

Sosialisasi Efisiensi Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar

¹Dian Riani Said

Universitas Muhammadiyah Bone

*Corresponding author, e-mail: dianrianisaid89@gmail.com

²Fahriadi Muhdar

Universitas Muhammadiyah Bone

e-mail: fahrymuhdar89@gmail.com

³Wilda Vina Sari

Universitas Muhammadiyah Bone

e-mail: wildavinasari021@gmail.com

⁴Asmi Nyala

Universitas Muhammadiyah Bone

e-mail: asmiasmi355@gmail.com

⁵Nurhidayah Kamal

Universitas Muhammadiyah Bone

e-mail: nurhdyhkml@gmail.com

Abstrak:

Survei awal di Desa Patangkai ditemukan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia Sekolah Dasar tidak terlalu memprihatinkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget telah digunakan oleh siswa di Sekolah tersebut. Adapun tujuan dalam pengabdian ini yaitu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anak-anak di lingkungan mitra dalam mengetahui dampak penggunaan gadget. Meningkatkan pengetahuan usia SD dalam era teknologi yang begitu pesat penggunaannya. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi kepada mereka di sekolahnya masing-masing. Hasil kegiatan pengabdian yakni: 1). Peserta telah mengetahui dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua ataupun dari pihak sekolah. Dampak yang akan dirasakan bukan hanya pada mereka melainkan juga berdampak kepada lingkungan keluarga. 2). Dampak positive dari penggunaan gadget sangat berguna untuk pendidikan maupun perkembangan pengetahuan mereka tentang dunia luar. Hasil sosialisasi ini, peserta telah siap untuk menggunakan gadget secara positif dan dapat menfilter yang dapat berdampak negatif bagi mereka.

Kata kunci: Gadget, Sekolah, Siswa

Abstract:

An initial survey in Patangkai Village found that the use of gadgets by elementary school age children was not too worrying. This shows that the use of gadgets has been used by students at the school. The aim of this service is to increase the knowledge and abilities of children in partner environments in knowing the impact of using gadgets. Increasing elementary school age knowledge in an era of technology that is so rapidly used. This service activity is carried out by delivering material to them at their respective schools. The results of service activities are: 1). Participants already know the negative impacts of using gadgets excessively and without supervision from parents or the school. The impact that will be felt is not only on them but also

on the family environment. 2). The positive impact of using gadgets is very useful for education and developing their knowledge about the outside world. As a result of this socialization, participants are ready to use gadgets positively and can filter out those that could have a negative impact on them.

Kata Kunci : Gadget, School, Student

How to Cite: Said, Dian Riani, et.al. 2024. Sosialisasi Efisiensi Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*. Vol. 3(1): pp. 1-8, doi: <https://doi.org/10.56855/income.v3i1.857>

Pendahuluan

Analisis Situasi

Teknologi di era sekarang yang dikenal sebagai era 4.0 telah menjadi kebutuhan bagi individu dalam kehidupannya. Perkembangan yang semakin pesat dan cepat berubah membuat teknologi semakin canggih dan praktis. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya iptek pada zaman sekarang, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. (Nurhidayah et al., 2021).

Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat dimana tiap negara berlomba-lomba untuk menjadi terdepan khususnya dalam teknologi. Hal tersebut menjadikan adanya perubahan perilaku dari pendidikan sebagai salah satu pengguna utama yang sangat cepat dibanding dengan perubahan yang terjadi jaman sebelumnya. Teknologi informasi dan komunikasi secara umum bertujuan untuk membuat siswa memahami perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara umum, termasuk komputer (literasi) dan literasi informasi, yang artinya siswa mengenali istilah yang digunakan dalam teknologi informasi dan komunikasi. (Haris Budiman, 2017).

(Setiawan, 2018) Begitu cepatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengakibatkan dampak dan pengaruh terhadap budaya pada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Beberapa hal menjadi sisi negatif dari penggunaan gadget. Pertama, aplikasi yang ada dalam gadget membuat anak lebih mementingkan diri sendiri. Sering kali mengabaikan orang sekitar ketika sedang asyik menggunakan gadget. Kedua, hal paling dikhawatirkan adalah menimbulkan gejala kecanduan pada anak, sehingga intensitas penggunaan gadget di kalangan anak akan lebih banyak dibanding dengan kegiatan di luar rumah.

