

DAMPAK BAIK DAN BURUK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

Rayhan Brilliantama Nugraha^{1,*}, Muhammad Aqil Kesuma², Nazlita Bungawali³,
Mas Roro Diah Wahyu Lestari, S.PD., M.PD.⁴

¹Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

³Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cempaka Putih Tengah, Kec. Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10510

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

* rayhanb04@gmail.com

ABSTRAK

Di era teknologi yang sudah canggih ini gadget semakin mempermudah hidup masyarakat dalam menjangkau atau mengakses apapun. Manusia pun menjadi sangat tergantung dengan gadget. Tidak hanya berlaku untuk orang dewasa, kecanduan gadget juga sangat rentan terjadi pada anak. Salah satu faktor penyebab awalnya bisa jadi dari orang tua anak itu sendiri, yang rela memberikan gadget hanya semata untuk tidak membuat anaknya tenang pada saat menangis. Hal ini kerap terjadi dan hampir tidak jarang faktor inilah yang menyebabkan anak menjadi ketergantungan. Kasus lain adalah ketergantungan anak-anak pada gadget karena game online seperti game mobile legend, pubg, free fire yang kala itu sedang booming di lingkungan Masyarakat. Metode yang digunakan adalah metode observasi dan wawancara, dimana ada pemaparan materi dan solusi kemudian dilakukan tanya jawab serta kegiatan berupa mewarnai terhadap siswa/siswi sekolah dasar di RPTRA Mawar Lebak Bulus. Pelaksanaan KKN dilakukan selama satu bulan pada bulan Agustus 2023 hingga didapatkan hasil akhir berupa laporan akhir kegiatan KKN.

Kata kunci: Gadget, Pengaruh, Game, Anak.

ABSTRACT

In this era of sophisticated technology, gadgets make people's lives easier in reaching or accessing anything. Humans have become very dependent on gadgets. Not only does it apply to adults, gadget addiction is also very vulnerable to children. One of the initial causal factors could be the child's parents themselves, who are willing to give gadgets just to keep their children calm when they cry. This often happens and it is almost not uncommon for these factors to cause children to become dependent. Another case is the dependence of children on gadgets because of online games such as mobile legend games, pubg, free fire which at that time were booming in society. The method used is the observation and interview method, where there is a presentation of material and solutions and then questions and answers are carried out as well as activities in the form of coloring the elementary school students at RPTRA Mawar Lebak Bulus. The KKN implementation was carried out for one month in August 2023 until the final results were obtained in the form of a final report on the KKN activities.

Keywords: Gadgets, Influence, Games, Children.

1. PENDAHULUAN

Di era teknologi yang sudah canggih ini gadget semakin mempermudah hidup masyarakat dalam menjangkau atau

mengakses apapun. Manusia pun menjadi sangat tergantung dengan gadget. Tidak hanya berlaku untuk orang dewasa, kecanduan gadget juga sangat rentan terjadi

pada anak. Salah satu faktor penyebab awalnya bisa jadi dari orang tua anak itu sendiri, yang rela memberikan gadget hanya semata untuk tidak membuat anaknya tenang pada saat menangis. Hal ini kerap terjadi dan hampir tidak jarang faktor inilah yang menyebabkan anak menjadi ketergantungan. Kasus lain adalah ketergantungan anak-anak pada gadget karena game online seperti game mobile legend, pubg, free fire yang kala itu sedang booming di lingkungan 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.

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 halnya sosialisasi mengenai penggunaan gadget ini. Sosialisasi dampak baik dan buruk penggunaan gadget pada anak usia dini di Sekolah Dasar ini merupakan salah satu program kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa kelompok 28 guna untuk

memberikan edukasi terhadap anak didik mengenai dampak 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

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini melalui beberapa tahapan dimulai dengan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

A. Persiapan

Dimulai dari metode persiapan yaitu proses persetujuan dengan mitra dan mendiskusikan terkait permasalahan yang ada pada mitra sehingga dapat dilakukan perencanaan program kerja yang tepat.

1) Observasi

Menurut Morris (1973: 906) observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Lebih lanjut dikatakan bahwa observasi merupakan kumpulan kesan tentang dunia sekitar berdasarkan semua kemampuan daya tangkap pancaindera manusia. Pada tahap observasi ini kami turun lapangan untuk melihat kondisi lokasi mitra.

