

Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Tingkat Sekolah Dasar

Lutfi Alfizri^{1,*}, Muhammad Miftahudin², Mohammad Imam Addaruqni³, Dewi Setyaningsih⁴

¹Manajemen Zakat dan Wakaf, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur., Kota Tangerang Selatan, Kode Pos 15419

²Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur., Kota Tangerang Selatan, Kode Pos 15419

³Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur., Kota Tangerang Selatan, Kode Pos 15419

* serua01sdn@gmail.com

ABSTRAK

Gadget merupakan alat yang sering digunakan oleh semua kalangan yang berbagai kalangan yang memiliki tujuan untuk memudahkan pekerjaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan anak merupakan proses dan upaya pembentukan karakter anak yang disesuaikan dengan yang diharapkan, pengaruh gadget terhadap perkembangan anak adalah kurang mampunya anak dalam melakukan interaksi sosial. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan edukasi yang berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap anak tingkat sekolah dasar. Sosialisasi yang dimaksud adalah dengan memberikan *workshop education* kepada siswa-siswi kelas V SDN Serua 01 Tangerang Selatan. Hasil dan solusi dari sosialisasi tersebut adalah anak harus mampu belajar untuk menentukan skala prioritas dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Selain itu, anak harus mengetahui fungsi dan kegunaan *gadget* ketika akan digunakan yang nantinya *gadget* tersebut akan digunakan sesuai dengan kebutuhan anak. Begitupun dengan penggunaan aplikasi pada *gadget* diharuskan mampu untuk menunjang proses tumbuh kembangnya anak.

Kata kunci: Gadget, Perkembangan Anak, Interaksi Sosial

ABSTRACT

Gadgets are tools that are often used by all groups of people with the aim of making work easier in everyday life. Child development is a process and effort to shape children's character according to expectations. The influence of gadgets on children's development is the child's lack of ability to carry out social interactions. The implementation method used is socialization which aims to provide education related to the influence of gadgets on elementary school level children. The socialization in question is providing educational workshops to class V students at SDN Serua 01 South Tangerang. The results and solutions of this socialization are that children must be able to learn to determine priorities in carrying out daily activities. In addition, children must know the functions and uses of gadgets when they are going to be used, so that later these gadgets will be used according to the needs of the child. Likewise, using applications on gadgets is required to be able to support the child's growth and development process.

Keywords: Gadgets, Child Development, Social Interaction

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang secara cepat. Teknologi yang sekarang populer dikalangan masyarakat adalah gadget, gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki arti perangkat elektronik kecil yang sering digunakan seperti handpon, laptop, pc yang memiliki fungsi untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah.

Dahulu geseget sering digunakan oleh kalangan atas, namun pada era sekarang tidak mengenal kalangan yang artinya penggunaan gadget tidak mengenal usia. Gadget digunakan mulai dari anak-anak, sampai dengan dewasa, penggunaan teknologi tidak cepat puas dengan teknologi yang telah ada sekarang. Teknologi cenderung lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru.

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 perkembangan anak tingkat dasar. Kecenderungan gadget secara berlebihan dan tidak secara bijak akan menjadikan seseorang tidak peduli dan abai terhadap lingkungan sekitarnya, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat (Yumarni 2022).

Selain itu, penggunaan gadget memang menguntungkan dan dapat bermanfaat, karena setiap orang akan dengan mudah mendapatkan dan memberikan informasi baik itu dalam pembelajaran seperti browsing atau berselancar didunia maya hanya dengan menggunakan perangkat canggih yang mudah dioperasikan. Hampir semua orang yang setiap harinya menghabiskan waktunya dalam sehari untuk menggunakan gadget dalam berbagai hal. Namun hal tersebut terdapat persepsi yang salah, banyak orang tua yang beranggapan bahwa gadget merupakan teman bagi anak-anak yang dapat menggantikan peran orang tua, padahal informasi yang didapat dari gadget tersebut bisa berupa hal-hal negatif.

