

SOSIALISASI PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR

Tumiyem¹, Azizah Yusra Amaliyah Harahap², Dewi Purnama Sari³, Hadi Widodo⁴,
Atisti Irene Puspita⁵, Tantri Nur Aminah⁶, Cindy Pradina⁷, Aslan Dongoran⁸

^{1,4,5,6,7,8} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Amal Bakti

^{2,3} Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Amal Bakti

e-mail: ayusraharahap@gmail.com

Abstrak

Gadget merupakan salah satu teknologi yang populer. Dalam bahasa Inggris, istilah "gadget" mengacu pada perangkat elektronik seperti laptop, PC, telepon genggam, dan sebagainya. Pada umumnya, anak muda menggunakan gadget untuk bermain, menonton film, bermain web, dan sebagai media pembelajaran. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak buruk pada perkembangan dan kemajuan anak muda. Teknik yang digunakan adalah ceramah dan strategi, yaitu dengan saling menyampaikan materi dan solusi kemudian dilakukan diskusi bolak-balik dengan anak-anak di Klumpang Kebun Town, khususnya di Dusun I Sidorame Timur di TPQ Nur Insani Khairi.

Kata kunci: Gadget, Game, Animasi, Sekolah Dasar

Abstract

This very popular technology is a gadget. Gadget itself is a term in English which is defined as an electronic device in the form of a cellphone, laptop, PC and so on. In general, children use gadgets to play games, watch animations, play on the internet and as a learning medium. Excessive use of gadgets can have quite a big impact on a child's growth and development. The method used is the lecture plus method, where there is a presentation of material and solutions and then questions and answers are conducted with the children in Klumpang Kebun Village, especially in Hamlet I Sidorame Timur in TPQ Nur Insani Khairi.

Keywords: Gadgets, Games, Animation, Elementary School

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan inovasi semakin berkembang dan memengaruhi perkembangan anak di era globalisasi saat ini (Putra dan Utami 2022). Sebagaimana yang diutarakan oleh Yumarni 2022, biaya berbagai jenis inovasi berfluktuasi, ada dua jenis murah dan mahal tergantung pada kebutuhan finansial klien. Alhasil, berbagai teknologi kini dapat diperoleh dengan mudah. Mungkin salah satu kemajuan yang paling terkenal saat ini adalah gadget. Dalam bahasa Inggris, istilah "gadget" merujuk pada perangkat elektronik seperti telepon seluler, komputer, laptop, dan yang sejenisnya yang mampu memberikan informasi dengan cepat dan efektif (Hasanah dan Setya 2022). Dahulu, hanya kalangan pekerja kelas atas yang menggunakan gadget. Namun, saat ini pemanfaatannya telah dimanfaatkan oleh berbagai kalangan, dari mulai anak muda sampai orang dewasa. Kebanyakan, anak muda menggunakan gadget untuk mengisi waktu luang main game, menonton film, menari informasi lewat internet, dan sebagai media dalam membantu pembelajaran. Karena setiap orang hanya dapat melakukan aktivitas seperti membaca atau menjajaki informasi di internet dengan perangkat canggih yang mudah digunakan, penggunaan gadget tentu saja menguntungkan. Mayoritas orang yang menggunakan gadget melakukannya untuk berbagai keperluan setiap hari. Namun, meskipun informasi yang diakses melalui gadget

juga dapat mengandung unsur-unsur negatif, banyak orang tua yang memiliki kesan keliru bahwa gadget dapat menjadi sahabat bagi anak-anak mereka dan gadget telah mengambil alih peran orang tua. Menurut Alfizri, Miftahudin, dan Addaruqni (2023), perkembangan fisik, mental, dan sosial anak dapat terganggu karena penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan. Perlu diketahui bahwa anak-anak paling rentan selama "Bright Age" atau lima tahun pertama kehidupan. Perkembangan yang dialami anak berkembang pesat, yang akan memengaruhi dan menentukan perkembangan mereka selanjutnya hingga mereka mencapai usia dewasa. Hal ini karena semua aspek perkembangan wawasan anak, khususnya pengetahuan akademis, pribadi, dan spiritual, berkembang dengan sangat cepat. Apabila anak-anak sudah diberikan alat-alat sebagai mainan, tentu saja akan mempengaruhi cara yang paling umum untuk memperoleh bahasa. Pengaruh bahasa memang ada, tetapi yang lebih buruk adalah terganggunya perkembangan diri anak-anak.

