

**MENUMBUHKAN MINAT MOTIVASI DAN KESADARAN SISWA  
SMA TAMAN MADYA1 DALAM PENGGUNA GADGET YANG  
SEHAT DI MASA PANDEMI *COVID-19***

Fauziah<sup>1</sup>, Ari Soeti Yani<sup>2</sup>, Danang Trijayanto<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Prodi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Prodi Manajemen Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, Indonesia

*fauziah.yanis72@gmail.com*

**ABSTRAK**

Program pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan Sosialisasi dalam Menumbuhkan Minat Motivasi dan Kesadaran Masyarakat Pengguna Gadget yang Sehat di masa Pandemi Covid 19 bagi siswa SMA Taman Madya 1 Jakarta Pusat dalam meningkatkan dan menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa – siswi SMA Taman madya 1 tersebut. SMA Taman Madya 1 Jakarta dipilih sebagai mitra Abdimas karena lokasinya yang tidak jauh dan perlu bimbingan agar dapat membuka paradigma siswa SMA Taman Madya 1 akan pentingnya penggunaan gadget yang sehat didunia pada masa pandemi saat ini. Tujuan dari Penggunaan Gadget yang Sehat, selain membuka paradigma masyarakat supaya berhati-hati dalam menggunakan media sosial dan meningkatkan wawasan di bidang pemanfaatan gadget dari dunia virtual, serta belajar untuk lebih waspada dan melatih kemampuan siswa supaya terhindar dari penyalahgunaan gadget dan menumbuhkan serta meningkatkan percaya diri dalam memberikan informasi yang berguna. Keterbatasan pengetahuan menjadi salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh pengguna gadget yang sehat untuk menumbuhkan minat motivasi dan kesadaran bagi masyarakat, agar tujuan ini dapat berjalan maka perlu adanya sosialisasi dalam penggunaan gadget yang sehat bersama siswa SMA Taman Madya 1 Jakarta, sehingga siswa dapat menggunakan gadget dengan tepat guna, membantu dalam proses belajar mengajar dan diharapkan kedepannya siswa SMA Taman Madya dengan memanfaatkan gadget dan teknologi komunikasi dapat menjadi pelaku usaha yang siap untuk terjun ke masyarakat.

**Kata Kunci** : Motivasi, Kesadaran, Penggunaan gadget

**ABSTRACT.**

*This Community Service Program aims to provide Socialization in Fostering Interest in Motivation and Awareness of Healthy Gadget Users during the Covid 19 Pandemic for SMA Taman Madya 1 Central Jakarta students in improving and adding insight and knowledge for the SMA Taman Madya 1 students. This activity can run well and smoothly. All participants of this Abdimas activity were quite enthusiastic in welcoming the author as a presenter. SMA Taman Madya 1 Jakarta, which we chose as Abdimas partner because of its close location and need guidance in order to open the paradigm of SMA Taman Madya 1 students on the importance of using healthy gadgets in the world during the current pandemic. The purpose of the Healthy Use of Gadgets, apart from opening the paradigm of society to be careful in using social media and increasing insight in the field of using gadgets from the virtual world, as well as learning to be more vigilant and training students' abilities to avoid gadget abuse and grow and increase self-confidence. in providing useful information. Limited knowledge is one of the challenges that must be faced by healthy gadget users to foster motivational interest and awareness for the community, so that this goal can work, it is necessary to socialize the use of healthy gadgets with students at SMA Taman Madya 1 Jakarta, so that students can use gadgets. effectively, assisting in the teaching and learning process and it is hoped that in the future SMA Taman Madya students by utilizing gadgets and communication technology can become business actors who are ready to enter the community.*

