

SOSIALISASI EFEK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR DESA KANDANGSAPI KECAMATAN JENAR

Akhlish Mu'amar Rifqi¹, Aziz Nuri Satriyawan², Evvy Lusiana³, Agus Sriyanto⁴

Mahasiswa STIT Muhammadiyah Tempurejo Ngawi¹
Dosen STIT Muhammadiyah Tempurejo Ngawi^{2,3,4}

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: Tgl 1-Agustus-2024

Disetujui: Tgl 2-Oktober-2024

Kata kunci:

Peserta Didik

Sosialisasi

Pengaruh Gadget

ABSTRAK

Abstract: Emphasis on coaching regarding gadgets for students at the elementary school level or equivalent in 2024 in Desa KandangSapi, Kecamatan Jenar, Kabupaten Sragen Gadget users at the student level are too apathetic and forget about time, so they become hyperactive and have an impact on their psychological and mental development.... The purpose of socialization is to reduce the impact of gadgets on students. In this article, a descriptive approach is used with a lecture and discussion approach, as well as question and answer simulations and interesting cases. The results of the socialization activities include: first, optimizing it optimally according to needs, avoiding addiction and forgetting time with the dominance of its positive functions. Second, share more about the impact of gadgets to family, relatives and the community. Third, introduce gadgets as a platform for online education, although not ideal as a business tool, and to complete tasks that require time and effort effectively and efficiently. In addition, it also serves as a practical marketplace to sell the latest products through online applications.

Abstrak: Penekanan pembinaan mengenai gawai pada siswa jenjang sekolah dasar atau sederajat tahun 2024 di DesaKandangSapi, Kecamatan Jenar, Kabupaten SragenPengguna gadget di level pelajar ini terlalu apatis dan lupa waktu, sehingga menjadi hiperaktif dan berdampak pada perkembangan psikologis dan mentalnya.. Tujuan sosialisasi adalah untuk mengurangi dampak gadget terhadap siswa. Dalam artikel ini digunakan pendekatan deskriptif dengan pendekatan ceramah dan diskusi, serta simulasi tanya jawab dan kasus yang menarik. Hasil kegiatan sosialisasi antara lain: pertama, pengoptimal secara maksimal menyesuaikan kebutuhan, menghindari kecanduan dan lupa waktu dengan dominasi fungsi positifnya. Kedua, perbanyak sharing mengenai dampak gawai kepada keluarga, saudara dan masyarakatssas. Ketiga, mengenalkan gadget Sebagai platform untuk pendidikan online, meskipun tidak ideal sebagai alat bisnis, dan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang membutuhkan waktu dan usaha secara efektif dan efisien. Selain itu, juga berfungsi sebagai pasar praktis untuk menjual produk terbaru melalui aplikasi online.

Alamat Korespondensi:

LPPM STIT Muhammadiyah Tempurrejo Ngawi
Program Studi Pendidikan Agama Islam
STIT Muhammadiyah Tempurrejo Ngawi
Jalan Raya Mantingan-Ngawi Km 1, Mantingan, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur 63261
E-mail:lppmstittempurrejo@gmail.com

PENDAHULUAN

Teknologi yang sangat diminati saat ini adalah gadget. Dari hasil wawancara kami dengan salah satu perangkat desa yang berpengalaman dalam dunia teknologi mengatakan bahwa gadget adalah perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, dan komputer, yang digunakan oleh banyak orang, terutama anak-anak. Untuk menggunakannya sebagai alat pembelajaran, bermain game, menonton animasi, dan menjelajahi internet. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu pertumbuhan anak. Salah satu metode yang digunakan adalah kuliah plus, di mana informasi disediakan bersama dengan solusi., diikuti dengan sesi tanya jawab dengan beberapa siswa tingkat SD di Desa Kandangapi, Kecamatan Jenar. Teknologi merupakan perkakas yang sangat maju di era saat ini. Generasi milenial, terutama anak-anak yang masih bersekolah dari tingkat dasar hingga menengah pertama, adalah generasi yang akan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin tanpa batasan yang jelas tentang kebutuhan akan gadget. Penggunaan teknologi ini dianggap sebagai kebutuhan utama dalam era revolusi 4.0, terutama di Indonesia. Teknologi yang sedang tren di dunia saat ini adalah gadget. Menurut Arifin, Larasati Aurora, dan Rahmadi, Farid Agung (2017), perangkat sering disebut acang atau gadget dalam bahasa Indonesia. Kemampuannya untuk terus berubah adalah salah satu hal yang membedakan perangkat ini dari perangkat elektronik lainnya. Dengan kata lain, gadget terus mengembangkan teknologi terbaru yang meningkatkan kenyamanan hidup manusia setiap harinya. Istilah "gadget" berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Gadget adalah alat kecil yang dirancang untuk tujuan dan fungsi praktis tertentu. Pada umumnya, gadget dirancang untuk memudahkan penggunaanya berkomunikasi.

