masalah dalam dunia teknologi, karena akan menyebabkan dampak negatif dalam prestasi belajar anak.

Dengan demikian, dampak gadget terhadap prestasi belajar anak didik sangat penting untuk kita jaga supaya mereka bisa memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan, memiliki rasa bersosialisasi terhadap guru, teman, dan keluarga, dan memberikan contoh yang baik buat masyarakat sekitar mereka. Kegiatan PkM ini mengajarkan dan mendidik anak didik SD Eppata II Batu Aji untuk memberikan dampak gadget yang baik terhadap prestasi belajar anak nantinya, supaya mereka bisa menggunakan gadget ini dengan baik dan memberikan dampak positif untuk perstasi anak kedepannya.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas sehingga tim PkM ini melakukan kegiatan tentang dampak gadget terhadap prestasi belajar anak didik kelas IV di SD Eppata II Batu Aji Batam, supaya memberi pemahaman mengenai dampak gadget dan mendidik bagaimana anak bisa menggunakan gadget itu dengan baik dan benar, supaya orang tua bisa memberikan perhatian yang penuh terhadap anak-anaknya. Orang tua harus memberikan arahan yang baik supaya mereka

⁶ Ya'aman Gulo, Rita Evimalinda, and Ardianto Lahagu, "Peran PAK Dalam Membentuk Mental Positif Generasi Kristen Di Era Millennial," *Real Didache: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 1 (2020): 81, <https://osf.io/ypqk5/>.

⁷ Stefania Baptis Seto, Maria Trisna Sero Wondo, and Maria Fatima Mei, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Masa Covid-19," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 2104–2114.

bisa menggunakan internet dengan baik dan bisa mencari informasi tentang dunia pendidikan. Adapun tujuan dalam melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan untuk meingkatkan dan menambah ilmu dan wawasan pikiran anak didik SD Eppata II Batu Aji Batam tentang dampak gadget, baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar mereka.

METODE

Kegiatan PkM ini diselenggarakan di SD Eppata II Batu Aji Batam, pada hari/tanggal, Rabu, 12 April 2023. Dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini ada beberapa langkah yang dilakukan oleh tim PkM, yaitu: pertama, melakukan observasi. Pada tahap ini tim melakukan terlebih dahulu untuk survey lapangan di SD Eppata II Batu Aji Batam untuk mengetahui situasi dan kondisi tempat kegiatan dan menyusun semua kegiatan yang akan dilakukan. Dengan koordinasi kepada Kepala Sekolah SD Eppata II Batu Aji Batam mengenai penentuan waktu perjumpaan dan jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan. Kedua yaitumelaksanakan penyuluhan dan mengevaluasikan kegiatan. Pada tahap ini tim akan menjelaskan materi tentang dampak gadget terhadap prestasi belajar anak didik kelas IV, supaya anak didik bisa menambah ilmu dan menggunakan gadget dengan baik. Hasil dan pembahasan kegiatan PkM ini, anak didik di SD Eppata II Batu Aji Batam bisa memahami tentang dampak teknologi yang akan terjadi di masa depan. Selama kegiatan PkM berlangsung anak didik sangat fokus mendengarkan dan berdiskusi bersama-sama tentang dampak gadget ini.

HASIL

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan beberapa tim di mulai dari Dosen 2 orang hingga mahasiswa/i Prodi Pendidikan Agama Kristen STT Real Batam ada 7 orang. Dari hasil observasi awal, jumlah siswa-siswi kelas IV (gabungan A & B) keseluruhannya ada 30 orang, jumlah keseluruhan guru di SD Eppata II Batu Aji ada 12 orang dan 1 orang Kepala Sekolah SD Eppata II Batu Aji Batam. Ketua dan wakil ketua Tim PkM melakukan survei pada tanggal 29 Maret 2023 di SD Eppata II Batu Aji Batam yang akan melaksanakan kegiatan PkM



Gambar 1: Survei bersama Kepala Sekolah SD Eppata II Batu Aji Batam dan jumlah absensi anak didik kelas IV (gabungan A & B) SD

pada tanggal 12 April 2023. Tim PkM akan memberikan tema tentang Dampak Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak Didik Kelas IV di SD Eppata II Batu Aji Batam. Kegiatan PkM ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa/i Sekolah Tinggi Teologi (STT) Real Batam, Program Studi S1 Pendidikan Agama Kristen. Kegiatan PkM ini tidak hanya sebagai rutinitas dari program STT Real Batam yang dilaksanakan setiap tahunnya, tetapi kegiatan ini sangat bermanfaat untuk peserta didik di SD Eppata II Batu Aji Batam untuk memberikan dampak gadget terhadap prestasi belajar anak didik, sekaligus memberikan arahan kepada anak didik supaya mereka bisa menggunakan gadget dengan benar.