**Keywords:** *Motivation, Awareness, Use of gadgets*

**PENDAHULUAN**

Indonesia termasuk salah satu negara yang terkena dampak wabah virus covid mengerikan yang dapat merenggut nyawa. Merujuk pada Undang-undang Bencana Nomor 24/2007 menyatakan 3 jenis bencana: bencana alam, nonalam, dan sosial. Pemerintah resmi mengumumkan bahwa Negara Indonesia sedang mengalami bencana nasional yaitu merebaknya wabah *Covid-19*. Merujuk pada pemberitahuan bahwa Indonesia sedang mengalami bencana nasional, pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan, salah satunya ialah diberlakukan Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) sebagai upaya menghentikan penularan *Covid-19*. Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang imbauan kepada para Kadisdik Provinsi, Kabupaten/Kota, Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi, Pimpinan Perguruan Tinggi, serta Kepala Sekolah agar mempedomani Pencegahan *Covid-19* di satuan pendidikan berdasarkan tingkat risiko penyebaran. (Sintiawati, 2020)

Gadget dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget memiliki

perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada gadget. Seiring waktu gadget menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis. Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, gadget juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi.(Li, 2011)

Kegiatan pendidikan tentunya tidak dapat dihentikan selama masa pandemi ini, namun bentuk prosesnya yang akan berbeda dengan proses pembelajaran sebelum dimulainya pandemik Covid-19. Seperti yang diungkapkan Dewey (1958) dalam (Sagala, Syaiful: 2013) berpendapat bahwa “Pendidikan adalah proses yang tanpa akhir, dan pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental baik menyangkut daya pikir daya intelektual maupun emosional perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya. Oleh karena itu, proses belajar menjadi kunci untuk keberhasilan pendidikan agar proses belajar menjadi berkualitas membutuhkan tata layanan yang berkualitas. Keluarga merupakan wadah utama kunci keberhasilan dalam mendidik anak. Orang tua harus menumbuhkan dan meningkatkan minat baca anak dalam situasi pandemi seperti ini supaya anak tetap memperoleh hak mendapatkan pendidikan meskipun dalam keadaan pandemi *Covid-19*.(Sintiawati, 2020)

Kemajuan teknologi tidak dapat dipungkiri di masa sekarang ini, kemudahan mengakses segala informasi dapat ditemukan melalui beberapa aplikasi dalam gadget. Hal tersebut memberikan peluang yang cukup bagus bagi masyarakat di tengah pandemi Covid-19. Berlakunya kebijakan PSBB mengakibatkan terbatasnya pergerakan masyarakat dalam mengakses informasi, baik itu informasi untuk memenuhi kebutuhan belajar di sekolah maupun informasi bagi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Literasi digital memberikan ruang baru yang dapat memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi di tengah pandemi *Covid-19*.(Sintiawati, 2020)

Literasi digital dalam penggunaan gadget pada pelajar sebagai sarana belajar mengajar di masa pandemi covid memberikan akses yang seluas-luasnya bagi pelajar untuk membuka, menggunakan atau mengunduh aplikasi yang tersedia. Banyak aplikasi yang bermanfaat bagi pelajar dalam mencari bahan atau materi pelajaran namun tidak sedikit aplikasi yang tidak mendidik dapat ditemukan melalui gadget.

Terdapat 80% pelajar yang menyatakan bahwa gadget telah mempengaruhi prestasi belajar mereka, beberapa pelajar juga menyatakan bahwa penggunaan gadget

menyebabkan pemborosan, menjadi pemalas, lupa waktu, mengganggu kesehatan penggunaan gadget yang tidak bijak alias berlebihan bisa berdampak buruk bagi kesehatan psikis dan jasmani. Selain itu dampak negatif terhadap gadget juga berpengaruh pada sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas dan menjadi lupa waktu, kesulitan beradaptasi dengan mata pelajaran, lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Remaja yang ketergantungan terhadap gadget menimbulkan perilaku anti sosial. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. (Indaswari, 2019)