Mereka akan tumbuh menjadi orang yang mudah marah, mudah tersinggung, mengalami masalah dalam mengendalikan emosinya, dan mungkin tidak dapat melakukannya. Menurut Amri, seorang guru anak mengemukakan bahwa usia remaja sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bukanlah saat yang tepat untuk diberikan alat-alat, hal ini akan mengakibatkan anak-anak berubah ke arah perilaku pembelian yang tidak masuk akal terhadap penggunaan alat-alat sehingga diperlukan pedoman yang ketat dalam memasukkan alat-alat dalam kegiatan sehari-hari (Rosidah et al. 2023). Banyak orang tua juga percaya bahwa memberikan gadget kepada anak-anak mereka dapat langsung menenangkan mereka dan memungkinkan mereka bermain, yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Meskipun demikian, berpikir kritis tidak boleh digarisbawahi dari sini karena pikiran kreatif anak-anak akan diarahkan untuk berkembang di kemudian hari, berpikir kritis dapat disiapkan dengan bahasa, kontak, dan pola pemikiran yang ditunjukkan oleh wali mereka yang kerap dilakukan berulang, sehingga muncul pembiasaan terhadap hal-hal yang datang dari luar. Kurangnya pergaulan akan menyebabkan anak-anak mengalami masalah dalam pergaulan. Sudah menjadi pengetahuan umum bahwa anak usia dini merupakan usia yang ideal untuk mengembangkan keterampilan kesadaran dan kepedulian lingkungan. (2023).

Anak-anak biasanya mengalami kesulitan memilih hal-hal yang telah diperkenalkan kepada mereka oleh orang dewasa atau anak-anak karena kemudahan mereka dalam mengakses informasi, seperti melalui ponsel. Dari akomodasi ini, keuntungan anak-anak muncul dalam diri orang dewasa yang puas yang mendorong tindakan kriminal atau tidak pantas, menyebabkan mereka percaya bahwa mereka perlu melakukannya (Ariston dan Frahasini 2018). Peran orang tua dalam mengoordinasikan penggunaan alat-alat oleh anak sangat penting untuk menjaga masa depan mereka. Selain orang tua, sekolah juga merupakan tempat yang memegang peranan penting dalam perkembangan anak. Karena guru harus menjunjung tinggi kewajiban orang tua di sekolah agar dapat memberikan kontribusi positif bagi anak, maka orang tua dan guru harus bekerja sama dalam mendidik dan mengawasi anak. Pendidik di sekolah merupakan pengganti orang tua yang memegang peranan penting. Kemampuan mengajarkan anak untuk menghargai orang lain secara mendalam, hasil belajar, pola pikir, keterampilan, daya imajinasi anak, dan latihan yang keras merupakan manfaat dari keterlibatan orang tua dan guru yang baik. Selain itu, kontribusi yang besar di antara orang tua dan pendidik di sekolah juga mengingat adanya pengelolaan perspektif dan kecenderungan anak dalam menggunakan alat-alat. Sosialisasi merupakan salah satu cara yang dianggap tepat dengan memberikan bekal kepada siswa untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang suatu hal, misalnya sosialisasi mengenai penggunaan alat-alat tersebut (Putri et al. 2023). Salah satu program kerja yang dilakukan siswa kelas 3 untuk mendapatkan pelatihan tentang dampak penggunaan alat yang tidak tepat, khususnya terhadap tumbuh kembang anak, yaitu "sosialisasi dampak penggunaan alat terhadap tumbuh kembang siswa kelas 3". Melalui sosialisasi ini, diharapkan siswa sekolah dasar dapat mengetahui dampak penggunaan alat yang berlebihan dan kompleksitas teknologi pada alat.

