

## **PELATIHAN PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN FOKUS ANAK DENGAN ADHD DI SEKOLAH INKLUSIF**

**Elvira Asril<sup>1\*</sup>, Rizki Novendra<sup>1</sup>, Zamzami<sup>1</sup>, Yogi Yunefri<sup>1</sup>, Yogo Turnandes<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Sekolah Pascasarjana, Universitas Lancang Kuning

<sup>2</sup>Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning

*email: \*elvira@unilak.ac.id*

**Abstract:** ADHD (Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder) is a common psychiatric condition characterized by symptoms of inattention and/or hyperactivity that are not developmentally appropriate, causing impairment in social, academic and professional contexts. There is a need for learning media that are tolerant of children with ADHD, especially in inclusive schools. TK/Paud Lilik as one of the inclusive schools in Pekanbaru has issues related to learning for ADHD students. How to utilize interactive applications on social media, such as alphabet and number recognition tutorials. The easiest and most flexible media to utilize is gadgets. So this learning can be used by teachers at school and by parents/guardians at home. This activity was held at the inclusive school TK/Paud Lilik Pekanbaru, attended by 8 teachers and 2 educators as well as several parents and their children. After this activity took place, a questionnaire was distributed as an evaluation of this training activity. The results were very positive, with more than 80% agreeing or disagreeing with each question. And most of the participants wanted a follow-up activity. This training activity has contributed significantly to schools, teachers and parents, reminding teachers to be more creative and utilize technology and online learning media in learning.

**Keywords:** ADHD; Gadget; Inclusive School; Learning Tools; Training

**Abstrak:** ADHD (*Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder*) adalah kondisi kejiwaan umum yang ditandai dengan gejala kurang perhatian dan atau hiperaktivitas yang tidak sesuai dengan perkembangan sehingga menyebabkan gangguan dalam konteks sosial, akademis dan profesional. Dibutuhkan media pembelajaran yang toleran terhadap anak-anak ADHD. TK/Paud Lilik sebagai salah satu sekolah inklusif yang ada di Pekanbaru memiliki persoalan terkait dengan pembelajaran terhadap peserta didik ADHD. Bagaimana memanfaatkan aplikasi yang interaktif yang ada, seperti tutorial mengenal abjad dan angka. Media yang paling mudah dan fleksibel dimanfaatkan adalah gadget. Jadi pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua/wali murid di rumah masing-masing. Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah inklusif TK/Paud Lilik Pekanbaru, dihadiri oleh 8 guru dan 2 tenaga pendidik serta beberapa orang tua dan anak-anak mereka. Usai kegiatan ini berlangsung, disebariskan angket sebagai evaluasi dari kegiatan pelatihan ini. Hasilnya sangat positif dan memberikan penilaian sangat setuju atau setuju sebanyak lebih dari 80% untuk setiap pertanyaan. Dan kebanyakan dari peserta menginginkan kegiatan lanjutan. Kegiatan pelatihan ini telah memberikan kontribusi yang sangat berarti bagi sekolah, guru dan orang tua murid dalam memanfaatkan gadget sebagai media bantu belajar bagi anak-anak dengan ADHD. Selain itu mengingatkan agar guru lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi dan media belajar daring dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** ADHD; Alat Bantu Belajar; Gadget; Pelatihan; Sekolah Inklusif

## PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif bermakna bahwa semua anak mempunyai hak untuk belajar bersama di sekolah yang sama (UNICEF, 2017). Begitu juga di Indonesia, Negara harus memberikan peluang dan kesempatan bagi anak berkebutuhan khusus (seperti ADHD). ADHD (*Attention – Deficit/ Hyperactivity Disorder*) adalah kondisi kejiwaan umum yang ditandai dengan gejala kurang perhatian dan atau hiperaktivitas yang tidak sesuai dengan perkembangan sehingga menyebabkan gangguan dalam konteks sosial, akademis dan profesional (Silva, 2023). Untuk itu dibutuhkan sistem pendidikan yang toleran dan mengikuti perkembangan teknologi terhadap anak-anak dengan ADHD ini (Khamo, 2020).