SMA Taman Madya 1 Jakarta Pusat adalah SMA swasta yang sudah lama berdiri yaitu pada tahun 1949 oleh Perguruan Tamansiswa Jakarta. Berawal dari ditutupnya Taman Dewasa Raya kemudian didirikan Taman Madya (SMA) kegiatannya sore dan malam hari. Di tahun 1950-an karena keterbatasan ruang belajar Taman Madya diselenggarakan siang hari sampai jam 21.00. Sesudah Taman Dewasa Raya dibubarkan tahun 1952, siswanya disalurkan ke Taman Madya. Yang kelas III TDR langsung ke Taman Madya kelas I dan yang kelas IV TDR langsung kelas II. Pada waktu itu sarana pendidikan sangat terbatas, juga para pamongnya kebanyakan bukan berasal dari sekolah keguruan. Dengan berlokasi SMA Taman Madya I, Sunter Bendungan Jago, RT.10/RW.1, Serdang, Kecamatan. Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, para siswanya kebanyakan berasal dari kalangan menengah kebawah.

Saat pandemi covid-19, siswa dan siswi SMA Taman Madya memberlakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran daring menggunakan gadget atau laptop. Dengan menggunakan aplikasi google classroom siswa menjalani proses belajar di rumah. Dalam penggunaan gadget tersebut para siswa tidak sedikit yang lebih banyak memanfaatkan gadget untuk bermain games online atau membuka situs-situs yang tidak layak yang mengandung konten pornografi atau kekerasan dibandingkan mencari materi pelajaran. Selain itu waktu bermain di gadget lebih banyak dibandingkan waktu mengerjakan aktifitas lainnya.

Pengabdian kepada Masyarakat dengan kegiatan sosialisasi bertema : **“Menumbuhkan Minat Motivasi Dan Kesadaran Siswa SMA Taman Madya1 Dalam Pengguna Gadget Yang Sehat Di masa Pandemi Covid-19”** bertujuan untuk Menumbuhkan Minat Motivasi Dan Kesadaran Siswa SMA Taman Madya1 Dalam Pengguna Gadget Yang Sehat Di masa Pandemi Covid-19. Melaksanakan kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi, selain itu dosen dapat mengaplikasikan pengetahuan tentang

ilmu komunikasi kepada , masyarakat mengenai literasi digital melalui penggunaan gadget, sehingga siswa SMA dapat termotivasi menggunakan gadget yang sehat, bermanfaat dan tepat guna sebagai alat proses belajar mengajar siswa dan dimasa mendatang gadget dapat dimanfaatkan para siswa sebagai alat usaha yang menghasilkan untuk meningkatkan perekonomian.

### **METODE**

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan program studi Ilmu Komunikasi dengan melibatkan mahasiswa ini yaitu sosialisasi yang dilakukan secara virtual.

**Tempat dan Waktu,** Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan cara webinar virtual. Pelaksanaan webinar virtual Abdimas pada hari Senin, 29 Juni 2020 melalui aplikasi zoom *conference*.

**Khalayak sasaran** atau Peserta pada kegiatan Abdimas adalah siswa SMA Taman Madya 1 Jakarta Pusat.

**Metode Pengabdian.** Metode pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan menggunakan metode sosialisasi dengan menguraikan dan menjelaskan materi presentasi diselingi dengan diskusi secara interaktif dari para peserta. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan melalui aplikasi zoom, mulai dari proses persiapan sampai pada pelaksanaannya berjalan dengan baik dan kondusif

**Indikator keberhasilan.** Indikator keberhasilan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah bertambahnya pengetahuan mitra atau siswa mengenai penggunaan gadget yang sehat, siswa dapat memanfaatkan gadget sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat memilah dan memilih aplikasi yang baik dan sehat. Dimasa mendatang siswa dapat memanfaatkan gadget sebagai alat dalam menciptakan inovasi dan menciptakan sesuatu yang berdaya guna dan meningkatkan perekonomian masyarakat.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Semenjak Covid-19 mulai menyebar luas, kebiasaan proses belajar berubah menjadi sistem online dengan menggunakan ponsel, tablet, laptop, ataupun komputer masing-masing pelajar. Perubahan kebiasaan belajar ini untuk mengantisipasi adanya kontak fisik secara langsung yang dapat memberikan pengaruh besar terhadap penyebaran Covid-19. Penggunaan media digital merupakan suatu kebiasaan baru bagi masyarakat dalam beraktivitas, khususnya dalam melaksanakan proses pembelajaran. Gadget dan media digital menjadi peralatan utama yang harus digunakan dalam proses Pembelajaran Jarak

Jauh (PJJ).

