



KALANDRA
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
E-ISSN : 2828-500X

Tersedia Secara Online Pada Website : <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/JurnalKALANDRA>



Pantun Sebagai Media Pengalih Terhadap Kecanduan Gadget Pada Anak

SITI MAEMUNAH^{1*}

¹Dosen Sastra Indonesia
Universitas Pamulang
doseno2349@unpam.ac.id

DWI ANANTO AJI LAKSONO²

²Sastra Indonesia
Universitas Pamulang
Dwiannt180@gmail.com

ANANDA ERIKA FEBRIYANTI³

³Sastra Indonesia
Universitas Pamulang
Febriaananda29@gmail.com

KHAERUL GAOSUL ADOM⁴

⁴Sastra Indonesia
Universitas Pamulang
Khaerulgaosul@gmail.com

MALA YULIA DAMAI YANTI⁵

⁵Sastra Indonesia
Universitas Pamulang
Malayulia206@gmail.com

RAFLI SAPUTRA⁶

⁶Sastra Indonesia
Universitas Pamulang
Saputra90rafli@gmail.com

Diterima : 16/02/2022

Revisi : 25/03/2022

Disetujui : 29/03/2022

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana pengaruh gadget terhadap pembelajaran bahasa Indonesia IX C SD Negeri Serua 01. Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode deskriptif dengan subjek penelitian siswa SD Negeri Serua 01 yang berjumlah 20 siswa. Teknik yang kami gunakan yaitu pengumpulan data dengan teknik wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa gadget berperan sangat penting untuk siswa meningkatkan hasil belajar siswa IX C SD Negeri Serua 01.

Ini adalah artikel akses
terbuka dibawah
lisensi
CC BY-NC-SA 4.0



Kata Kunci : Pantun, Gadget, Anak-anak

PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai jenis yang berbeda setiap harinya. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, bermula dari kehidupan yang sederhana dengan teknologi seadanya dan sekarang sudah menjadi kehidupan yang jauh lebih maju dan modern. Hal ini, dapat kita ketahui oleh perkembangan teknologi semakin canggih. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh untuk kehidupan manusia, karena dengan meningkatnya penggunaan gadget pada kehidupan manusia. Internet bisa dikatakan hal terpenting dalam gadget, karena dengan internet kita bisa mengetahui banyak hal dengan cepat.

Gadget mempunyai dampak negatif dan dampak positif bagi kehidupan manusia, karena sebagian manusia sudah menjadikan gadget bagian dalam hidupnya. Dampak negatif dalam menggunakan gadget adalah kesehatan fisik menurun dan kecanduan yang dapat menagngu

* Penulis Korespondensi : doseno2349@unpam.ac.id (Siti Maemunah)
Diterbitkan oleh : Yayasan Kajian Riset Dan Pengembangan Radisi

kesehatan mental. Tidak hanya dampak negatif bagi para penggunanya, gadget juga berdampak positif bagi penggunanya, antara lain : sebagai media komunikasi, meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang banyak hal, sebagai media hiburan seperti game dan sebagainya. Dengan gadget kita juga dapat mencari informasi tanpa batasan wilayah.

Era globalisasi juga memaksa mahasiswa untuk berperan aktif tidak hanya di lingkungan kampus namun juga dalam kegiatan bermasyarakat. Mahasiswa adalah Iron stock yang berarti penerus generasi sebelumnya dengan kemampuan dan keterampilan masing – masing demi masa depan yang lebih cerah. Mahasiswa berperan penting tidak hanya dalam lingkungan akademi, namun juga penting bagi masyarakat sebagai individu yang terdidik. Mahasiswa sebagai ujung tombak Pendidikan sudah sepatutnya menjadi role model dalam kehidupan bermasyarakat yang didasari dengan ilmu pengetahuannya dan di barengi dengan derajat pendidikannya, serta mindset-nya. Maka karena itulah, mahasiswa sudah memulai untuk berkontribusi melakukan program kemasyarakatan melalui program PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat).

