

SOSIALISASI PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR

Fadila Erdiana^{1,*}, Nadia Wulandari², Nisa Kurnia Septiani³, Nur Hadi Ahmad Mirfaqo⁴, Putri Kharomah Nur⁵, Abdul Azis Muhammad⁶

¹Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

²Ilmu Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

³Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

⁴Teknik Kimia, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cemp. Putih Tengah I No.1, RT.11/RW.5, Cemp. Putih Tim., Kec. Cemp. Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10510

⁵Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

⁶Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

* Fadilaerdiana9@gmail.com, Nadiawulandari370@gmail.com, niskur14@gmail.com,
emirnurhadi@gmail.com, Putrikharomahns@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi yang sangat populer ini adalah *gadget*. *Gadget* sendiri adalah istilah dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai alat elektronik berupa handphone, laptop, pc dan lain sebagainya. Pada umumnya anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton animasi, bermain internet dan sebagai media pembelajaran. Penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Metode yang digunakan adalah metode ceramah plus, dimana ada pemaparan materi dan solusi kemudian dilakukan tanya jawab terhadap siswa/siswi kelas 6 SDIT Tirta Buaran.

kata kunci: *Gadget*, game, animasi

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 mobile phones, laptops, PCs and so on. In general, children use gadgets to play games, watch animations, play the internet and as learning media. Excessive use of gadgets can have a big impact on children's growth and development. The method used is the lecture plus method, where there is an explanation of the material and solutions and then a question and answer session is held for the sixth grade students of SDIT Tirta Buaran.

keyword: *Gadgets*, games, animation

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, ilmu dan teknologi semakin berkembang. Teknologi yang sangat populer saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan istilah dalam Bahasa Inggris yang diartikan sebagai alat elektronik berupa *handphone*, laptop, pc dan lain sebagainya yang dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh berbagai informasi secara cepat dan mudah. Dahulu *gadget* hanya digunakan oleh kalangan menengah keatas. Namun sekarang, pemakaiannya ini sudah digunakan berbagai kalangan, mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Pada umumnya, anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton animasi, bermain internet, dan sebagai media pembelajaran. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan memberikan dampak yang signifikan bagi tumbuh kembang anak. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli dan abai pada lingkungannya, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat.

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.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah pada usia 1-5 tahun, dikenal dengan *The Golden Age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan anak, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual, sehingga anak mengalami perkembangan yang luar biasa yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa. Pada masa *The Golden Age* tersebut, anak menjadi peniru yang handal, bahkan mereka lebih pintar dari yang dipikir, lebih cerdas dari yang dilihat, sehingga tidak bisa juga anak dianggap remeh. Jika anak tersebut sudah diberikan *gadget* sebagai mainan, maka tentu

akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, namun yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak. Mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar dan mudah marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

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.

Peran orang tua dalam mengawasi anak terhadap penggunaan *gadget* sangat diperlukan untuk melindungi masa depan anak. Selain orang tua, sekolah juga menjadi tempat yang memiliki peran penting terhadap perkembangan anak. Guru di sekolah adalah sebagai pengganti orang tua yang memiliki peran penting, karena guru haruslah mendukung tanggung jawab orang tua di sekolah sehingga dapat saling memberikan