Peserta didik dengan ADHD adalah anak yang mudah terganggu, terlalu aktif dan impulsif dalam perilakunya. Dibutuhkan upaya dari sekolah, guru dan orang tua untuk dapat mengembangkan keterampilan keseharian mereka dalam proses belajar (Wyeth, 2023). Pengembangan media pembelajaran terhadap proses pembelajaran anak-anak ADHD di sekolah inklusif adalah dengan memanfaatkan teknologi gadget dan perangkat lunak yang ada (Kojayan, 2021).

Belajar dengan menggunakan gadget di sekolah maupun di rumah dapat memberikan berbagai pengaruh positif maupun negatif. Dimana dampak utama dari penggunaan gadget adalah memungkinkan siswa untuk mengakses informasi yang lebih luas dan update, namun jika tidak diawasi siswa bisa teralihkan dengan konten yang tidak relevan, seperti media sosial, permainan yang dapat mengurangi fokus belajar dan

lain-lain. Penerapan teknologi juga membutuhkan keterampilan dalam penggunaannya, dan yang paling penting adalah memaksimalkan kemampuan guru sebagai pemandu dalam proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan teknologi ini juga berlaku bagi anak-anak berkebutuhan khusus di PAUD (Wyeth, 2023).

Di sekolah inklusif PAUD/TK Lilik Pekanbaru terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi oleh tim pengabdian, baik secara internal (sekolah dan guru) maupun eksternal (orang tua dan lingkungan di rumahnya). Adapun persoalannya adalah kurangnya pemahaman guru mengenai ADHD, kurang memaksimalkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, keterbatasan sumber daya dan fasilitas, minimnya kolaborasi dengan orang tua, dan sebagainya. Namun kegiatan ini berfokus pada satu kendala guru yaitu kurang memaksimalkan pemakaian media digital dalam proses pembelajaran. Bagaimana nanti guru maupun orang tua / wali murid dapat memanfaatkan aplikasi pengenalan abjad, angka dan kosa kata melalui aplikasi *youtube* seperti pada link boba tv berikut ini [https://youtu.be/xgC\\_CRfMLPjk?si=mL0v3uEpZZIW\\_yq6g](https://youtu.be/xgC_CRfMLPjk?si=mL0v3uEpZZIW_yq6g).

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri atas beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap persiapan. Di tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah, melakukan observasi, wawancara, pertemuan awal bersama kepala sekolah dan guru-guru untuk menentukan apa

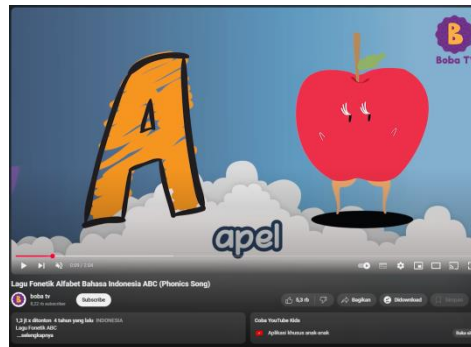
kendala dan kegiatan apa yang akan direncanakan.

2. Tahap pelaksanaan kegiatan.  
Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan workshop tentang penggunaan aplikasi tutorial mengenal abjad, angka dan kosa kata kepada anak-anak dengan ADHD. Diawali dengan presentasi oleh tim pengabdian mengenai ADHD, pemanfaatan media daring, kemudian memberikan contoh praktis menggunakan aplikasi yang ada di *youtube*. Setelah itu dilanjutkan dengan tanya jawab atau sesi konseling.
3. Tahap evaluasi  
Tahap ini dilaksanakan setelah pelatihan selesai. Evaluasi menggunakan kuisisioner atau angket, wawancara dan observasi. Mengumpulkan umpan balik dari peserta pelatihan, yaitu dari guru, tenaga pendidik dan orang tua wali murid. Tujuannya adalah untuk menilai bagaimana tanggapan dari peserta pelatihan ini, baik dari sisi manfaat maupun efektivitas pelatihan.