Sekarang ini peningkatan belajar anak-anak semakin menurun, belum lagi anak-anak yang jenuh, bosan, dan stres karena harus sekolah dari rumah. Oleh sebab itu, PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) yang berfokus pada anak-anak akan mengambil tema “Dengan cara memperkenalkan sastra lama (Pantun)” dengan metode pengenalan pantun pada anak-anak. Dimana dengan pantun dapat membawa dampak positif bagi anak-anak yaitu menghibur dan memperbanyak kosa kata pada anak, mempengaruhi tumbuh kembang anak, baik perkembangan sosial emosi maupun kognitif. Selain itu, pantun juga dapat mengembangkan daya imajinasi anak dan meningkatkan keterampilan bahasa, kemampuan mendengarkan serta merangsang kreativitas. Selain itu bisa menjadi penghibur serta bermanfaat bagi perkembangan anak yang meliputi, moral, bahasa, dan sosial.

Berlandaskan latar belakang masalah tersebut, kami ingin melakukan kegiatan untuk menjembatani sebagai wadah pendidikan mengenai Pantun, kami yang tergabung dalam PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini, berharap agar masyarakat khususnya anak-anak di SD Negeri Serua 01 menjadi termotivasi untuk meningkatkan semangat belajar dan kreatifitas pada masing – masing individu.

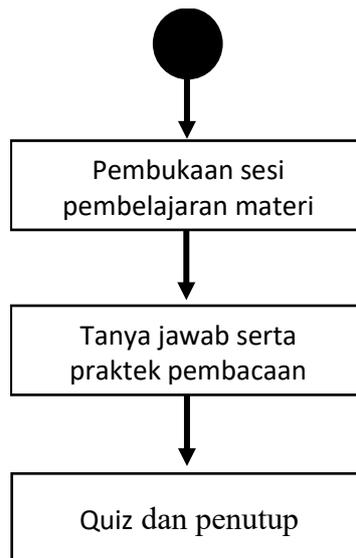
Sasaran kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini adalah sebagai hiburan sekaligus pembelajaran bagi anak-anak melalui Pantun untuk mengajak anak-anak di SD Negeri Serua 01 menjadi termotivasi meningkatkan semangat belajar dan kreatifitasnya, melalui kegiatan yang bertema “PANTUN SEBAGAI PENGALIH TERHADAP KECANDUAN GADGET PADA ANAK”

METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan masalah pengabdian kepada masyarakat adalah rencana mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada saat kegiatan dilakukan. Hal yang mendasari untuk pemecahan masalah ini adalah melalui kegiatan yang mengedukasi berupa penyuluhan dan pelatihan kepada anak – anak di SD Negeri Serua 01 dengan nama kegiatan “Pantun sebagai media pengalih terhadap kecanduan gadget pada anak”.

Berikut adalah flowchart mengenai metode pelaksanaan masalah tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat dari skema desain pemecahan masalah pada objek PKM di SD Negeri Serua 01, diantaranya:

- a. Pembukaan, mengajak bermain anak-anak dengan upaya melatih fokus.
- b. Pembelajaran Materi tentang Pantun.
- c. Tanya jawab, serta praktek pembuatan dan pembacaan pantun.
- d. Sesi quiz .
- e. Penutupan



Tabel 1
Flowchart Metode Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan Pantun guna melestarikan kedua bentuk sastra lama tersebut agar keberadaannya tetap eksis meskipun kecerdasan teknologi dan berbagai tantangan lain terus mengancam eksistensi sastra lama ini. Fokus pengabdian ini yakni pada anak – anak dari SD Negeri Serua 01. Kegiatan ini diselenggarakan selama dua hari dengan urutan rundown acara sebagai berikut.

1. Tanggal : 19 Januari 2022
 Waktu : 09.30 s.d 12.00 WIB
 Agenda : Memaparkan akibat dari kecanduan gadget
2. Tanggal : 20 Januari 2022
 Waktu : 09.00 s.d 12.00 WIB
 Agenda : Pengenalan Pantun

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jwb	Perlengkapan
09.30 - 09.45	Registrasi Peserta	Panitia	Meja 20 Kursi 20 Bolpoint 1 Daftar hadir Label Nama
09.45 - 10.00	Pembukaan dan Perkenalan	Panitia	Infokus Meja 1 Kursi 1
10.00 – 11.00	Pemaparan materi	Moderator	Infokus Meja 1 Kursi 1
11.00 - 11.20	Mewarnai	Panitia	Kertas gambar 20 Pensil warna 3 pack

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jwb	Perlengkapan
11.20 - 11.45	Quiz	Moderator & Panitia	
11.45 – 12.00	Penutupan	Panitia	Infokus