Untuk lebih memaksimalkan perkembangan IPTEK, penerapan dan penggunaan gadget di sekolah-sekolah sangat perlu untuk di tinjau khususnya di sekolah dasar dimana usia anak di SD masih terlalu dini untuk menfilter informasi yang mereka akses lewat gadget yang mereka pakai dan pola pikir mereka pastinya berpotensi untuk berkembang sesuai dengan jamannya. Dalam proses berkembang itu anak membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain. (Purwaningtyas et al., 2023)

Setelah meninjau penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di desa mitra yakni desa Patangkai, Kec. Lappariaja, Kab. Bone, Mahasiswa KKN-Dik Universitas Muhammadiyah Bone Angkatan III 2023 berinisiatif untuk melakukan sosialisasi efisiensi penggunaan gadget untuk menumbuhkan kesadaran anak akan dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan dan dapat membawa dampak negatif bagi anak-anak.

Solusi dan Target

Solusi yang ditawarkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini yakni untuk menumbuhkan kesadaran anak akan dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Serta membantu memberikan pengetahuan mengenai dampak perubahan perilaku anak di sekolah dengan penggunaan gadget di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan solusi yang ditawarkan di atas maka target dari pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya pemahaman yang bisa digunakan dari penggunaan gadget di lingkungan sekolah dasar.
2. Terciptanya anak didik sekolah dasar yang mempunyai pengetahuan mengenai aplikasi yang cocok untuk anak sekolah dasar.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu

Program Pengabdian kepada Masyarakat Sosialisasi Efisiensi Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar dilaksanakan pada bulan September – Oktober 2023. Lokasi kegiatan diselenggarakan di Desa Patangkai, Kec. Lappariaja, Kab. Bone.

Khalayak Sasaran

Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan materi mengenai penggunaan gadget yang sesuai dengan anak di sekolah dasar, serta penggunaannya yang efisien di lingkungan sekolah. Peserta kegiatan adalah khususnya siswa sekolah dasar yang terdiri dari kelas IV, V dan VI di Desa Patangkai.

Metode Pengabdian

Metode pengabdian yang digunakan melalui dua metode pelaksanaan, termasuk sosialisasi tentang penggunaan gadget yang benar dan sesuai dengan usia mereka, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang melibatkan peserta didik dari empat sekolah dasar tersebut.

Indikator Keberhasilan

Indikator kegiatan keberhasilan dalam kegiatan ini adalah peserta atau anak sekolah dasar di desa tersebut mengerti dan bisa memilih informasi dan aplikasi apa saja yang baik bagi mereka baik itu untuk pelajaran sekolah maupun untuk hiburan atau kehidupan sosial mereka.

Metode Evaluasi

Dalam mengevaluasi kegiatan ini digunakan metode observasi untuk mengetahui apakah peserta didik di sekolah tersebut telah memahami mengenai materi yang diberikan.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan sosialisasi pada empat sekolah dasar di Desa Patangkai, Kec. Lappariaja, Kab. Bone. Dilaksanakan dalam dua kegiatan yaitu, kegiatan sosialisasi efisiensi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, serta sesi tanya jawab yang melibatkan mahasiswa dan peserta dalam kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil sosialisasi dan Tanya jawab kepada peserta dikumpulkan melalui pengamatan terhadap lingkungan sekolah dan masyarakat Desa Patangkai, hampir semua peserta telah menggunakan gadget berupa Smartphone.

Kebanyakan mereka menggunakannya pada saat di rumah dikarenakan penggunaan gadget di sekolah dibatasi oleh pihak sekolah. Walaupun demikian penggunaan smartphone di sekolah biasanya digunakan pada saat pelajaran tertentu dimana guru membutuhkan penggunaan gadget tersebut sebagai sarana pembelajaran dan juga digunakan oleh murid untuk mempelajari dan mengerjakan pelajaran tersebut melalui perantara smartphone. Karena smartphone selain untuk komunikasi tapi juga dapat membantu guru maupun siswa

sebagai alat pembelajaran. Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.(Rahmawati, 2020)

Penggunaan gadget di desa tersebut tidak sepenuhnya digunakan secara berlebihan utamanya untuk aplikasi yang membutuhkan sinyal yang baik, di desa tersebut sinyal masih belum maksimal dan juga anak-anak belum mampu untuk membeli kuota data untuk smartphone mereka. Olehnya itu dirumah mereka lebih banyak bermain dan berinteraksi dengan teman dan masyarakat sekitar dibanding menggunakan gadedged seperti halnya yang terjadi di kota-kota besar.