Adapun kegiatan pembinaan yang akan dilakukan dalam beberapa hal yaitu: langkah awal yang tim PkM lakukan adalah observasi, dalam observasi ini Tim PkM ini mensurvei lapangan yang sudah menjadi target kegiatan. Tujuan dari observasi lapangan tersebut adalah untuk mengetahui kondisi yang ada dikelas dan keadaan lingkungan sekolah di SD Eppata II Batu Aji Batam. Sehingga Tim PkM ini dapat menyusun kegiatan yang mudah dan sesuai dengan keadaan yang ada.

PEMBAHASAN

Pemaparan Materi

Tahap ini, kegiatan pembinaan terhadap anak didik dimulai dari penjelasan materi tentang dampak gadget terhadap prestasi belajar anak didik kelas IV, yang disampaikan oleh Dosen Pembimbing Tim PkM yaitu Ibu Rita Evimalinda Sihombing, dan dihadiri oleh guru kelas IV A dan B SD Eppata II Batu Aji Batam beserta Tim PkM yang ada. Adapun materi yang disampaikan kepada anak didik yaitu; 1) pengertian dari dampak gadget, 2) tujuan dari dampak gadget, 3) ciri-ciri dari penggunaan teknologi, 4) manfaat dari dampak gadget. Tujuannya agar penjelasan dari materi ini anak didik bisa memahami dampak terjadinya teknologi masa kini.



Gambar 2: Dosen Pembimbing Tim PkM sedang memaparkan materi kepada anak didik kelas IV di SD Eppata II Batu Aji Batam

Secara etimologi, gadget adalah berasal dari istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget juga merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Gadget juga merupakan sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi bisa diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget adalah kata yang merujuk ke perangkat elektronik yang memiliki fungsi yang sangat spesifik, misalnya sebagai perekam suara, memainkan video, menampilkan foto, bahkan bisa digunakan sebagai alat pengawas. Kata “Gadget” sering sekali digunakan di media massa maupun media elektronik. Dengan demikian, gadget adalah sebuah perangkat elektronik dalam bentuk teknologi informasi dengan fungsi yang

sangat spesifik sesuai dengan konteks di era globalisasi saat ini.⁸ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gadget sangatlah penting agar anak didik bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada, mempergunakan gadget dengan benar, supaya mereka bisa belajar lewat internet, mengakses media-media pembelajaran. Oleh sebab itu, Tim PkM ini memaparkan materi kepada anak didik SD Eppata II Batu Aji Batam sebagai binaan dan menyadarkan anak didik supaya mereka bisa menggunakan alat media dengan baik.

Metode ceramah menurut Syaiful Sagala adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaan ceramaha untuk menjelaskan uraiannya, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar, dan audio visual lainnya. Menurut Wina Sanjaya menjelaskan bahwa metode ceramah sebagai salah satu cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Sedangkan menurut Abdul, Kadir metode ceramah adalah metode yang dilakukan dengan maksud untuk menyampaikan keterangan petunjuk, pengertian, penjelasan tentang sesuatu masalah, dihadapan orang banyak. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa metode ceramah adalah metode penyampaian sesuatu penjelasan atau petunjuk antara guru dan siswa melalui penuturan langsung lisan ke lisan.⁹

Mendiskusikan Materi Terhadap Anak Didik



Gambar ke 3: Mendiskusikan materi terhadap anak didik

⁸ Fifit Fitriansyah, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD" (Universitas Negeri Jakarta, 2016).

⁹ Rosa Susila Prestikadini, "PENGARUH METODE CERAMAH DAN TANYA JAWAB BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH KLASAMAN, GATAK, SUKOHARJO" (Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2023).

Langkah yang dilakukan oleh Tim PkM setelah selesai penjelasan materi tentang dampak Gadget terhadap prestasi belajar anak didik kelas IV di SD Eppata II Batu Aji mengajak mendiskusikan kembali materi yang sudah dijelaskan oleh Ibu Rita Evimalinda Sihombing. Supaya mereka bisa mengingat kembali tentang dampak teknologi masa kini, agar mereka bisa menggunakan media teknologi untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas.¹⁰

Metode diskusi merupakan pengajaran metode yang mana guru memberikan satu persoalan (masalah) pada murid diberikan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah tersebut dengan teman-temannya. Dalam diskusi saling tukar-menukar informasi, menerima informasi, dapat pula mempertahankan pendapatnya dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa. Menurut Usman dan Setiawati menjelaskan bahwa metode diskusi merupakan suatu penyampaian pelajaran dimana guru bersama-sama dengan siswa mencari jalan pemecahan atau persoalan yang dihadapi.¹¹

¹⁰ Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–113.

