

## SOSIALISASI DAMPAK GADGET TERHADAP ANAK SEKOLAH DASAR DI SD 13 KOTA BENGKULU

**Yesi Zenggia Putri<sup>1</sup>, Sri Handayani<sup>2</sup>, Surya Ade Saputera<sup>3</sup>, Yetman Erwandi<sup>4</sup>, Faisal Luthfi<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5)</sup>Universitas Muhammadiyah Bengkulu

e-mail : putriyessibkl18@gmail.com<sup>1</sup>, yani@umb.ac.id<sup>2</sup>, adesurya2012@gmail.com<sup>3</sup>,  
yetmanerwandi@umb.ac.id<sup>4</sup>, flutfi562@gmail.com<sup>5</sup>

### Abstrak

Pada era digital yang terus berkembang, gadget seperti smartphone dan tablet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari banyak orang, termasuk anak-anak sekolah dasar. Anak-anak saat ini tumbuh dengan akses yang mudah terhadap teknologi dan sering kali menghabiskan waktu berjam-jam menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas seperti bermain game, menonton video, atau mengakses media sosial. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat dalam hal pendidikan, hiburan, dan koneksi dengan dunia luar, namun ada kekhawatiran tentang dampak negatif yang mungkin terjadi pada anak-anak sekolah dasar akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian telah menunjukkan hubungan antara penggunaan gadget yang berlebihan dengan masalah seperti penurunan konsentrasi, keterlambatan perkembangan sosial, penurunan aktivitas fisik, dan peningkatan masalah kesehatan mental pada anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget pada anak-anak sekolah dasar. Penelitian ini akan melibatkan partisipan dari berbagai sekolah dasar di wilayah ini, dengan usia partisipan berkisar antara 6 hingga 12 tahun.

**Kata Kunci :** Digital, Gadget, Anak –anak

### Abstrack

In the ever-evolving digital era, gadgets such as smartphones and tablets have become an integral part of the daily lives of many people, including elementary school children. Today's children grow up with easy access to technology and often spend hours using gadgets for various activities such as playing games, watching videos, or accessing social media. Even though gadgets can provide benefits in terms of education, entertainment, and connection with the outside world, there is concern about the possible negative impact on elementary school children due to excessive use of gadgets. In recent years, research has shown a link between excessive gadget use and problems such as decreased concentration, delayed social development, decreased physical activity, and increased mental health problems in children. Therefore, this study aims to examine the impact of using gadgets on elementary school children. This research will involve participants from various elementary schools in the region, with the age of the participants ranging from 6 to 12 years.

**Keywords:** Digital,Gadgets, Children

### PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Penggunaan gadget telah memberikan akses mudah ke informasi, hiburan, dan interaksi sosial dalam genggaman mereka. Namun, seiring dengan meningkatnya penggunaan gadget oleh anak-anak sekolah dasar, muncul pertanyaan mengenai dampaknya terhadap perkembangan dan kesejahteraan mereka.

Pada satu sisi penggunaan gadget memang menguntungkan, karena setiap orang akan dengan mudah melakukan aktivitas seperti browsing-browsing atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang dapat dengan mudah dioperasikan. Hampir semua orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktunya dalam sehari untuk menggunakan gadget untuk berbagai hal. Namun, banyak orang tua yang salah persepsi dengan beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bagi anak sehingga peran orang tua sudah tergantikan oleh gadget, padahal informasi yang diakses melalui gadget bisa pula berisi hal-hal negatif.

Tidak sedikit pula orang tua menganggap bahwa memberikan gadget selain dapat membuat anak diam, juga agar anak dapat bermain games yang dapat melatih Problem Solving anak. Namun sebaiknya problem solving tidak dibentuk dari hal tersebut karena kreatifitas anak akan terpaku pada teknologi di kemudian hari, problem solving bisa diajarkan dengan bahasa, sentuhan, dan sikap yang

orang tua ajarkan kepada mereka dan tidak hanya dilakukan satu atau dua kali, tetapi berulang kali agar terbiasa untuk menangani hal-hal yang datang dari luar.