Walaupun demikian, pemahaman tentang penggunaanaa gadedged yang baik dan negatifnya masih perlu karena sewaktu-waktu mereka tetap menggunakannya dalam kedaan tertentu dan hal tersebut dapat mengarahkan mereka menggunakan aplikasi ataupun website yang tidak sesuai dengan umur mereka. Peserta pada umumnya menggunakan smartphone mereka hanya untuk bermain game dan menonton seperti Mobile Legend, Free Fire, PUBG dan Youtube. Mereka juga belum pernah mendapatkan edukasi tentang penggunaan gadget yang baik bagi usia mereka dan pemahaman yang memadai tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan.

Adapun pembahasan tentang materi yang diberikan dalam sosialisasi ini antara lain:

1. Dampak Negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan

Hasil temuan di lapangan bahwa penggunaan gadget oleh anak khususnya sekolah dasar di desa tersebut cukup memprihatinkan. Hal tersebut di sebabkan karena beberapa hal antara lain, kurangnya pemantauan dari pihak keluarga dilingkungan rumah dan sekitarnya. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan *gadgetnya* daripada bermain dengan temannya.(Ariston & Frahasini, 2018).

Disatu sisi hal tersebut membuat kebanyakan anak-anak tidak terlalu fokus terhadap materi pembelajaran di sekolah karena mereka tidak mengenal waktu ketika menggunakan gadgetnya khususnya Hp yang mereka bawa ke sekolah. Gadget dapat menyebabkan siswa tidak disiplin dalam belajar dan membuat anak malas untuk belajar.(Hudaya, 2018). Dampak negatif tercemin pada si anak dalam penggunaan gadget bagi aktivitas sehari hari adalah anak kurang beristirahat, anak lebih malas, membahayakan kesehatan mata akibat radiasinya, anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya.(Nafaida et al., 2020).



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi di SDN 159 Patangkai



Gambar 2. Kegiatan sosialisasi di SD INPRES 10/73 Patangkai

2. Dampak Positif Gadget

Disisi lain terdapat pula dampak positif dari gadget tersebut khususnya daerah pedesaan seperti dari subjek program sosialisasi ini.

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya dengan adanya *gadget* manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti; internet, *sms*, jejaring sosial, *game*, dan lain-lain.(Marpaung, 2018). Begitu juga dengan hasil penelitian dari, (Saniyyah et al., 2021) Beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui google, mempermudah komunikasi dengan berkirim pesan melalui *whatsapp*, melatih kreativitas anak dengan adanya aplikasi permainan yang mengasah otak anak.

Aplikasi yang disarankan untuk anak sekolah dasar:

- Youtube Kids, youtube kids adalah bagian dari aplikasi dari youtube dimana youtube merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan oleh semua pengguna internet khususnya anak-anak. Siswa berkembang pesat dalam menyerap informasi dari konten yang mereka lihat atau dengar dan mencernanya untuk membantu memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru melalui channel acara, musik, pelajaran dan jelajah yang disediakan oleh YouTube Kids.(Salsabilla et al., 2023)
- Aplikasi *Game* Cerita Rakyat Bali menggunakan cerita rakyat bali I Kekua yang mempunyai pesan moral tepat janji, Crukcuk Kuning yang mempunyai pesan moral kejujuran dan I Lacur yang mempunyai pesan moral suka menolong. Aplikasi *Game* Cerita Rakyat Bali dikembangkan berbasis sistem operasi Android dan diperuntukkan untuk anak usia 6 sampai 12 tahun.(Ardiana & Pandawana, 2017).