Menurut Siregar dkk dalam bukunya (Santoso & Santosa, 2020), mengatakan bahwa Perilaku Masyarakat dalam Menggunakan Media Digital di Masa Pandemi teknologi yang digunakan dengan basis internet dan teknologi multimedia dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif dari pelaksanaan dalam kelas atau ruangan yang sering dilakukan. Di antara media pembelajaran daring yang banyak digunakan adalah layanan google classroom. Google classroom adalah salah satu produk dari google. Google classroom merupakan serambi pembelajaran blended yang dirancang untuk memudahkan dunia para pendidik dalam merancang, membagikan, dan mengelompokkan materi, penugasan/instruksi, angket tanpa kertas (paperless).(Sintiawati, 2020)

Saat ini teknologi komunikasi berkembang dengan sangat pesat, sehingga tidak mengherankan bahwa akhir-akhir ini sering bermunculan istilah perangkat baru. Hal ini sangatlah wajar mengingat hampir sebagian besar masyarakat mendambakan kemudahan dan salah satu wujudnya adalah dalam bentuk kecanggihan teknologi yang digunakan.

Salah satu istilah yang cukup ramai diperbincangkan adalah gadget. Definisi dari gadget sendiri adalah suatu alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau memudahkan bagi para penggunanya. Salah satu gadget yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah handphone atau yang biasa dikenal dengan smartphone.

Pada awalnya handphone atau ponsel digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantara namun dengan berbagai macam pengembangan suatu smartphone juga dapat digunakan untuk keperluan internet, mendengarkan audio video, game, sebagai komponen media sosial, untuk memfoto dan masih banyak lagi. Hal ini juga merupakan wujud dari peran vital gadget bagi masyarakat luas.

Selanjutnya penggunaan gadget melalui laman “Rumah Belajar” juga marak diakses siswa-siswi sebagai media pembelajaran di tengah pandemi. Aplikasi “Ruang Guru” pun menjadi primadona sebagai aplikasi yang terlibat dalam proses pembelajaran selama pandemi. Aplikasi Edmodo lebih sering digunakan pendidik untuk memberikan informasi pembelajaran karena dirasa lebih mudah diakses oleh siswa dan siswinya.

Penggunaan gadget ternyata bukan hanya memiliki dampak positif namun juga dampak negatif, seperti penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, radiasi otak, kelelahan fisik kurang konsentrasi, anti sosial dan masih banyak lagi.

Dari hasil pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi menumbuhkan minat, motivasi dalam penggunaan gadget yang sehat di masa pandemic covid dengan peserta siswa SMA, penggunaan gadget masih banyak digunakan siswa untuk bermain game online dan youtube, bahkan penggunaan gadget sebagai sarana belajar sangatlah jarang. Selain itu pengetahuan siswa mengenai pemanfaatan gadget yang berdaya guna juga masih sangat minim.

Melalui Program kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, program studi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta dengan mitra SMA Taman Madya 1 Jakarta Pusat melakukan sosialisasi untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam penggunaan gadget yang sehat di masa pandemi covid-19. Dengan melibatkan mahasiswa Semester 4 Program studi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta mengadakan Abdimas virtual Sosialisasi Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 untuk siswa/siswi SMA Taman Madya 1 pada tanggal 29 Juni 2020 pukul 12:00 WIB melalui aplikasi webinar Zoom.

Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang bagaimana cara yang tepat dan bijak dalam penggunaan gadget yang sehat supaya siswa dan siswi SMA Taman Madya 1 Jakarta Pusat dapat menggunakan gadget tersebut dengan benar dan baik. Terlebih lagi pada saat masa pandemi Covid-19 semua kegiatan dilakukan menggunakan gadget karena semua kegiatan seperti bekerja dan belajar dilakukan di dalam gadget. Acara abdimas virtual dibuka oleh moderator dengan kata sambutan dan doa yang disampaikan oleh moderator. Kemudian dilanjutkan dengan sambutan oleh dosen FISIP Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta yaitu Ibu Fauziah, S.Sos. M.Ikom dan Ibu Ari Soetiyani, S.E.,M.M. Sambutan pertama oleh Ibu Fauziah, S.Sos. M.Ikom, kemudian sambutan kedua dilakukan oleh Ibu There Yemmy selaku perwakilan SMA Taman Madya 1 Jakarta Pusat.

Abdimas virtual Penggunaan Gadget yang Sehat Selama Pandemi Covid-19 Pengabdian Kepada Masyarakat ini diikuti oleh perwakilan guru dari SMA taman madya 1 Jakarta yang diikuti oleh siswa / siswi SMA Taman Madya 1 dengan jumlah 51 siswa. Total yang mengikuti abdimas virtual ini berjumlah 66 peserta termasuk panitia abdimas dan dosen FISIP dan FEB sebagai pemateri. Materi abdimas dibagi sesuai prodi yaitu setelah penyampaian materi, MC membahas sesi tanya jawab untuk yang ingin bertanya kepada masing – masing pemateri.

Selama waktu abdimas virtual berlangsung siswa dan siswi sangat antusias

mendengarkan setiap materi yang disampaikan oleh masing-masing perwakilan dari mahasiswa semester empat Ilmu Komunikasi, dosen ilmu komunikasi dan dosen manajemen. Dilanjutkan dengan juga sesi tanya jawab untuk setiap peserta yang mengikuti abdimas virtual. Abdimas virtual berlangsung selama dua jam dan berakhir pada pukul 14:00 WIB. Ketika penyampaian materi sudah selesai disampaikan, panitia juga membagikan E-Sertifikat untuk siswa/siswi serta guru-guru yang datang dalam abdimas virtual. Selain itu pemberian doorprize diberikan kepada peserta yang aktif bertanya. Setelah sesi tanya jawab, MC menutup abdimas virtual ini dengan kata penutup berupa kesimpulan dan permasalahan dan juga memberikan keputusan. Sedang kata penutup juga disambut oleh perwakilan dari guru SMA Taman Madya 1 Jakarta dan hal ini disampaikan kata penutup oleh perwakilan guru yaitu ibu There Yemmy. Kemudian panitia pelaksana memberikan Piagam Kerja sama untuk Kepala Sekolah Taman Madya 1 dan Piagam Kerja sama antara FISIP UTA'45 Jakarta dengan SMA Taman Madya Jakarta. Selain itu diberikan juga Sertifikat penghargaan untuk Kepala Sekolah SMA Taman Madya 1 Jakarta sebagai mitra Abdimas dan sertifikat kepada para peserta webinar Abdimas. Selanjutnya Abdimas virtual ditutup oleh MC dan diakhiri dengan berfoto bersama seluruh peserta abdimas virtual serta panitia dari program studi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta.

Berikut dibawah ini adalah Foto-foto Kegiatan Abdimas virtual melalui aplikasi zoom

Foto 1





Foto 2



Adapun materi yang disampaikan dalam webinar Abdimas tersebut tidak hanya berupa materi yang dipresentasikan namun melalui sesi tanya jawab membuat peserta semakin semangat dan aktif dalam berdiskusi dan diharapkan kedepannya penggunaan gadget dapat membawa perubahan bagi para siswa, termasuk dalam penggunaan gadget yang sehat. Perubahan yang dibawa pada prinsipnya adalah membuka wawasan dibidang pemanfaatan gadget di dunia virtual.