## PEMBAHASAN

Pelatihan telah dilaksanakan di sekolah inklusif PAUD/TK Lilik Pekanbaru tanggal 21 Februari 2025, dihadiri oleh 8 orang guru, 2 tenaga pendidik, beberapa orang tua murid dan juga anak-anak peserta didik di sekolah inklusif TK/PAUD Lilik Pekanbaru. Kegiatan ini dibuka secara simbolis oleh Kepala Sekolah dan dilanjutkan dengan presentasi dari tim pengabdian, menjelaskan pokok pembahasan tentang ADHD dan pemanfaatan gadget melalui

aplikasi *youtube* untuk memperkenalkan huruf ke anak-anak dengan ADHD.



Gambar 1. Tampilan aplikasi



Gambar 2. Foto Kegiatan Pelatihan

Setelah melalui rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sampai tahapan akhir yaitu sesi foto bersama. Dilanjutkan dengan melakukan evaluasi kegiatan yaitu sebar angket kepada 4 orang guru, 2 tenaga pendidik dan 4 orang perwakilan orang tua peserta didik. Ada 2 kelompok data angket yaitu angket (data kuantitatif) dan kualitatif yang merupakan saran serta masukan dari peserta kegiatan pengabdian. Perolehan data dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Perolehan data kuantitatif

Berikut ini disajikan hasil dari pengisian angket evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pemanfaatan teknologi gadget dalam pembelajaran anak-anak dengan

ADHD di sekolah PAUD/TK Lilik Pekanbaru. Terdapat 7 item dalam 3 kelompok pertanyaan yaitu kualitas pelatihan, manfaat pelatihan serta fasilitas dan pelaksanaan. Adapun list angketnya adalah:

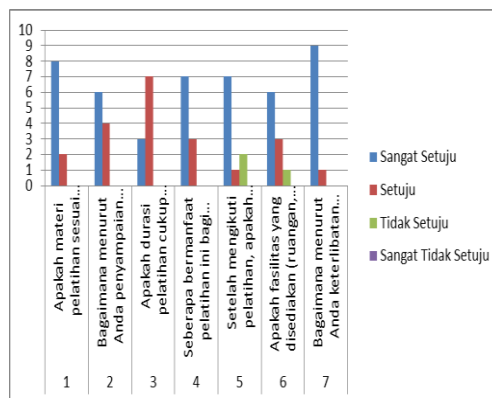
- Apakah materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan Anda dalam mendampingi anak ADHD?
- Bagaimana menurut Anda penyampaian materi oleh pemateri?
- Apakah durasi pelatihan cukup untuk memahami materi yang disampaikan?
- Seberapa bermanfaat pelatihan ini bagi Anda dalam mendampingi anak ADHD?
- Setelah mengikuti pelatihan, apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi gadget untuk membantu anak ADHD fokus belajar?
- Apakah fasilitas yang disediakan (ruangan, alat, materi pelatihan) sudah mendukung kegiatan ini?
- Bagaimana menurut Anda keterlibatan peserta dalam pelatihan?

Tabel 1. Angket Kegiatan Pelatihan

List angket	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
a	8	2		
b	6	4		
c	3	7		
d	7	3		
f	7	1	2	
g	6	3	1	
h	9	1		

Secara keseluruhan, penilaian yang diberikan oleh peserta rata-rata bernilai positif (sangat setuju atau sangat

baik). Berikut digambarkan dalam bentuk grafik:



Gambar 3. Grafik Penilaian Angket

## 2. Perolehan data kualitatif

Adapun data kualitatif ini merupakan pernyataan tertulis berupa masukan atau saran dari peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yang telah dilaksanakan di sekolah inklusif PAUD/TK Lilik Pekanbaru. Berikut rekapannya :

- Terimakasih bu elvira dan tim Unilak yang sudah memberikan pelatihan ke sekolah kami. Semoga bisa kerjasama di kegiatan-kegiatan berikutnya. (Guru)
- Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi kami guru di sekolah PAUD/TK Lilik. Semoga berikutnya bisa diadakan lagi (Guru)
- Terimakasih untuk ilmu yang diberikan, mengingatkan lagi untuk kami para guru bahwa ada media yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran bagi anak-anak ADHD (Guru)