Banyak orang tua percaya bahwa memberikan gadget kepada anak-anak dapat membuat mereka tenang dan membantu mereka bermain game yang melatih kemampuan pemecahan masalah. Namun, kemampuan pemecahan masalah sebaiknya tidak hanya dibentuk melalui teknologi, karena ini dapat membatasi kreativitas anak di masa depan. Sebaliknya, kemampuan tersebut dapat diajarkan melalui bahasa, sentuhan, dan sikap yang konsisten dari orang tua. Metode ini harus dilakukan berulang kali agar anak terbiasa mengatasi berbagai situasi.

Sosialisasi merupakan cara yang efektif untuk memberikan pemahaman mendalam kepada anak-anak tentang suatu hal, termasuk penggunaan gadget. Salah satu program kerja kelompok mahasiswa STIT Tempurejo Ngawi adalah sosialisasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak di tingkat Sekolah Dasar. Tujuan dari program ini adalah untuk memberi tahu anak-anak tentang efek buruk dari penggunaan perangkat yang berlebihan. Diharapkan anak-anak di sekolah dasar memahami kecanggihan teknologi dan dampak penggunaan gadget yang berlebihan terhadap pertumbuhan mereka. Karena itu, penggunaan gadget harus dibatasi dan disesuaikan dengan kebutuhan agar orang tua dapat mengontrol penggunaannya sehingga tidak mengganggu perkembangan anak.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, penggunaan gadget telah menjadi hal umum di hampir semua kalangan dan menjadi kebutuhan sehari-hari, dengan rata-rata penggunaan sekitar 4 jam setiap hari. Bagi sebagian kalangan, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri, termasuk di antara peserta didik. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan gadget juga membawa dampak negatif, terutama bagi peserta didik. Berbeda dengan masyarakat umum yang menggunakan gadget untuk hiburan, komunikasi, bisnis, dan kepentingan lainnya, peserta didik cenderung lebih rentan terhadap dampak negatif gawai. Oleh karena itu, pendampingan dalam penggunaan gadget sangat penting untuk beberapa alasan berikut:

Mengurangi Dampak Negatif Gawai dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti gangguan tidur, masalah penglihatan, dan gangguan perhatian. Dengan pendampingan, penggunaan gadget dapat diawasi sehingga risiko dampak negatif tersebut dapat diminimalkan. Mengoptimalkan Manfaat Pendidikan gawai memiliki potensi besar sebagai alat bantu belajar jika digunakan dengan benar. Pendampingan dapat memastikan bahwa peserta didik menggunakan gadget untuk tujuan pendidikan dan pembelajaran, bukan hanya untuk hiburan. Menjaga Keseimbangan Aktivitas: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu untuk aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung. Pendampingan dapat membantu memastikan bahwa peserta didik memiliki keseimbangan yang sehat antara penggunaan gadget dan kegiatan lainnya. Meningkatkan Keselamatan Digital: Anak-anak dan remaja sering kali tidak menyadari risiko keamanan di dunia digital, seperti cyberbullying atau akses ke konten yang tidak sesuai. Dengan pendampingan, peserta didik dapat diajarkan tentang keselamatan digital dan cara menggunakan internet

secara bijak dan aman. Membangun Kebiasaan yang Baik: Pendampingan dalam penggunaan gadget dapat membantu peserta didik membangun kebiasaan digital yang baik, seperti mengatur waktu penggunaan, memilih konten yang bermanfaat, dan memahami etika digital. Dengan pendampingan yang tepat, peserta didik dapat memaksimalkan manfaat gadget sambil meminimalkan risiko yang mungkin timbul. (Hastuti 2012)