Tabel 1. Permasalahan, Solusi dan Indikator keberhasilan

No.	Permasalahan	Solusi	Indikator Keberhasilan
1.	Tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini.	Mengadakan sosialisasi tentang Dampak buruk Penggunaan Gadget yang berlebihan pada siswa-siswi.	Pengetahuan yang meningkat dan mulai memahami dari peserta sosialisasi.
2.	Kurangnya pemahaman anak tentang penggunaan aplikasi yang tepat,	Memberikan pemahaman tentang aplikasi yang tepat untuk digunakan oleh anak sekolah dasar.	Pemahaman peserta tentang aplikasi yang tepat untuk mereka gunakan.

Setelah melakukan sosialisasi ke sekolah tersebut, penulis dan tim melakukan evaluasi peserta didik yang mengikuti pengabdian tentang materi dampak penggunaan gadget yang telah disampaikan. Sekarang anak-anak di sekolah dasar di desa Patangkai sudah memahami bagaimana menggunakan dan memanfaatkan gadget secara benar supaya tidak berdampak negatif bagi mereka. Pengabdian kepada masyarakat ini adalah usaha untuk lebih memperkenalkan ilmu pengetahuan sejak dini kepada generasi muda khususnya yang berada di daerah pedesaan agar kedepannya dapat lebih bermanfaat bagi mereka maupun lingkungan mereka dikemudian hari. Kegiatan ini juga dapat menambah nilai tersendiri bagi anak-anak bukan hanya menambah pengetahuan mereka namun juga merubah perilaku mereka terhadap penggunaan gadget. Melalui edukasi dan sosialisasi ini mampu memberi perubahan kearah yang lebih baik untuk generasi selanjutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan hasil pengabdian ini. Bahwa anak-anak di sekolah dasar di desa tersebut sudah mengetahui dampak apabila penggunaan gadget yang berlebihan. Dampak yang dirasakan bukan hanya pada mereka saja namun juga akan berdampak terhadap lingkungan sekitar mereka. Dampak penggunaan gadget secara negatif pada umumnya berdampak pada lingkungan sosial dan sekolah mereka. Hal tersebut dapat terlihat dari perubahan perilaku dan prestasi belajar mereka. Selain itu, sosialisasi yang berjalan dengan baik, pemahaman peserta tentang dampak negatif Gadget di Sekolah Dasar telah meningkat. Program sosialisasi yang bekerja sama dengan tingkat Sekolah Dasar berhasil meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa-siswi akan penggunaan gadget. Untuk menjaga dan meningkatkan dampak positif ini, disarankan untuk melanjutkan program-program yang sama

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiana, D. P. Y., & Pandawana, I. D. G. A. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(3), 208. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i03.p07>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nafaida, R., N., & N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>
- Salsabilla, A., Salsabilla Maharani, A., Darmawan, M., & Wardana, K. (2023). *ELSE (Elementary School Education Journal) YOUTUBE KIDS: SOLUSI MENGURANGI PENGARUH NEGATIF PADA YOUTUBE BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*. 7(1).
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>

*catatan:

Survei awal di Desa Patangkai ditemukan bahwa penggunaan gadget oleh anak diusia Sekolah Dasar tidak terlalu memprihatinkan dikarenakan wilayahnya yang masih di pedesaan dimana sinyal untuk mengakses layanan online masih tergolong susah begitupun dengan biaya pembelian kuota yang dianggap masih mahal untuk kalangan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget di daerah tersebut telah digunakan oleh siswa di Sekolah tersebut. Adapun tujuan dalam pengabdian ini yaitu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anak-anak di lingkungan mitra dalam mengetahui dampak penggunaan gadget. Meningkatkan pengetahuan anak-anak tingkat SD dalam era teknologi yang begitu pesat penggunaannya. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi kepada mereka di sekolahnya masing-masing tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget bagi usia mereka. Hasil kegiatan pengabdian antara lain: 1). Peserta yang hadir telah mengetahui dampak penggunaan gadget secara berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua ataupun dari pihak sekolah. Dampak yang akan dirasakan bukan hanya pada mereka melainkan juga berdampak kepada lingkungan keluarga. 2). Dampak positive dari penggunaan gadget sangat besar pada bidang pendidikan maupun perkembangan pengetahuan anak tentang dunia luar. Hasil sosialisasi ini berupa peserta atau siswa-siswa di sekolah mitra telah siap untuk menggunakan gadget secara positif dan dapat menfilter hal-hal yang berdampak negatif bagi mereka