kontribusi positif bagi anak, sehingga pentingnya ada kerjasama antara orang tua dan guru dalam mendidik dan mengawasi anak. Kerjasama yang baik antara orang tua dan guru memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan kecerdasan emosional anak, hasil belajar, sikap, keterampilan, kreatifitas anak, dan pendidikan agama. Selain itu kerjasama yang baik antara orang tua dan guru di sekolah juga mencakup pengawasan terhadap sikap dan kebiasaan anak dalam penggunaan *gadget*.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode ceramah plus. Metode Ceramah Plus adalah metode penyampaian materi pembelajaran kepada mahasiswa dengan lisan dimana Dosen menerangkan secara aktif dan mahasiswa mendengarkan dan mengikuti secara cermat yang diikuti dengan membuat catatan-catatan tentang materi yang telah diajarkan, agar lebih mudah dipahami ulasannya mengenai definisi-definisi dan rumus-rumus dalam materi Statistik.¹ Kegiatan ini dapat dilaksanakan menggunakan metode sebagai berikut: Mengidentifikasi masalah, perencanaan kegiatan, persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan hasil. Tahapan-tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Masalah: Pada tahap ini kelompok mengidentifikasi masalah apa yang terjadi pada lingkungan Sekolah Dasar (SD) terutama pada anak usia 11-13 tahun. Ditemukan masalah bahwa anak zaman sekarang cenderung kecanduan *gadget* dan kurang peduli dengan lingkungan sekitar.
2. Perencanaan kegiatan: Tahap ini seluruh siswa/siswi mendengarkan pemaparan materi yang disampaikan oleh anggota kkn. kegiatan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan mitra. sosialisasi pengaruh *gadget* ini bertujuan agar mereka memahami bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif.
3. Persiapan kegiatan: pada tahap ini menyiapkan materi, video pembelajaran mengenai pengaruh *Gadget* terhadap tumbuh kembang anak.
4. Pelaksanaan kegiatan: Kegiatan dilaksanakan di Aula SDIT Tirta Buaran, tanggal 16 Agustus 2022. dalam kegiatan ini bila ada siswa/siswi yang bisa menjawab sebuah pertanyaan yang diajukan oleh panitia kkn akan mendapat hadiah sebagai

bentuk apresiasi kepada siswa yang sudah berani dan bisa menjawab pertanyaan yang sudah diajukan.

5. Hasil: Kegiatan ini telah dilaksanakan sampai selesai tanpa adanya kendala yang berarti. Peserta berhasil bekerja sama dengan kami saat pemaparan materi tersebut.

3. HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

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 tanggal 16 Agustus 2022 yang bertempat di SDIT Tirta Buaran dengan sasaran kegiatan siswa/i kelas 6. 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 6 dan diakhiri dengan penutupan kegiatan kkn kelompok 83.

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*.

Pengaruh *Gadget* Terhadap Interaksi dalam Keluarga dan Masyarakat Umum

Keluarga adalah sekelompok orang yang diikat oleh perkawinan atau darah, biasanya meliputi ayah, ibu, dan anak. Keluarga juga merupakan kelompok sosial yang pertama dalam kehidupan manusia, tempat belajar dan menyatakan diri sebagai manusia sosial dalam hubungan interaksi dengan kelompok nya. Di dalam keluarga pertama kalinya interaksi kelompok berlaku. keluarga menjadi kelompok primer yang termasuk pembentukannya norma-norma sosial, internalisasi norma-norma, terbentuknya *frame of reference*, *behaviorisme*, dan lain-lain.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.

Dalam proses sosialisasi Pengaruh *gadget* Terhadap Tumbuh Kembang Anak yang dilaksanakan di SDIT Tirta Buaran terdapat tiga kegiatan dalam rangka edukasi pada siswa/i SDIT Tirta Buaran.

Kegiatan Penedukasian Terhadap Pengaruh *Gadget* pada Anak

Dalam rangka memberi edukasi mengenai pengaruh *gadget* pada anak di SDIT Tirta Buaran, dari pihak mahasiswa menampilkan dan memaparkan materi mengenai pengertian *gadget* itu sendiri, bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial dan kedisiplinan dan menyertakan contoh contoh kasus kejahatan yang dapat terjadi dalam penggunaan *gadget*.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Kegiatan pemaparan materi dilaksanakan dengan semenarik mungkin dan dapat menarik perhatian siswa/i SDIT Tirta Buaran dengan tujuan materi dapat tersampaikan dengan sempurna. Pemaparan materi ini berlangsung kurang lebih selama 30 menit.

Penayangan Video Animasi Pengaruh *Gadget*

Menilai bahwa sasaran mitra dalam kegiatan kali ini para siswa/i di tingkat Sekolah Dasar. Maka Seluruh mahasiswa yang terlibat menayangkan video animasi mengenai pengaruh *gadget* terhadap kehidupan, hal ini dilaksanakan agar lebih mempermudah bagi seluruh siswa/i untuk memahami isi keseluruhan dari materi yang telah dipaparkan sebelumnya.