METODE

Informasi yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini berasal dari kata-kata dan kalimat. Mengumpulkan data dalam kondisi logis dengan menggunakan Teknik yang tepat, efektif dan dapat diandalkan adalah focus penelitian ini. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa data tidak kehilangan sifat logisnya atau kegiatan yang berkembang selama siklus penggabungan data. Peneliti menggunakan wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Wawancara adalah jenis percakapan yang dilakukan dengan pencarian tertentu. Wawancara dilakukan dalam dua pertemuan orang yang diwawancarai mengajukan pertanyaan, dan orang yang diwawancarai memberikan informasi. Observasi adalah proses pengumpulan informasi yang melibatkan peninjauan secara menyeluruh dan cermat terhadap area peneliti untuk mengetahui kondisi atau keadaan yang sedang terjadi atau untuk menunjukkan fakta-fakta dari rencana penelitian yang sedang dirancang. Penelitian ini bertujuan untuk siswa dan wali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Observasi

Dari hasil yang dilakukan adalah bahwa gadget sebagai alat komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan tidak bisa diabaikan. Namun, pentingnya pengawasan, perhatian, dan bimbingan yang baik dari guru dan orang tua terhadap anak sebagai peserta didik tidak boleh diabaikan. Jika orang tua terlalu terfokus pada anak-anak mereka, ada risiko bahwa komunikasi anak sebagai peserta didik Bersama pendidik, orang tua, kawan seperjuangan, dan lingkungan sekitarnya akan terganggu. Alangkah baiknya pemberian gawai kepada anak sebagai peserta didik di masa depan dengan tepatnya bimbingan, termasuk pengenalan terhadap nilai-nilai seperti menghormati dan berperilaku sopan. Khususnya bagi mahasiswa yang sedang melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan bertugas untuk menyosialisasikan bahaya penggunaan gadget, penting bagi mereka untuk mengenalkan gadget dengan cara yang tepat terhadap penuntut ilmu jenjang SD pada lingkup KKN mereka. Tujuannya adalah supaya anak-anak tersebut tidak menganggap gawai sebagai media yang di prioritaskan dalam melaksanakan kehidupan saat ini. Karena masih banyak kegiatan di luar sana yang perlu dilakukan agar anak-anak tidak menjadi apatis dan dapat berintegrasi dengan lingkungan sekitar, serta dapat mengembangkan nalar serta pengalaman mereka di mana saja. Untuk hasil yang lebih jelas dapat diamati pada **Tabel 1**. Di bawah berikut :

Tabel 1. Observasi (Pengamatan) Orang Tua dan Anak

Aspek	Indikator	Data	Sumber
Lingkungan	Kondisi Keluarga	Orang tua siswa A, bapaknya yang bekerja sebagai petani tebu dan ibunya yang bekerja sebagai asisten rumah tangga dimana tidak dapat mengawasi anak	Keluarga Bapak "F" dan ibu "T"

		karena selalu pulang larut.	
	penggunaan gawai	Anak bermain gawai secara diam-diam karena aturan yang begitu mengekang anak tersebut	Anak "P"
Kepribadian	Emosi	Anak selalu marah dan enggan untuk menuruti orang tua ketika diminta membelikan sesuatu saat sedang asik bermain gawai	Anak "P"
	Perilaku	Kecanduan bermain gawai membuat anak tidak patuh terhadap apa yang diperintahkan oleh orang tuanya	
	Nilai dan kebiasaan	Dalam diri anak "P" tidak terdapat suatu nilai yang terbentuk melainkan hanya kepuasan diri sendiri	

2. Data Wawancara

Orang Tua

Dalam wawancara yang dilakukan oleh para peneliti, para orang tua dari anak-anak yang menjadi subjek penelitian menyatakan bahwa mereka tidak melarang putra-putri mereka untuk bermain dengan alat tersebut selama anak-anak memahami batas waktu penggunaan alat, yang kira-kira tiga hingga empat sticks per hari. Jika anak-anak melebihi batas waktu ini, mereka akan dengan tegas meminta anak-anak mereka untuk berhenti bermain dengan alat tersebut untuk mencegah ketergantungan.

Penggunaan gadget boleh melebihi batas waktu yang ditentukan jika anak memiliki kebutuhan mendesak, seperti menyelesaikan tugas sekolah. Namun, jika penggunaan gadget hanya untuk hiburan dan melebihi batas waktu, orang tua akan mengambil gadget tersebut.