METODE

Pendekatan ceramah digunakan untuk melaksanakan tindakan ini. Strategi Ceramah merupakan metode penyampaian materi pembelajaran secara lisan kepada siswa dimana instruktur memberikan penjelasan yang efektif dan siswa memperhatikan dengan seksama. Setelah pembelajaran selesai, siswa mencatat materi untuk lebih memahami definisi dan persamaan dalam

materi Pengukuran. Mengidentifikasi masalah, menyusun pertanyaan, menyiapkan pertanyaan, mengerjakan pertanyaan, dan menyimpulkan merupakan strategi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tindakan ini berdasarkan teknik pembelajaran. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengamati seara rinci masalahnya, Pada tahap ini melakukan indetifikasi masalah sangat penting apa saja yang terjadi di lingkungan Sekolah Dasar (SD), khususnya pada anak usia 11-13 tahun. Saat ini terlihat bahwa anak lebih banyak mengandalkan bantuan guru dan minimnya memiliki kesadaran peduli terhadap lingkungan di sekelilingnya. 2) Menyusun kegiatan. Tahap ini melibatkan seluruh siswa Klumpang Kebun di Dusun I, Sidorame Timur, dengan menitik beratkan pada penyampaian materi yang disampaikan oleh peserta didik KKN. Kegiatan yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan siswa. Sosialisasi tentang pengaruh alat tidak luput dari pemahaman bahwa alat memberikan akibat positif dan negatif. 3) Persiapan pembelajaran: Pada tahap ini membuat rekaman pembelajaran dan materi tentang seberapa jauh pengaruhnya terhdap anak. 4) Pelaksanaan Persiapan, Persiapan dilaksanakan di Klumpang Kebun, Dusun I Sidorame Timur di TPQ Nur Inasni Khairi, pada tanggal 12 September sampai dengan 11 Oktober 2023. Pada kegiatan ini, apabila ada anak yang dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa KKN 03 maka akan mendapatkan

penghargaan sebagai wujud kepedulian dan penghargaan pada siswa yang telah berani dan dapat menjawab pertanyaan yang diajukan. 5) Hasil: Kegiatan ini terlaksana dengan baik tanpa kendala yang berarti. Siswa dapat bekerja sama dengan kami untuk menyampaikan materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi semakin berkembang pesat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi hadir dalam berbagai bentuk dan fitur yang terus berkembang. Kehadiran teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Terdapat berbagai macam teknologi yang dapat ditemukan saat ini. Dari sisi kesejahteraan emosional, proses tumbuh kembang anak akan terganggu akibat pemanfaatan teknologi. Teknologi hanya memberikan satu cara, yakni menjawab, sehingga peluang belajar yang diharapkan menjadi terbatas. Anak belum berkembang secara normal dalam hal komunikasi dan sosialisasi, belum dapat merasakan berbagai emosi seperti sedih atau senang, serta belum dapat bereaksi terhadap apa yang terjadi di sekitarnya, sehingga dapat menghambat kemampuan sosialisasi dan adaptasinya. Kegiatan program kerja tentang dampak gadget terhadap tumbuh kembang anak dilaksanakan di Desa Klumpang Kebun, Dusun I Sidorame Timur TPQ Nur Insani Khairi, pada tanggal 12 September sampai dengan 11 Oktober 2023, dengan tujuan memberikan kegiatan bagi anak usia dini. Ada beberapa rangkaian kegiatan, yaitu diawali dengan pembukaan, dilanjutkan dengan pemaparan materi, video dan tanya jawab tentang dampak gadget, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab untuk anak TPQ Nur Insani Khairi dan diakhiri dengan penutupan kegiatan KKN kelompok 03.

Sama halnya dengan program kerja di atas, kegiatan membutuhkan beberapa data terkait dengan efek penggunaan gadget yang melebihi kata wajar, baik bagi pergaulan dengan lingkungan kesehatan maupun prestasi belajar anak usia dini. Selain itu, penjelasan tentang dampak tersebut juga tayangkan dengan memutar video sehingga siswa dapat lebih memahami maksud atau pesan yang disampaikan. Selain memberikan penjelasan tentang efek samping jangka panjang penggunaan gadget, kegiatan ini juga memberikan langkah-langkah yang harus dilakukan agar siswa tidak kecanduan gadget. Setelah pelaksanaan sosialisasi dilakukan, maka dilakukan Tanya jawab untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tentang dampak penggunaan gadget. Dalam kegiatan sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Tumbuh Kembang dan Perkembangan Anak yang telah dilaksanakan di Klumpang Kebun Town, Dusun I Sidorame Timur TPQ Nur Insani Khairi ini terdapat tiga rangkaian kegiatan, yaitu: 1) Pendidikan tentang Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Siswa-siswi TPQ Nur Insani Khairi diperkenalkan dan disuguhkan informasi seputar pengertian gadget, bahaya penggunaan gadget terhadap pergaulan