Sosialisasi merupakan salah satu cara yang dirasa tepat melalui pemberian edukasi terhadap anak didik untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai suatu hal, seperti hal nya sosialisasi mengenai penggunaan gadget ini. Sosialisasi pengaruh penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak tingkat Sekolah Dasar ini merupakan salah satu program kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa kelompok 83 guna untuk memberikan edukasi terhadap anak didik mengenai pengaruh dari penggunaan gadget berlebihan khususnya terhadap tumbuh kembang anak.

Dengan adanya sosialisasi, diharapkan agar anak didik tingkat Sekolah Dasar tidak hanya mengetahui kecanggihan teknologi yang ada pada gadget saja, namun juga memahami adanya pengaruh dari penggunaan gadget yang berlebihan khususnya terhadap proses tumbuh kembangnya, sehingga penggunaan gadget juga harus dibatasi dan disesuaikan dengan kebutuhan saja. Oleh karena itu, penting pula pemahaman tentang pengaruh gadget ini bagi orang tua supaya dapat membatasi penggunaannya agar daya kembang anak dapat berkembang dengan baik.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan Sekolah Dasar Negeri 1 Kota Bengkulu. Pengabdian ini telah berlangsung pada bulan mei 2023 dengan metode diskusi mengenai pemahaman dari dampak penggunaan gadget. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah para murid Sekolah Dasar Negeri 13 Kota Bengkulu. Sejumlah 20 Murid dengan usia dibawah  $\leq 12$  tahun telah mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada murid ini di SDN 13 Kota Bengkulu adalah dengan menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah, dialog, diskusi serta penceramahan masalah. Pembahasan dalam diskusi denagn murid kelas 5 SDN 13 Kota Bengkulu terdiri dari :1) dampak buruk dari penggunaan gadget pada anak, 2) cara mencegah anak mengalami kecanduan pada gadget, 3) cara menghadapi yang sudah kecanduan gadget.

Kegiatan pengabdian ini merupakan bagian dari program kampus mengajar angkatan V yang berlokasi di SDN 13 Kota Bengkulu. Sekolah ini hanya memiliki enam ruang kelas, satu ruangan perpustakaan, satu ruangan kepala sekolah dan operator, satu ruang guru,serta kamar mandi siswa dan guru. Secara fisik, sekolah ini telah memiliki sarana yang baik. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama empat bulan, pada bulan Februari sampai Juni 2023, dengan mengadakan observasi dan wawancara terlebih dahulu, pengabdian ini terfokus pada kelas V dengan melibatkan 25 siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru, terutama wali kelas V, diketahui bahwa Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat anak menjadi terlalu bergantung dan kecanduan. Anak mungkin lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar daripada beraktivitas fisik seperti bermain di luar rumah atau berolahraga. Hal ini dapat berdampak negatif pada pertumbuhan fisik dan kesehatan anak. 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.

Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa perhatian siswa hanya kepada gadget sehingga tidak memperhatikan materi yang di ajarkan guru dan kelas menjadi diam tidak adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa juga lebih senang memegang gadget dan memainkannya pada proses pembelajaran.

Kegiatan ini kemudian di rancang untuk mensosialisasikan dampak gadget bagi siswa. Tujuan utamanya untuk membatasi penggunaan gadget dan tetap awasi anak saat bermain gadget, supaya ia tidak mengakses konten pornografi atau kekerasan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur yang selalu berkembang dari hari ke hari. Penciptaan teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Ada berbagai jenis teknologi yang bisa ditemukan pada zaman sekarang ini. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, proses tumbuh kembang anak akan terganggu karena penggunaan gadget. Gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon sehingga terbatasnya kesempatan untuk belajar. Anak tidak dapat belajar secara alami tentang cara berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali berbagai emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya. Sehingga dapat mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi.

