

SOSIALISASI DAMPAK POSITIF PENGGUNAAN GADGET BAGI SISWA

Diaz Tarakarti Gusman^{1,*}, Winda Wati², Istisari Bulan Lageni³

^{1,2}Administrasi Publik, FISIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kode Pos 15519

³Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kode Pos 15519

*Email : diaztarakartiii@gmail.com.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini atau dikenal dengan KKN dilaksanakan di sekolah dasar Bhakti Luhur dengan dihadiri siswa-siswi kelas V dan VI yang diadakan oleh kelompok 48 KKN UMJ. Adapun bentuk programnya adalah sosialisasi dampak penggunaan gadget bagi siswa, hal ini diharapkan dapat menambah pengetahuan para siswa akan pentingnya gadget terutama dalam menunjang proses belajar mengajar. Metode yang digunakan melalui tahapan perencanaan dan tahapan pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan KKN secara umum berjalan dengan baik dan mendapat timbal balik yang baik dari siswa maupun guru di SD Bhakti Luhur. Siswa menjadi paham akan dampak positifnya gadget di kehidupan sehari-hari maupun dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci : kuliah kerja nyata, gadget, SD Bhakti Luhur

ABSTRACT

This community service activity or known as the implementation of KKN at the Bhakti Luhur elementary school attended by class V and VI students was held by a group of 48 KKN UMJ. The form of the program is to socialize the impact of using gadgets for students, this is expected to increase students' knowledge of the importance of gadgets, especially in supporting the teaching and learning process. The method used is through the planning and implementation stages. The implementation of KKN activities in general went well and received good feedback from students and teachers at SD Bhakti Luhur. Students become aware of the positive impact of gadgets in everyday life and in the teaching and learning process.

Keywords: real work college, gadget, Bhakti Luhur Elementary School

1. PENDAHULUAN

Manusia memiliki kemampuan untuk melihat masa depan. nalar pikiran manusia mampu menyebarkan ilmu pengetahuan dan membangun teknologi yang diinginkan. Ilmu dan teknologi saling berkaitan erat sebab tanpa ilmu tidak ada penerapan baru buat teknologi serta tanpa teknologi tidak terdapat yang akan menikmati penemuan ilmu. Dewasa ini, perkembangan serta kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya. (Ameliola, S., Nugraha, 2013) Perkembangan teknologi serta informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, serta bangsa

Indonesia ialah salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media berita dan teknologi. Berdasarkan Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang Undang Republik Indonesia nomor 1 pasal 1 ayat 1 tahun 2008).“Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perfosai yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”, dan Ayat 3 yang berbunyi “ Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan,

menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi”.

Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena kita dapat mengakses info pada waktu yang cukup singkat menggunakan biaya yang murah, namun disisi lain sangat memperhatikan sebab kemajuan IPTEK semacam ini bisa menyebabkan dampak negatif bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya gadget. Menggunakan gadget yang melalui fitur-fitur lengkap membuat pelajar bisa mengakses info yang ada pada semua penjuru dunia pada waktu yang relatif singkat dan hampir bersamaan dan dengan biaya yang relatif murah sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengakses info yang berhubungan menggunakan materi-materi pembelajaran yang diberikan di sekolah alhasil prestasi belajar siswa dapat semakin tinggi. Namun pada lain pihak, gadgetpun dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Siswa atau anak ialah langsung yang “unik” yang mempunyai potensi serta mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang itu anak membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak dipengaruhi oleh pengajar namun sang anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan beserta dengan individu-individu yang lain. (Ahmadi, 2003) Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulang. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Perkembangan juga menghasilkan karakteristik baru yang berlangsung melalui tahap aktivitas yang sederhana ke tahap yang lebih tinggi. Perkembangan bergerak perlahan namun pasti, yang kian hari bertambah maju mulai dari masa pemuahan dan berakhir dengan kematian.