Tabel 2
Rundown Acara

A. Realisasi Pemecahan Masalah

Bentuk realisasi pemecahan masalah di kegiatan PKM kali ini diselenggarakan pada hari Rabu, 19 Januari 2022 dengan menyelenggarakan kegiatan berupa pelatihan & diskusi bersama dengan media presentasi, tanya jawab, dan quiz seputar hal – hal berikut ini :

1. Memberikan pengetahuan tentang Pantun Baik tentang pengertian, ciri-ciri dan jenis – jenisnya.
2. Menarik perhatian anak – anak pada pantun dengan cara membuat dan membacakan pantun.
3. Mencairkan suasana sekaligus melatih kecerdasan motorik anak – anak dengan mengajak mewarnai.

B. Khalayak Sasaran

Sasaran pada kegiatan PKM ini merupakan para anak – anak di SD Negeri Serua 01 yang beralamatkan di Jl. Setia No.8 Kp. Maruga, Serua, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Prov. Banten. Pada saat terselenggaranya kegiatan PKM ini dihadiri oleh 20 peserta dengan memiliki latar belakang sebagai siswa/siswi.

C. Metode Kegiatan

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Cara melakukan kegiatan PKM
Kegiatan PKM ini diselenggarakan dengan melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SD Negeri Serua 01, kemudian mengundang audiens yakni Siswa/siswi kelas IX C dengan berkoordinasi bersama Wali kelas IX C yaitu Bapak Andy.
2. Mengenalkan dan memaparkan tentang pantun.
Kami disini memaparkan pengertian pantun, ciri-ciri pantun, struktur pantun, dan jenis-jenis pantun.
3. Membuat pantun
Kami disini mengajak anak-anak untuk membuat pantun dengan tujuan menarik minat anak-anak terhadap pantun dan kemudian anak-anak membacakannya di depan kelas.

D. Hasil Pemaparan Materi

Setelah pemaparan materi Pantun selesai. Kemudian kami memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta pengabdian tentang materi yang baru saja kita paparkan. Hasilnya cukup memuaskan, dimana para peserta antusias menjawab pertanyaan kami yang mana hal tersebut menandakan metode pemaparan kami yakni dengan mengajak mereka bermain sekaligus belajar dinilai efektif. Berikut beberapa foto dimana para peserta yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar kami beri penghargaan berupa doorprize.

E. Pembahasan Metode Pengabdian

Setelah pembahasan materi dan sesi tanya jawab mengenai materi selesai, selanjutnya kami mengadakan quiz mewarnai bertema hewan. Dari quiz ini didapat beberapa anak mampu mewarnai dengan baik dan sesuai seperti warna realitanya. Berikut beberapa foto keadaan pada saat kami menggunakan alat peraga sebagai media pengajaran dan juga beberapa foto lainnya.

Dalam kegiatan yang diselenggarakan selama 2 hari tersebut, terdapat sebanyak 20 Peserta yang didominasi oleh anak – anak berumur 10 - 11 tahun mampu mengikuti kegiatan dengan teratur dan tertib. Dari pengamatan panitia, peserta kini mengerti dan paham tentang apa itu Pantun serta manfaat apa saja yang terkandung didalamnya. Untuk mengetahui hal tersebut panitia mengadakan quiz bagi para peserta untuk menguji seberapa paham mereka dengan materi yang panitia.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat kami tarik dari kegiatan ini adalah masih banyak di luar sana anak – anak yang belum mengerti tentang Pantun, orangtua sebagai guru kehidupan utama anaknya, baiknya mampu mengenalkan bentuk sastra lama seperti pantun ini, agar keberadaannya tetap eksis sampai generasi berikutnya. Adapun kesimpulan lain yang dapat kami simpulkan yaitu pendidikan tidak selalu tentang sains dan teknik, namun kebudayaan seperti sastra juga perlu dilestarikan agar tetap menjadi kebudayaan yang dapat dibanggakan Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada Allah SWT atas ridhonya kami dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini. Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yaitu dosen pembimbing ibu Siti Maemunah, S.Pd., M.Pd., dan kepala sekolah SD NEGERI SERUA 01 Hj. Sri Yuliyanti, S.Pd.,

Semoga artikel penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan sumber informasi sebagai bahan penelitian. Demikian yang kami sampaikan kami ucapkan terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilismedia/20170426/1320645/cegah-malaria-kelambu-berinsektisida>/diakses 21 Juli 2021