2) Wawancara

Menurut Nazir (1988), wawancara adalah proses memperoleh informasi bertujuan untuk penelitian dengan tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden. Pada tahap wawancara ini, kami mendapatkan informasi secara langsung terkait permasalahan yang ada pada mitra.

B. Pelaksanaan

Setelah dilakukan observasi dan wawancara didapatkan hasil terkait permasalahan yang ada pada mitra. Berikut metode pelaksanaan yang kami lakukan:

1) Penyuluhan melalui media Power Point

Dipilihnya metode ini karena sasaran dalam kegiatan ini adalah anak-anak jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan terkhususnya untuk wali murid sehingga diharapkan akan memudahkan mereka untuk memahami materi disajikan pada PPT.

Setelah diberikan materi, selanjutnya di buka sesi diskusi dan tanya jawab mengenai dampak baik dan buruk penggunaan gadget pada anak usia dini, menjelaskan beberapa dampak baik dan buruk yang diantaranya meningkatkan kreativitas dan imajinasi, memperluas pengetahuan, meningkatkan pengetahuan kognitif. Menjelaskan beberapa dampak negative yang diantaranya menurunkan kemampuan sosial, berdampak pada kesehatan, dan menurunkan kemampuan sosial. Menjelaskan juga beberapa solusi

yang dilakukan wali murid yang akan dilakukan yang diantaranya batasi penggunaan gadget pada anak di atas usia 2 tahun sebanyak 1-2 jam per Anak di bawah 2 tahun sebaiknya tidak diperbolehkan menggunakan TV, komputer, atau bermain game. Hindari pemasangan TV, video game, atau komputer pribadi di kamar, temani anak saat menggunakan gadget dan diskusikan dengan anak mengenai konten acara yang perlu bimbingan orang tua, perhatikan rating acara yang ditonton, pastikan anak menonton program yang sesuai dengan umur anak, matikan gadget pada saat waktu istirahat dan waktu belajar.

2) Ice Breaking

Sebagai penutup kegiatan, dilakukan ice breaking berupa mewarnai dan juga membagikan hadiah.

C. Evaluasi

Evaluasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilakukan dengan metode kualitatif yaitu dengan melihat aspek pada input, proses dan output selama kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang kami lakukan adalah Dampak Baik dan Buruk Penggunaan Gadget Pada Anak di RPTRA Mawar Lebak Bulus, Jakarta Selatan. yang telah dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023.

a. Penyuluhan melalui media Power Point

Sebelum melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di RPTRA Mawar Lebak Bulus kami memulainya dengan mengadakan pembukaan dengan perkenalan dan pendekatan pada anak-anak setempat serta pemberitahuan mengenai program atau kegiatan yang akan kami laksanakan.

Dalam pelaksanaannya kegiatan dilakukan selama 1 hari, pelaksanaan penyuluhan pada tanggal 12 Agustus 2022.



Gambar 1. Penyuluhan KKN di RPTRA

Mawar Lebak Bulus, Jakarta Selatan.

b. Ice Breaking

Setelah Penyuluhan, sesi tanya jawab dan diskusi dilaksanakan, kegiatan selanjutnya yaitu berupa ice breaking berupa mewarnai dan juga membagikan hadiah. Akhir kegiatan penyuluhan dan juga ice breaking ditutup dengan foto bersama yang selesai sekitar pukul 12.00.



Gambar 2. Ice Breaking berupa mewarnai dan juga pembagian hadiah di RPTRA Mawar Lebak Bulus, Jakarta Selatan.

penutupan berupa pembagian hadiah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kepala RPTRA Mawar Lebak Bulus dan segenap wali murid yang terlibat, serta seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

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

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 dampak baik dan buruk penggunaan gadget pada anak dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2023 yang bertempat di RPTRA Mawar Lebak Bulus dengan sasaran kegiatan siswa/i Sekolah Dasar. Ada beberapa rangkaian kegiatan yaitu dimulai dengan penyuluhan, dilanjutkan dengan ice breaking berupa mewarnai sebagai solusi mengenai dampak baik dan buruk penggunaan gadget pada siswa/i sekolah dasar dan diakhiri dengan