Begitu pula dengan masa anak-anak. (Hurlock, 2016) Masa anak-anak dimulai dari bayi, yakni usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual. Selama periode usia 11 tahun bagi perempuan dan 12 tahun bagi laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Masa anak-

anakterbagi menjadi dua tahap, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal dimulai sejak usia 2-6 tahun, sedangkan masa anak-anak akhir dimulai sejak usia 6 tahun sampai saat anak matang secara seksual. Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya.

Hal tersebut dialami di SD Bhakti Luhur, tidak bisa dipungkiri kalau siswa di SD Bhakti Luhur merasakan perkembangan gadget dan merasakan pula dampaknya. Bagi kebanyakan siswa tidak sadar akan adanya dampak positif dari gadget itu sendiri, mereka hanya mengetahui bahwa gadget memiliki dampak negatif sesuai dengan yang mereka dapatkan di lingkungan

Sosialisasi dampak positif gadget bagi siswa

Sosialisasi sebenarnya merupakan bidang yang mencakup pemeriksaan mengenai lingkungan kultural sosial dari sebuah masyarakat. Sosialisasi membahas interaksi sosial dan tingkah laku sosial. Atas dasar tersebut, sosialisasi adalah bagian mata rantai terpenting di antara sistem sosial yang ada. sosialisasi adalah suatu proses belajar-mengajar dalam berperilaku di masyarakat. Beberapa orang juga mengatakan bahwa sosialisasi adalah proses penanaman nilai, kebiasaan, dan aturan dalam bertingkah laku di masyarakat dari satu generasi ke generasi lainnya. Dalam proses sosialisasi sendiri, manusia disesuaikan dengan peran dan status sosial masing-masing di dalam kelompok masyarakat. Menurut Charlotte Buhler, pengertian sosialisasi merupakan suatu proses belajar dan menyesuaikan diri untuk membantu anggota masyarakat dalam memahami bagaimana bagaimana cara hidup dan bagaimana cara berpikir kelompoknya. Ia juga berpendapat bahwa sosialisasi bertujuan agar anggota masyarakat dapat berperan dan berfungsi dalam kelompok tersebut. (Fathoni, 2017) Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak

sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Gadget adalah objek teknologi kecil (seperti perangkat atau alat) yang memiliki fungsi tertentu, tetapi sering dianggap sebagai sesuatu yang baru. Gadget selalu dianggap lebih tidak biasa atau dirancang dengan cerdas daripada teknologi normal pada saat penemuannya. Pada saat ini gadget memiliki pengaruh bagi kehidupan siswa, pada saat adanya pandemi siswa diharuskan untuk menggunakan gadget dalam sarana untuk belajar, dan ini menjadi salah satu dampak positif dari gadget.

Sosialisasi yang kami lakukan adalah memaparkan dan menjelaskan kepada siswa kelas 5 dan 6 bahwa gadget tidak hanya memiliki dampak negatif sebagaimana diketahui oleh khalayak ramai termasuk para siswa. Bersama gadget juga para siswa dapat merasakan hal-hal baru, belajar hal baru, mengetahui informasi yang dapat mempermudah pekerjaannya sekolahnya, dan melatih kreativitas siswa dalam dunia digital. Selain itu dampak positif lainnya siswa dapat membaca berbagai macam buku yang tersedia di website atau belajar Bahasa asing melalui aplikasi Bahasa atau melalui video animasi, film dan kamus. Dampak positif gadget bagi pelajar yang pertama adalah bisa meningkatkan pengetahuan. Informasi mengenai suatu mata pelajaran bisa didapatkan melalui mesin pencari. Selanjutnya adalah mempermudah komunikasi, Saat ini komunikasi antara guru, pelajar dan orang tua dilakukan melalui grup yang tersedia di aplikasi komunikasi, seperti telegram, WhatsApp atau Line. Komunikasi seperti ini sangat membantu ketiga pihak terutama saat pembelajaran daring. Komunikasi melalui grup bisa mencegah terputusnya informasi serta informasi yang diberikan guru bisa diketahui semua anggota grup tanpa harus mengirim pesan berantai. Keberadaan HP juga mempermudah proses pembelajaran online yang diberlakukan saat pandemi. Kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas bisa dikerjakan dimana saja. Selain itu, siswa juga bisa terpacu dalam mempelajari hal baru yang ia temukan melalui gadget seperti mempelajari bahasa asing. Eksistensi diri, bagi para pelajar yang memiliki kemampuan menulis, mereka dapat membuat cerita atau menulis tentang pengalaman mereka di media sosial sehingga dapat menyalurkan kemampuan yang mereka miliki. Sehingga

karya tersebut dapat dibaca dan diketahui banyak orang. Tidak menutup kemungkinan mereka bisa menjadi salah satu inspirator yang diakui dunia.