Orang tua menjelaskan bahwa anak mereka tidak memiliki alat pribadi karena anak belum cukup umur untuk dipercaya memegang alatnya sendiri. Anak harus meminjam gadget milik orang tua jika ingin menggunakannya. Setelah anaknya pulang dari sekolah, sang ibu selalu mengawasinya dan bertanya apakah ada tugas sekolah yang masih harus diselesaikan. Jika ada tugas, orang tua akan memberikan gadget dengan syarat tugas tersebut harus diselesaikan terlebih dahulu. Namun, jika anak malas mengerjakan tugas, ibu tidak akan memaksanya karena memahami bahwa anak mungkin sedang lelah. Ibu percaya bahwa memaksa anak akan menimbulkan perlawanan, sehingga ia memilih untuk mengikuti keinginan anak asalkan masih dalam batas kewajaran.



Gambar 1. Proses Pendekatan Dalam Sosialisasi Kepada Beberapa Siswa/siswi SD

Pemanfaatan media elektronik kini merupakan bagian penting dari perawatan anak oleh orang tua. Ini karena dengan memiliki perangkat elektronik, orang tua dapat melakukan aktivitas mereka dengan lebih mudah dan anak-anak akan merasa tenang dan senang. Dengan demikian,. Ada banyak macam hal negatif yang dapat menyebabkan anak menjadi terlalu aktif, yang berdampak pada perkembangan psikologis dan mental mereka. (Maola.P. S., & Lestari, T. 2020)

Gadget memiliki dampak yang bervariasi bagi anak-anak kita, baik secara positif maupun negatif. Menurut ahli psikolog dalam penjelasannya memberikan contoh, gadget dapat menggandeng anak-anak mengembangkan formasi Ketika bermain game, mengatur kegesitan bermain, mengunggulkan kemampuan kognitif anak jika didukung oleh pendekatan dan pengawasan yang baik dari orang tua dan guru. Namun, seringkali manfaat positif ini terkompromi oleh dampak negatif yang kuat terhadap sifat dan psikis anak. Terlebih lagi, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan dampak buruk, seperti paparan radiasi yang berpotensi merugikan jaringan syaraf dan otak, serta mengurangi kemampuan anak untuk berinteraksi secara aktif dengan orang lain karena mereka sudah terlalu nyaman dengan gadget.

Gadget memiliki peran penting dalam membantu anak-anak mengembangkan dan mengatur pola pikir mereka, termasuk menyetting formasi, mengontrol reflek saat bermain, dan merangsang perkembangan kecerdasan otak kanan. (Anggraeni. 2019)

Namun, hal ini harus dilakukan dalam naungan yang ketat dari sanak saudara atau keluarga. Jika lepasd dalam pengawasan tersebut, akan sangat berbahaya bagi anak-anak karena akan mengetahui sesuatu yang belum saatnya untuk diketahui dan saat ini tidak sedikit video-video yang mengandung unsur berbahaya, dewasa, criminal, bahkan rasisme. Dalam game pun dapat terjadi sebuah visual efek yang mengandung unsur kekerasan, kedewasaan dan lain-lain.



Gambar 2. Sosialisasi dampak gadget terhadap tumbuh kembang anak

Berdasarkan pemikiran Puji Asmaul Chusna, kedatangan anggota keluarga untuk memantau, mengatur, dan menyimak aktivitas anak sangat penting dalam menghadapi situasi di mana anak mungkin mengalami kesulitan dalam bersosialisasi, perkembangan motorik yang lambat, dan perubahan perilaku yang signifikan. Beberapa efek yang signifikan terhadap komunikasi dan interaksi sosial di dalam keluarga baik sebelum maupun setelah pemanfaatan. Komunikasi dan kontak sosial dapat digunakan untuk mengukur perubahan dalam pola interaksi sosial di dalam keluarga. Salah satu aspek yang terganggu dari interaksi sosial antara anggota keluarga adalah pola komunikasi dan kontak sosial. Akibatnya, kesadaran ibu yang semakin meningkat tentang periodisasi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak mereka, kelebihan dan kekurangan alat-alat ini, dan optimalisasi peran mereka di rumah yang mencakup mendengarkan dan menghormati pendapat anak-anak mereka semua menunjuk pada penggunaan alat untuk interaksi sosial dalam keluarga, melakukan evaluasi kritis terhadap perilaku anak, memberikan saran yang komprehensif, dan memberikan peringatan tegas jika diperlukan. (Puji Asmaul Chusna. 2017)