Gambar 2. Pemutaran Video Animasi

Pemaparan Solusi Untuk Meminimalisir Penggunaan *Gadget*

Bagi masyarakat di era modern seakan menjadi asing dan aneh apabila tidak memiliki *gadget* baik dalam bentuk *handphone*, *laptop*, maupun *pc*. Sehingga tidak menutup kemungkinan kecanduan dalam penggunaan *Gadget* sendiri semakin meningkat, terutama untuk usia anak yang masih sering lupa waktu. Dalam hal ini dari para mahasiswa yang terlibat memapar pula solusi-solusi sederhana untuk meminimalisir penggunaan *gadget*. Seperti :

- Matikan Mobile Data

Cara mengatasi kecanduan *gadget* yang pertama adalah dengan mematikan mobile data atau data seluler dan juga wifi jika ada. Ini adalah cara termudah yang dilakukan kapan saja dan di mana saja. Terutama, jika sedang berada dalam waktu libur dan di luar jam sekolah agar dapat beristirahat dengan lebih tenang. Habiskan waktu libur untuk mengerjakan hobi seperti membaca, berolahraga, atau sekadar bercengkrama dengan keluarga dan pasangan.

- Perbanyak "Me Time"

Cara mengatasi kecanduan *gadget* yang kedua adalah dengan meningkatkan waktu "me time" Anda. *Me time* bagi setiap orang tentu berbeda-beda. Lakukan hal-hal yang disukai pada saat ini untuk menjauhkan diri dari *gadget*. Hal yang bisa dilakukan seperti berjalan-jalan ke pusat perbelanjaan, mencoba memasak resep-resep baru, ikut kursus melukis atau kursus apapun yang dapat meningkatkan skill. Dengan melakukan me time juga tentunya dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang hobi atau kebiasaan yang disukai.

- Batasi Penggunaan *gadget* pada Waktu Tidur

Cara mengatasi kecanduan *gadget* yang ketiga adalah dengan membatasi penggunaannya terutama saat waktu tidur. Penelitian telah mengungkapkan bahwa tampilan di sebagian besar perangkat elektronik atau *gadget* menekan melatonin, yang mengganggu jam tubuh alami.

Setiap aktivitas pasti memiliki nilainya masing-masing dan tidak boleh diabaikan dengan mengorbankan yang lain. Tidur dan istirahat sangat penting dan tidak boleh diabaikan demi menjaga kesehatan tubuh. Untuk itu, jangan sampai mengorbankan waktu tidur dan istirahat hanya untuk bermain *gadget*.

- Lebih Aktif Secara Fisik

Cara mengatasi kecanduan *gadget* yang keempat adalah dengan membuat tubuh menjadi lebih aktif dalam hal fisik. Maksudnya adalah melakukan aktivitas di luar ruangan yang meminimalisir paparan *gadget*. Melakukan hal-hal yang mengaktifkan kinerja fisik ini diharapkan dapat membantu dalam melupakan *gadget* sejenak.

- Belajar Seimbangkan Waktu

Cara mengatasi kecanduan *gadget* yang kelima adalah dengan belajar untuk menyeimbangkan dan mengatur waktu. Penting untuk mencapai keseimbangan antara berbagai

aktivitas seperti waktu yang dihabiskan bersama teman dan keluarga, dalam kegiatan rekreasi di luar ruangan, akademisi, dan juga *gadget*.

Memperoleh atau menggunakan sesuatu secara berlebihan seringkali malah akan menjadi sumber gangguan. Penggunaan *gadget* diperbolehkan tetapi dalam batas waktu tertentu dan jangan terlalu bergantung pada *gadget*, agar tidak banyak waktu yang terbuang sia-sia.

4. KESIMPULAN

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.

Program kerja sosialisasi pengaruh *gadget* terhadap tumbuh kembang anak dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2022 yang bertempat di SDIT Tirta Buaran dengan sasaran kegiatan siswa/i kelas 6. 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 6 dan diakhiri dengan penutupan kegiatan kkn kelompok 83.

Dalam rangka memberi edukasi mengenai pengaruh *gadget* pada anak di SDIT Tirta Buaran, dari pihak mahasiswa menampilkan dan memaparkan materi mengenai pengertian *gadget* itu sendiri, bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial dan kedisiplinan dan menyertakan contoh contoh kasus kejahatan yang dapat terjadi dalam penggunaan *gadget*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kepala Sekolah SDIT Tirta Buaran dan segenap dewan guru yang terlibat, serta seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 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*.
- Hudaya, A. (2018) *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*