¹¹ Femi Asri Pakaya, "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Diskusi," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 5, no. 3 (2020): 193.

Evaluasi

Hasil evaluasi masalah	Hasil evaluasi perbaikan masalah
1. Anak didik kurang bersoalisasi	1. Anak didik harus memiliki rasa bersoalisasi terhadap guru, teman, dan keluarga
2. Anak didik kurangnya rasa kepedulian	2. Anak didik harus memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan
3. Anak didik merasa kurang kasing sayang kepada orang tuanya	3. Orang Tua harus memberikan kasih sayang yang penuh terhadap anak-anaknya (anak didik)

Adapun hasil evaluasi kegiatan ini dapat dilihat dari beberapa diskusi oleh Tim PkM dengan anak didik, yaitu: 1. Anak didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menangkap materi yang sudah di sampaikan, yang dilihat dari pertanyaan Tim PkM tentang dampak gadget terhadap prestasi belajar anak didik kelas IV, namun hanya beberapa saja yang mampu menangkap materi yang ada. 2. Anak didik sangat antusias mendengarkan dan memperhatikan apa yang sudah dijelaskan oleh Tim PkM.

Dari kegiatan ini Tim PkM mengarahkan anak didik untuk bisa menggunakan teknologi dengan baik dan mempunyai tujuan yang bermanfaat untuk mereka. Dan hasil yang Tim PkM jelaskan, mereka bisa menjelaskan kembali kepada orang tua maupun suadaranya supaya mereka bisa menggunakan gadget dengan benar.

Evaluasi dilakukan dengan tes yang diberikan melalui angket yang diolah terkait materi serta dibagikan kepada seluruh anak didik yang ikut. Tes tersebut memuat pernyataan dari materi pembelajaran yang telah dijelaskan. Dari hasil test yang diberikan kepada anak didik, dari 30 orang yang mengisi angket, ada sebanyak 90 % peserta didik yang menjawab dengan sangat baik dan ada juga yang menjawab tidak setuju kurang lebih 8 %.

KESIMPULAN

Pembinaan pada anak didik tentang dampak gadget terhadap prestasi belajar anak didik kelas IV sangatlah penting agar mereka menggunakan internet dengan benar, agar mereka bisa bersosialisasi dengan guru, teman, dan keluarga, agar mereka belajar menggunakan media-media teknologi. Adapun proses pembinaan yang dilakukan Tim PkM untuk mengingatkan kembali supaya jaman sekarang ini teknologi akan semakin canggih, dan anak didik bisa menambah wawasan ilmu mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Agasi, D, R Oktarina, D Desyandri, and I Murni. "Pengaruh Pemakaian Gadget Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan Dengan Perkembangan Psikologinya." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 10763–10768.
- Fitriansyah, Fifit. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD." Universitas Negeri Jakarta, 2016.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–113.
- Gede Yenny Apriani Desak, Ni Putu Henix Agustya Dewi. "Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD N 3 Candikuning." *Jurnal Medika Usada* 4, no. 1 (2021): 7–11.
- Gulo, Ya'aman, Rita Evimalinda, and Ardianto Lahagu. "Peran PAK Dalam Membentuk Mental Positif Generasi Kristen Di Era Millennial." *Real Didache: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 1 (2020): 81. <https://osf.io/ypqk5/>.
- Hudaya, Adeng. "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik." *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (2018): 86–97.
- Nikmawati, Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, and Santoso Santoso. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021): 254.
- Pakaya, Femi Asri. "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Diskusi." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 5, no. 3 (2020): 193.
- Prestikadini, Rosa Susila. "PENGARUH METODE CERAMAH DAN TANYA JAWAB BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH KLASAMAN, GATAK, SUKOHARJO." Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2023.
- Seto, Stefania Baptis, Maria Trisna Sero Wondo, and Maria Fatima Mei. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Masa Covid-19." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 2104–2114.

Siregar, Viktor Deni, and Talizaro Tafonao. "Berbagai Konflik Dialami Oleh Remaja Di Era Digital 4.0 Ditinjau Dari Psikologi Perkembangan Afektif." In *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 1:13–20, 2021. <https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/SEMNASTEKMU/article/view/79>.