Program kerja sosialisasi pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang anak dilakukan pada bulan mei 2023 yang bertempat di SDN 13 Kota Bengkulu dengan sasaran kegiatan siswa/i kelas V. Ada beberapa rangkaian kegiatan yaitu dimulai dengan pembukaan, dilanjutkan dengan acara inti yaitu pemaparan materi, video dan solusi mengenai pengaruh gadget kemudian mengadakan sistem tanya jawab kepada siswa/siswi kelas V dan diakhiri dengan penutupan kegiatan.

Sebagaimana program kerja diatas, maka kegiatan ini memberikan beberapa pengetahuan terkait dampak penggunaan gadget secara berlebihan baik bagi interaksi sosial anak, kesehatan dan juga prestasi belajar. Selain itu, penjelasan terkait dampak juga diperjelas dengan menggunakan video agar siswa/i lebih mudah dalam memahami maksud atau pesan yang disampaikan. Selain memberikan penjelasan mengenai dampak penggunaan gadget juga memberikan solusi-solusi yang bisa dilakukan agar siswa/i tidak kecenderungan terhadap gadget. Kemudian, kegiatan sosialisasi ini dilanjutkan dengan sistem tanya jawab untuk mengasah pengetahuan siswa setelah mendapat materi terkait dampak penggunaan gadget.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan

## SIMPULAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman. Penciptaan teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon sehingga terbatasnya kesempatan untuk belajar. Anak tidak dapat belajar secara alami tentang cara berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali berbagai emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya. Sehingga dapat mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi.

Sosialisasi tentang dampak gadget terhadap anak-anak sekolah dasar sangat penting dilakukan. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif, seperti menurunnya prestasi belajar, terganggunya kesehatan fisik dan mental, hingga berpotensi menimbulkan perilaku negatif seperti kecanduan gadget dan cyberbullying. Oleh karena itu, perlu ada batasan dan pengawasan dalam penggunaan gadget oleh anak-anak.

## SARAN

Beberapa saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut: Pemakaian gadget pada anak usia dini seperti smartphone harus dibatasi, Pertumbuhan dan perkembangan sosial anak harus lebih di perhatikan, Mengupayakan anak usia dini tidak mendapat dampak negatif dari gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini, Melaksanakan upaya dari solusi atas kecanduan gadget pada anak usia dini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga pengelola dana Pendidikan (LPDP) yang telah memberikan pendanaan; ditjen dikti kemdikbud program kampus mengajar Angkatan V; SD Negeri 13 kota Bengkulu selaku tempat pengabdian, bapak golfa pramito, S.Pd selaku guru pamong dan wali kelas V , dan prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu telah memberi izin untuk mengikuti kegiatan kampus mengajar . ucapan terima kasih juga ditujukan kepada orang tua siswa dan anak-anak

yang sudah berpartisipasi pada kegiatan ini, serta teman-teman yang memberikan motifasi dan mendukung kegiatan kampus mengajar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran dasar*, 1-10.
- Almira, L. (2017). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 1-6.
- dwi, a. (t.thn.). <https://fkip.umsu.ac.id/2023/05/17/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak/>.
- Fadilah, A. (2011). Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone(HP) Terhadap Aktifitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan. Skripsi Program Studi ilmu Tarbiyah FKIP Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fitriana, E. (2016). Dampak Gadget terhadao Perkembanga anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-10.
- Hidayat, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 203-214.
- Kusumadewi, A. (2019). Sosialisasi Dampak Gadget Pada Anak Dekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25-31.
- Maulida, H. (2013). Meneliski Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 2013.
- Pratama, B. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 1-10.
- Sari, D. P. (2018). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 153-164.
- Sari, P. d. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Jurnal Profesi*, 73-77.
- Trinika, Y. A. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3--6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015.
- Wijaya, T. (2015). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Psikologi*, 1-8