sosial dan kedisiplinan, serta kasus-kasus kriminal yang dapat timbul akibat penggunaan gadget dalam rangka memberikan penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget terhadap siswa.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Materi di selesaikan semaksimal mungkin dan dapat menarik perhatian anak-anak di TPQ Klumpang Kebun Dusun I Sidorame Timur TPQ Nur Insani Khairi sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Pemaparan materi ini berlangsung sekitar 30 menit. 2) Penyampaian Pengaruh Gerak Alat. Mengingat sasaran siswa dalam kegiatan ini adalah siswa kelas V SD. Maka seluruh siswa yang dilibatkan diperlihatkan sebuah video animasi tentang pengaruh alat terhadap kehidupan, hal ini dilakukan agar seluruh siswa TPQ Nur Insani Khairi dapat lebih memahami secara baik seluruh materi yang telah disampaikan.



Gambar 2. Pemutaran Video Animasi

Bagi orang-orang di era modern, tidak memiliki gadget, baik itu ponsel, komputer, maupun laptop, mungkin terasa aneh dan ganjil. Dengan demikian, bisa jadi ketergantungan terhadap penggunaan gawai itu sendiri semakin meluas, khususnya bagi anak muda yang kerap lupa waktu. Para siswa yang terlibat pun memberikan solusi yang lugas untuk mengatasi masalah pembatasan penggunaan gawai dalam situasi ini. Misalnya, 1) Mode data pembunuh suasana hati, Cara utama untuk mengatasi kecanduan gawai adalah dengan mematikan data seluler atau data seluler dan juga wifi jika tersedia. Ini adalah cara termudah untuk melakukannya kapan pun dan di mana pun. Terutama jika Anda sedang berlibur panjang di luar jam sekolah untuk mendapatkan tidur malam yang lebih baik. Gunakan waktu luang Anda untuk melakukan kegiatan olahraga seperti membaca, berolahraga, atau sekadar menghabiskan waktu bersama keluarga. 2) Perbanyak waktu untuk diri sendiri. Memperbanyak "waktu pribadi" adalah cara kedua untuk terbebas dari kecanduan gawai. Setiap orang memiliki definisi unik tentang waktu pribadi. Lakukan hal-hal yang Anda sukai untuk menjauh dari gawai. Hal-hal yang seharusnya memungkinkan, seperti pergi ke mal, mencoba resep baru, mengikuti kelas seni, atau kelas lainnya yang dapat membantu Anda mempelajari keterampilan baru. Anda juga dapat memperoleh wawasan dan pengalaman tentang minat favorit atau kegiatan sampingan Anda dengan terlibat dalam kegiatan waktu luang. 3) Hindari Menggunakan Gadget di Malam Hari Strategi ketiga untuk mengatasi kecanduan gadget adalah dengan menghindari penggunaan gadget di malam hari. Layar pada sebagian besar gadget atau perangkat elektronik telah terbukti menghambat melatonin, yang mengganggu jam normal tubuh.