Adapun materi Pengabdian kepada Masyarakat yang disampaikan dalam sosialisasi menumbuhkan minat, motivasi dalam penggunaan gadget yang sehat dimasa pandemi kepada siswa SMA Taman Madya yaitu mengenai :

Sosiologi komunikasi yaitu Ilmu yang memberikan pemahaman tentang kajian sosiologi dari kegiatan komunikasi, khususnya komunikasi massa. Kajian dari Sosiologi komunikasi meliputi hubungan media massa dengan institusi sosial lain yang ada dalam masyarakat, hubungan di dalam institusi media termasuk proses produksi isi media dan hubungan media massa dengan khalayak.

Komunikasi Massa yaitu komunikasi yang menggunakan media komunikasinya. Komunikasi massa adalah pesan-pesan yang dikomunikasikan melalui media massa dapat sejumlah besar orang. ( Bitter. Mass Communication An Intodrution 1980 )

Karakteristik Komunikasi Massa meliputi :

1. Menumbuhkan organisasi formal komplek untuk pelaksanaan kegiatan operasionalnya
2. Komunikasi massa ditujukan kepada khalayak yang lebih luas
3. Komunikasi massa bersifat publik
4. Komposisi khalayak komunikasi massa bersifat heterogen
5. Media massa dapat melaksanakan kontak yang simultan dengan organisasi dalam jumlah yang besar dan jauh dari sumber serta terpisah satu sama lain

6. Dalam komunikasi massa hubungan komunikasi dengan khalayak bersifat impersonal luas khalayak yang anonim
7. Khalayak komunikasi massa merupakan suatu kolektivitas yang merupakan komunikasi moderen dengan beberapa sifat yang distinktif. ( Menurut Dennis Mc Quail )

Pengetahuan tentang gadget yaitu berarti gawai suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada gadget. Seiring waktu gadget menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Dampak gadget yaitu terdapat dampak positif gadget bagi anak yaitu menambah informasi ataupun wawasan anak-anak, menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa Inggris lebih mudah, meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Anak-anak bisa belajar aneka pelajaran, mencari jurnal, bahan pelajaran, ilmu pengetahuan, mengetahui ada PR (Pekerjaan Rumah), mengirim tugas, jadwal kuliah, semua bisa lewat gadget. Gadget benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama gadget.

Dampak negatif gadget, seperti berisi konten seperti pornografi maupun ajaran yang salah, jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja serta terdapat game yang dapat merusak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, seperti pada konten yang tidak baik, seperti kekerasan (game dan film) serta pornografi yang dapat mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak dan kemampuan anak, bahkan merusak otak secara permanen.

## **SIMPULAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berbentuk sosialisasi melalui aplikasi zoom ini kami sampaikan sebagai dasar pelaksanaan kegiatan yang telah terlaksana. Keberhasilan kegiatan ini tentunya berkat bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengharapkan dukungan kritik dan saran dari berbagai pihak agar dapat melaksanakan suatu kegiatan Abdimas yang lebih baik lagi dimasa mendatang. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih. Adapun mitra dari SMA Taman Madya 1 Jakarta ini perlu adanya pendampingan dalam bentuk kerja sama yaitu PKL ( Praktek Kerja Lapangan ) di Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta. Karena dengan adanya

PKL tersebut dapat meningkatkan skill dan pengetahuan siswa-siswi SMA Taman Madya 1 Jakarta Pusat dalam dunia kerja dan penggunaan teknologi komunikasi.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ii, B. A. B. (2011) ‘Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa), hlm. 132. 12’, pp. 12–44.

Indaswari, putri pratiwi (2019) ‘No TitleEΛENH’, *Αγαη*, 8(5), p. 55.

Sintiawati, N. (2020) ‘Perilaku Masyarakat Dalam Menggunakan Media Digital Di Masa Pandemi’, *Jurnal Akrab*, 11(2), pp. 10–19. doi: 10.51495/jurnalakrab.v11i02.341.