PENUTUP

Kesimpulan

Tujuan dari program sosialisasi di situs KKN Kandang sapi 2024 adalah untuk mengurangi dan mencegah dampak buruk penggunaan teknologi pada siswa SD dan SMP. Sosialisasi ini dilakukan dengan metode deskriptif yang mencakup ceramah, diskusi, sesi tanya jawab, dan simulasi kasus dengan ilustrasi yang menarik. Pendampingan sosialisasi tentang efek gadget pada anak memiliki beberapa hasil positif yang signifikan. Berikut adalah beberapa hasil yang umumnya dapat dicapai dari kegiatan tersebut:

1. Peningkatan Kesadaran:

- **Anak:** Anak-anak menjadi lebih sadar akan dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Mereka belajar untuk mengenali tanda-tanda penggunaan yang berlebihan dan memahami pentingnya keseimbangan dalam aktivitas sehari-hari.
- **Orang Tua:** Orang tua mendapatkan informasi yang lebih baik tentang bagaimana gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak mereka dan bagaimana mereka bisa mengawasi dan mengatur penggunaannya.

2. Pengembangan Kebiasaan Digital yang Sehat:

- **Rutinitas Terjadwal:** Anak-anak belajar untuk menetapkan batasan waktu penggunaan gadget, sehingga tidak mengganggu kegiatan penting lainnya seperti belajar, bermain di luar, dan waktu tidur.
 - **Konten Edukatif:** Anak-anak didorong untuk memilih konten yang edukatif dan bermanfaat, daripada hanya mengonsumsi konten hiburan yang kurang mendidik.
3. **Peningkatan Interaksi Sosial dan Kesehatan:**
- **Aktivitas Fisik:** Dengan pengurangan waktu layar, anak-anak memiliki lebih banyak waktu untuk aktivitas fisik, yang penting untuk kesehatan fisik dan mental mereka.
 - **Interaksi Tatap Muka:** Anak-anak lebih banyak berinteraksi secara langsung dengan teman dan keluarga, meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka.
4. **Penguatan Keamanan Digital:**
- **Pemahaman Risiko:** Anak-anak dan orang tua menjadi lebih sadar akan risiko online seperti cyberbullying, predator online, dan konten tidak pantas.
 - **Strategi Perlindungan:** Mereka diajarkan cara melindungi informasi pribadi, mengatur privasi di media sosial, dan melaporkan perilaku yang mencurigakan.

Berikut ini adalah kesimpulan utama yang diambil dari latihan sosialisasi ini: Pertama, anak-anak dapat menggunakan teknologi dengan bijak bila diperlukan, menjauh dari kecanduan, dan tidak membiarkan aspek buruknya mengambil alih. Kedua, beri tahu teman, keluarga, dan rekan tentang risiko yang terkait dengan instrumen ini sehingga mereka dapat mengambil tindakan pencegahan dan memanfaatkannya sesuai kebutuhan. Ketiga, menetapkan penggunaan alat sebagai alat bisnis, terutama untuk penjualan online di pusat perbelanjaan dengan perangkat lunak mutakhir yang dimaksudkan untuk mempromosikan barang-barang terbaru. Selain itu Penggunaan gawai yang berlebihan pada anak usia 4-6 tahun dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka. Intervensi dari orang tua dan pendidik sangat penting untuk memastikan penggunaan gadget yang sehat dan seimbang.

DAFTAR RUJUKAN

- Hastuti. 2012. Psikolog perkembangan anak. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Kusuma, Yulianti dan d. Ardi Artanto : Internet untuk anak tercinta (jakarta: PT Gramedia Widiasorana Indonesia, 2011),71
- Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003),26
- Arifin LA, Rahmadi FA. Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan prestasi belajar siswa usia 10-11 tahun. JKD. 2017;6(2):728–36
- Puji Asmaul Chusna , Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Penelitian social keagamaan, E-ISSN 2549-4244, P-ISSN 1412 2669, Vol 17, No. 2 (2017)
- Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga, Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, Budi M. Taftazani, Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Vol 2, No. 2 (2015), ISSN Cetak : 2442-448X, ISSN Online : 2581-1126
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget terhadap perkembangan anak. Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan
- Asro, M., & Sidik, D. M. (2020). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata bagi Peserta Anak Didik pada Sosialisasi Pengaruh Gadget. Al-Khidmat, 3(1), 39–43.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Perkembangan Sosial terhadap Anak Sekolah Dasar. EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling, 3(1), 219–225.

- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
- 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.
- Nafaida, R., Nurmasiyah, & Nursamsu. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61.
- Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021). Analisis Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3062–3071.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- 