2. METODE PELAKSANAAN

Di dalam artikel ini metode yang digunakan adalah dengan melakukan pengabdian kepada masyarakat. Dengan metode ini mahasiswa bisa langsung melihat, mengamati, menganalisis, mewawancarai dan berinteraksi langsung kepada mitra yang telah bekerjasama dengan mahasiswa dalam pengabdian masyarakat ini. Metode ini juga menjadi jawaban yang akurat dari permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat dalam mencari solusi terbaik.

Tahap perencanaan

Melalui tahapan pertama ini, kami membuat persetujuan terhadap perencanaan yang ingin di implementasikan kepada mitra sebelum kegiatan program KKN dilakukan. Dengan menentukan terhadap sesuatu yang sesuai dengan yang direncanakan pada pelaksanaan kegiatan acara sosialisasi dampak positif gadget bagi siswa. Tahap perencanaan kami dimulai dari perizinan dan memberikan tujuan kami disana setelah itu kami memberikan surat persetujuan mitra, setelah mitra setuju kami mengatur jadwal dan target KKN kami yaitu siswa kelas 5 dan 6 sekolah dasar.



Gambar 1. Persiapan pembuatan hadiah dan pembagian handsanitizer.

Perencanaan selanjutnya adalah membeli buah tangan untuk para siswa sebagai hadiah quiz serta pembagian alat tulis dan

handsanitizer, menyusun rundown, mencari materi yang sesuai.

Tahapan pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi ini dijalankan dengan sebaik mungkin setelah melewati perencanaan yang baik pula. Setelah melewati perencanaan yang sudah dibuat dengan sangat baik, maka pegabdi masyarakat melakukan surat permohonan kepada mitra untuk bisa mengadakan kegiatan sosialisasi dampak positif gadget bagi siswa di kelas V dan VI.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi Dampak Positif Gadget Bagi Siswa.

Setelah permohonan diterima dan mitra bersedia maka pengabdi saat itu melaksanakan kegiatan sosialisasi diawali dengan pembukaan, lalu penyampaian materi, dan untuk memastikan apakah materi yang disampaikan itu tersampaikan dengan baik kami mengadakan kuis untuk beberapa siswa. Setelah sosialisasi dilanjutkan kepada agenda perlombaan yang menambah semangat dan perhatian dari para siswa.

3. HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Hasil dari Pelaksanaan kegiatan KKN secara umum berjalan dengan baik dan mendapat *feedback* yang baik dari siswa maupun guru di SD Bhakti Luhur. Kegiatan ini sudah berjalan sesuai dengan rencana yang sudah dibuat jauh hari. Selain itu guru – guru

pengajar dan kepala sekolah selaku mitra sangat mendukung dengan adanya kegiatan sosialisasi yang kami buat. Selain itu dalam sarana dan prasarana di SD Bhakti Luhur juga menunjang kegiatan ini dengan baik. Seperti penyediaan proyektor untuk melaksanakan pemaparan materi dari kami, selain itu juga dalam melaksanakan kegiatan kami disediakan ruang kelas dan keleluasaan waktu agar penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 3. Proses Pemaparan dan Penjelasan Materi Kepada Siswa.



Gambar 4. Sesi Tanya Jawab Antara Pemateri dan Siswa.