Setiap perkembangan pasti memiliki nilainya sendiri dan tidak boleh diabaikan hingga mengganggu yang lain. Istirahat dan rehat sangat penting dan tidak boleh diabaikan untuk menjaga kesehatan tubuh. Oleh karena itu, jangan korbankan waktu istirahat dan rehat hanya untuk bermain gadget. 4) Jadilah Lebih Aktif Secara Aktual, Metode keempat untuk menaklukkan kecanduan gadget adalah dengan membuat tubuh lebih aktif secara aktual. Yang tersirat adalah melakukan praktik luar ruangan yang membatasi keterbukaan terhadap gadget. Melakukan hal-hal yang menerapkan eksekusi nyata seharusnya membantu melupakan gadget untuk sementara waktu. 5) Belajar Mengelola Waktu: Belajar mengelola waktu adalah strategi kelima untuk mengatasi kecanduan perangkat. Sangat penting untuk mencapai keselarasan antara berbagai kegiatan, misalnya, waktu yang dinikmati bersama teman dan keluarga, olahraga di luar ruangan, pendidikan, dan juga perangkat. Pembelian atau penerapan sesuatu yang tidak perlu sering kali menjadi sumber pengaruh yang mengganggu. Penggunaan gadget diperbolehkan tetapi dalam batasan waktu tertentu dan jangan terlalu bergantung pada instrumen, dengan tujuan tidak membuang banyak waktu.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi berkembang dengan cepat mengikuti perkembangan zaman. Hadirnya teknologi diharapkan dapat mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi hanya memberikan satu cara yaitu berkomunikasi, sehingga kesempatan untuk belajar menjadi terbatas. Anak-anak belum dapat berkembang secara normal tentang cara berkomunikasi dan bergaul, anak-anak juga belum mampu mengenali emosi lain, seperti kasih sayang, kepekaan atau kebahagiaan, terakhir anak-anak belum dapat menanggapi hal-hal yang ada di sekitarnya. Sehingga dapat menghambat perkembangan kemampuan mereka dalam bergaul dan beradaptasi. Kegiatan pengabdian masyarakat dampak teknologi terhadap tumbuh kembang anak telah dilaksanakan pada tanggal 12 September sampai dengan 11 Oktober 2023 yang bertempat di Kelurahan Klumpang Kebun, Dusun I Sidorame Timur TPQ Nur Insani Khairi. Terdapat beberapa rangkaian kegiatan, yaitu diawali dengan pembukaan, diikuti oleh pembina yaitu pemaparan materi, video dan ceramah tentang dampak narkoba, kemudian mengadakan sosialisasi kepada remaja di TPQ Nur Insani Khairi dan diakhiri dengan penutupan kegiatan KKN kelompok 03. Dalam rangka memberikan penyuluhan tentang pengaruh gadget anak-

anak di TPQ Nur Insani Khairi Dusun I Sidorame Timur, mahasiswa memberikan penyuluhan dan pemahaman materi tentang pengertian gadget itu sendiri, bahaya gadget terhadap interaksi sosial dan ketertiban masyarakat serta disertakan contoh kasus tindak pidana yang dapat terjadi dalam penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfizri, Lutfi, Muhammad Miftahudin, and Mohammad Imam Addaruqni. 2023. "Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Tingkat Sekolah Dasar." Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ.
- Ariston, Yummi, and Frahasini Frahasini. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 1(2):86. doi: 10.26737/jerr.v1i2.1675.
- Haerunisya, Nur Ifani, Widya Putri Zzahrani, Ayu Sekar Sari, and Zelika Awine Windarti. 2023. "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1." *GIAT : Teknologi Untuk Masyarakat* 2(1):69–77. doi: 10.24002/giat.v2i1.7232.
- Hasanah, Uswatun, and Tamara Dwi Rizkyna Setya. 2022. "Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Kesehatan) Vol 4 No 1 April 2022 Universitas Ubudiyah Indonesia SOSIALISASI PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR S-1 Psikologi , Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Ubudiyah I." 4(1).
- Jalilah, Siti Rahmi. 2021. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik Dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1):28–37. doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1716.
- Pramono, Pramono, Yudgitia Dian Putra, I. Wayan Utama, Munaisratri Tirtaningsih, Ajeng Galuh, and Safira Badzlin. 2024. "MPLEMENTASI PERMAINAN KARTU KREATIF SEBAGAI MEDIA." 5(4):6422–26.
- Putra, Erwin Dwika, and Marissa Utami. 2022. "Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar." *JPMTT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan* 2(2):64–68.
- Putri, Yesi Zenggia, Sri Handayani, Surya Ade Saputera, Yetman Erwandi, and Faisal Luthfi. 2023. "Sosialisasi Dampak Gadget Terhadap Anak Sekolah Dasar Di Sd 13 Kota Bengkulu." *Community Development Journal* 4(4):8882–85.
- Rosidah, Cholifah Tur, Audita Kurnianingrum, Farisa Rahma, Elena Suci, Bella Mardani, and Isfar Surya. 2023. "Sosialisasi Dampak Gadget Pada Anak: Kkn Mahasiswa Universitas Adi Buana Di Desa Betro." *Pancasona* 2(1):85–90. doi: 10.36456/pancasona.v2i1.6856.
- Yumarni, Vivi. 2022. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini." *Jurnal Literasiologi* 8(2):107–19. doi: 10.47783/literasiologi.v8i2.369.