- d. Dalam penggunaan aplikasi youtube bisa dipraktekkan lebih lama lagi. (Guru)
- e. Mantap. (Tendik)
- f. Terimakasih Unilak. (Tendik)
- g. Kegiatan ini bermanfaat bagi kami orang tua dari anak-anak ADHD. SeAmoga nanti diberikan semacam panduan ke kami. Terimakasih. (Orang Tua)
- h. Terimakasih atas informasinya. Semoga ada kegiatan selanjutnya. (Orang tua)
- i. Penyajian materi sudah jelas, namun praktek sepertinya masih kurang. (Orang tua)
- j. Terimakasih sharingnya. Inshaa Allah bermanfaat bagi kami orang tua murid. (Orang Tua)



Gambar 4. Foto Bersama Setelah Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Dari data kualitatif diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata respon dan jawaban komentar mitra sangat positif. Mereka menyatakan bahwa materi yang disampaikan adalah materi yang sangat mendukung dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran bagi anak-anak dengan ADHD. Dan mereka minta agar ada kelanjutan dari kegiatan pengabdian ini, yang memberikan kontribusi bermanfaat

bagi pendidikan anak-anak berkebutuhan khusus terutama anak dengan ADHD.

## SIMPULAN

Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini telah memberikan kontribusi yang sangat berarti bagi sekolah, guru dan orang tua di sekolah PAUD/TK Lilik Pekanbaru, terutama dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk anak dengan ADHD. Kegiatan ini membantu guru meningkatkan kreativitas dalam menggunakan bahan belajar yang ada di internet dan bagaimana cara mengunduhnya (penggunaan *youtube downloader*), yang bisa digunakan untuk anak-anak ADHD belajar pengenalan huruf, angka serta menambah kosa kata menggunakan teknologi gadget berupa aplikasi edukasi anak-anak ADHD melalui tutorial youtube dan media lainnya, meskipun ini adalah suplementasi pembelajaran namun menjadi faktor pendukung untuk meningkatkan minat dan fokus anak-anak ADHD dengan memaksimalkan gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djusar, S., Fajrizal, Asril, E. (2022). Pengembangan Konten dalam meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring di Madrasah Aliyah Negeri 4 Pekanbaru. *J-Coscis*, 2(1). <https://doi.org/10.31849/jcoscis.v2i1.7742>
- Georgia, A., Ariadni, A. (2024). A systematic review on the use of technology to enhance the academic achievements of children with

- attention deficit hyperactivity disorder in language learning. *Research in Developmental Disabilities*, Vol.145. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2023.104666>
- Khamo, A. (2020). The Effects of Technology Integration in the Classroom for Students With ADHD. Publish by Proquest LLC.
- Kojayan, A., Statti, A. L., & Torres, K.M. (2021). The Effects of Technology Integration in the Classroom for Students With ADHD. *J International Journal of Curriculum Development and Learning Measurement*, 2(1). <https://doi.org/10.4018/IJCDLM.2021010101>
- Musrifah, Ai. (2022). Game Edukasi Bagi Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) Berbasis Android. *Infotech Journal*, 8(2). <https://doi.org/10.31949/infotech.v8i2.3464>.
- Silva, Grevet., Luiza, Silva., Ramos., Rovaris., Bau, Dotto. (2023). An overview on neurobiology and therapeutics of attention-deficit/hyperactivity disorder. *Discover Mental Health, Sprnger Nature* [Link. https://doi.org/10.1007/s44192-022-00030-1](https://doi.org/10.1007/s44192-022-00030-1)
- Subari. (2023). Media AR Bagi Anak Penderita Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Pada Kelompok Bermain Tazkiyah Malang. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Masyarakat*, 4(1). <https://conference.unisma.ac.id/index.php/KOPEMAS/KOPEMAS2023/paper/view/3512>
- Umroh., Sholehatul, Novita. (2019). Multimedia Tutorial Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- UNICEF for every child (2017). *Inclusive Education (Including Children with disabilities in quality learning: what needs to be done)*.
- Viona., Desra, Jumatul. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak ADHD usia 6-7 Tahun Menggunakan Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2(1), <https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/JUDIKHU/index>
- Wyeth, Kervin, Danby, Day, Darmansyah (2023). *Digital Technologies to support young children with special needs in early childhood education and care : a literature review. OECD Education Working Papers No. 294.* <https://dx.doi.org/10.1787/34f9d9e8-en>