Dalam kegiatan pelaksanaan sosialisasi dampak positif gadget bagi siswa pegabdi penyampaian materi dengan maksimal dan dapat diterima dengan baik oleh para siswa,

terlihat dari antusias siswa yang ingin menjawab pertanyaan dari pemateri. Namun ada beberapa anak yang belum memahami karena ketidak fokusan di dirinya. Kami sebagai pemberi materi mengetahui bahwa anak – anak gampang sekali tertarik dengan hal – hal lain yang membuat mereka tidak fokus, maka dari itu kami membuat quiz game berupa materi yang kami jelaskan sebelumnya dengan memberikan reward atau hadiah bagi yang bisa menjawab pertanyaan. Dengan itu disini kami mengulas kembali materi tersebut dengan cara yang tidak membosankan agar materi tersebut tersampaikan dengan baik.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan KKN ini sudah sesuai dengan program yang telah direncanakan oleh team pengabdian masyarakat mahasiswa UMJ kelompok 48. Dari tahapan awal yang dimana kami melihat bahwa sebenarnya ada permasalahan yang terjadi di kalangan anak – anak sekolah dasar dalam penggunaan gadget. Maka dari itu kami memutuskan untuk membuat program kerja berupa sosialisasi dampak positif gadget yang dilakukan di lingkungan sekolah dasar. Seperti yang kita ketahui juga setiap hari nya terjadi perkembangan teknologi seperti aplikasi – aplikasi belajar yang dapat di akses oleh para seluruh pelajar. Dengan begitu kami selaku pelaksana kegiatan memberikan edukasi dan penjelasan bahwa gadget tidak hanya dapat digunakan untuk bermain game atau sekolah online saja tetapi bisa menjadi jendela dunia bagi mereka. Mereka bisa mendapatkan materi pembelajaran dari berbagai negara dan berbagai Bahasa. Dengan adanya sosialisasi ini siswa lebih mengerti bahwa manfaat gadget bagi dunia Pendidikan sangat lah bermanfaat. Selain itu juga dapat mengasah dan mengembangkan skill generasi saat ini dalam penggunaan teknologi dan dapat memperluas relasi mereka dari berbagai penjuru negeri. Selain itu sosialisasi ini mendapatkan respon yang baik dari siswa dan para guru – guru pengajar. Maka dari itu di dalam pelaksanaan sosialisasi ini kami sebagai pengabdian mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang sudah direncanakan pada awal pembuatan rencana kegiatan. Maka dari itu kegiatan sosialisasi dampak positif gadget bagi siswa sudah terlaksanakan dengan baik dan tersampaikan dengan baik pula kepada siswa SD Bhakti luhur kelas V dan VI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Setelah semua program sudah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana kegiatan. Maka penyelesaian kegiatan KKN ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dan pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya
2. Orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung
3. LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta yang sudah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan KKN
4. Bu Istisari Bulan Lageni, S.Sos., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing lapangan kelompok KKN 48 Universitas Muhammadiyah Jakarta
5. Bapak Chairudin selaku ketua mitra yang telah mengizinkan untuk berkerjasama serta memberi bimbingan selama melaksanakan kegiatan
6. Rekan-rekan anggota kelompok KKN 48 Universitas Muhammadiyah Jakarta yang senantiasa membantu dan mensukseskan program Kuliah Kerja Nyata (KKN).

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Fathoni, A. R. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. [Http://Www.Artikelcakep.Top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-Perkembangan-anak-Artikelcakep.Html](http://www.artikelcakep.top/2017/10/pengaruhgadget-terhadap-perkembangan-anak-artikelcakep.html).
- Hurlock, E. B. (2016). Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan) (5th Ed). Erlangga.
- Ahmadi, A. (2003). Psikologi Umum. Pt. Asdi Mahasatya.
- Ameliola, S., Nugraha, D. (2013). Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. Universitas Brawijaya

- Suparman, S., & Putriyani, S. (2020). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap anak di desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. *Maspul Journal of Community Empowerment*, 2(2), 40-50.
- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak”. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23-26.
- Dewi, W. N. A., Marini, M., Khasanah, K., & Rifandi, R. A. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Penggunaan Gadget Bagi Kehidupan Anak Sekolah di SMP Fransiskus Semarang. *Manggali*, 2(1), 120-129.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236-1241.