Perkembangan anak adalah proses

menuju kedewasaan. Tahap perubahan yang terjadi pada individu dinilai secara fisik, psikis, sosial dan lainnya. Menurut Monks perkembangan adalah suatu proses menuju kesempurnaan yang tidak bisa diulang kembali. Perkembangan diartikan sebagai sesuatu perubahan yang bersifat tetap dan tidak bisa kembali seperti perkembangan secara fisik, perubahan bentuk dan fungsi psikologis akan berubah sejak anak-anak dan terus tumbuh ke arah dewasa.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor sosial, contohnya ialah penggunaan gadget berbasis smartphone, anak cenderung meniru perilaku anak lain yaitu dengan menyuruh orang tuanya untuk membelikan smartphone. Hal tersebut bisa menimbulkan kecanduan bagi anak jika terlalu sering dalam menggunakan gadget. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan perkembangan fisik, psikologi dan sosial pada anak dapat terganggu. Agar hal tersebut tidak terjadi, peran orang tua sangat diharapkan dalam membimbing anak dalam menggunakan gadget. Selain orang tua, peran guru sebagai tenaga pendidik di sekolah yang dapat memberikan arahan dan bimbingan pada anak. Menurut Rukiah Proklamasi Hasibuan berpendapat bahwa guru sejatinya seorang pribadi yang harus serba bisa dan serba tahu, serta mampu mengamalkan pengetahuan pada muridnya dengan menyesuaikan perkembangan dan potensi anak didik (Erdiana et al. 2022).

Sosialisasi merupakan langkah yang tepat untuk mengedukasi serta memberikan pemahaman yang mendalam suatu hal. Dengan itu bentuk sosialisasi mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap anak tingkat dasar ini, menjadi inisiasi kelompok 26 KKN PKM UMJ yang dituangkan ke dalam program kerja guna untuk memberikan edukasi terhadap anak didik mengenai pengaruh dari penggunaan gadget berlebihan khususnya terhadap perkembangan anak tingkat sekolah dasar.

Dengan adanya sosialisasi ini diharapkan agar anak didik tingkat sekolah dasar tidak hanya mengetahui kecanggihan teknologi yang ada pada

gadget saja, lebih dari pada itu bisa memahami adanya pengaruh dari penggunaan gadget yang berlebihan khususnya terhadap proses perkembangan anak, sehingga dengan adanya sosialisasi ini menjadikan anak dapat menggunakan gadget secara bijak dengan mengetahui porsi penggunaannya sesuai kebutuhan, hingga pada akhirnya daya kembang anak dapat berkembang dengan baik.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak tingkat dasar merupakan program yang dilaksanakan oleh kelompok 26 KKN PKM UMJ 2023 di Sekolah Dasar Negeri 01 Seru. Adapun metode yang digunakan yaitu metode partisipatif, ceramah dan diskusi. Peserta yang mengikuti kegiatan sosialisasi ini merupakan perwakilan peserta didik (Siswa) kelas 5 berjumlah 30 orang.

Dalam menjalankan program ini terdapat beberapa tahapan yang terdiri dari prakegiatan yaitu koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan penaggalan, acara pembukaan, pemberian materi, tanya jawab dan diskusi serta game dan pemberian hadiah bagi peserta didik yang menjawab pertanyaan. Kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

- a. Analisis masalah: pada tahap ini kelompok menganalisis permasalahan yang terjadi yang dihadapi peserta didik serta lingkungan sekolah dasar aerua 01 yang pada akhirnya terdapat objek yang perlu diberikan solusi, objek tersebut terjadi pada peserta didik (siswa) kelas 5. Hingga kecenderunga gadget terhadap anak sehingga abai terhadap lingkungan sekitar.
- b. Perencanaan kegiatan: pada tahap ini kami menyepakati untuk memecahkan permasalahan yang ada pada peserta didik (siswa) adalah dengan membuat sosialisasi atau edukasi tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak tingkat sekolah dasar yang memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik (siswa) dalam

menggunakan gadget yang bijak atau sesuai kebutuhan.

- c. Persiapan kegiatan: pada tahap ini kelompok mempersiapkan perangkat yang dibutuhkan sehingga nantinya kegiatan sosialisasi berjalan sesuai tujuan yang hendak dicapai. Pada tahap ini kelompok merancang materi, mempersiapkan perangkat yang akan digunakan serta membuat vidio pembelajaran mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan anak tingkat dasar.
- d. Pelaksanaan kegiatan: kegiatan dilaksanakan di aula SD Negeri Serua 01 pada 21 agustus 2023. Dalam kegiatan ini seluruh peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan serta menyaksikan penayangan vidio serta peserta didik diberikan pertanyaan oleh perwakilan kelompok KKN. Adapun peserta yang bisa memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut diberikan penghargaan yang berbentuk ATK sebagai bentuk apresiasi kepada peserta didik (siswa) yang bisa menjawab.
- e. Hasil kegiatan: kegiatan ini telah dilaksanakan tanpa adanya kendala, peserta yang merupakan objek sosialisasi dapat memperhatikan apa yang disampaikan serta 50% yang hadir dapat memahami apa yang disampaikan.

3. HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Berkembangnya teknologi yang sangat pesat mengikuti perkembangan zaman. Munculnya teknologi memiliki berbagai macam jenis dan fitur yang selalu berubah hari ke hari. Terciptanya eknologi memiliki tujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia pakan gambaran penerimaan penerapan iptek yang diberi untuk menyelesaikan permasalahan mitra. Bentuknya bisa berupa produk, karya atau jasa yang diberikan. Jelaskan juga efek kebermanfaatn bagi mitra dan evaluasi pelaksanaan program serta keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat selesai dilaksanakan. terdapat berbagai jenis

teknologi yang bisa ditemukan pada zaman sekarang ini. Jika dilihat dari 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 yang di tuangkan kedalam sosialisasi pengaruh *gadget* terhadap pertumbuhan anak tingkat dasar dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2023 yang bertempat di SD Negeri Serua 01 dengan sasaran kegiatan siswa/i kelas 5. Ada beberapa rangkaian kegiatan yaitu dimulai dengan pembukaan serta sambutan perwakilan sekolah sekaligus membuka acara, dilanjutkan dengan acara inti yaitu pemaparan materi, video dan solusi mengenai pengaruh *gadget* kemudian mengadakan sistem tanya jawab kepada siswa/siswi kelas 5 dan diakhiri dengan penutupan kegiatan Kelompok 26 KKN PKM UMJ 2023.

Sebagaimana program kerja yang telah dipaparkan diatas, maka kegiatan ini memberikan beberapa pengetahuan serta pemahaman 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* dan menggunakannya sesuai kebutuhan. Kemudian, kegiatan sosialisasi ini dilanjutkan dengan sistem tanya jawab untuk melihat sejauh mana materi yang dapat diterima serta pengetahuan siswa terkait dampak penggunaan *gadget*.

Pengertian Gadget, Macam-Macam Gadget

Secara umum, gawai bisa dartikan sebagai sesuatu perangkat elektronik yang memiliki model penggunaan cukup praktis dan memiliki fungsi khusus. Tantu saja fungsinya bisa sebagai media untuk mempermudah berbagi pekerjaan manusia. Sebgai alat komunikasi ataupun media hiburan. Terdapat berbagai macam gadget yang sering digunakan diantaranya smartphone, laptop, tablet, ipad dan lain sebagainya. Dalam proses sosialisasinya di bungkus dengan semenarik mungkin agar materi yang disampaikan dapat dicerna serta dipahami secara baik.

Dampak Positif Penggunaan Gadget

Gadget yang berkembang secara cepat dan dapat diakses semua kalangan tentunya memiliki manfaat yang banyak dalam memudahkan proses pembelajaran dan pekerjaan manusia disetiap harinya. Adapun dampak positif dari gadget diantaranya :

1. Menambah ilmu pengetahuan

Gadget memiliki fitur yang dapat menambah wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan, dengan itu para peserta didik serta tenaga pengajar dapat memanfaatkan gadget tersebut dengan baik. Terdapat fitur canggih untuk mencari tahu yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, salah satu fitur yang sering digunakan siswa, mahasiswa dan seluruh masyarakat adalah google, dimana ketika seseorang tidak mengetahui terkait suatu hal dengan hanya menuangkan apa yang tidak diketahuinya melalui fitur tersebut, dengan itu fitur tersebut dapat menjawab dan memberikan suatu pemahaman terkait apa yng ditanyakan.

2. Mempermudah komunikasi

Gadget yang memiliki tujuan memepermudah segala pekerjaan manusia di setiap harinya, tidak dapat dipngkiri lagi banyak orang yang memiliki kepentingan baik itu pekerjaan ataupun yang lainnya hanya dengan mudah menyelesaikannya dengan menggunakan gadget tanpa harus melakukan pertemuan secara langsung. Artinya gadget dapat memudahkan dalam proses menyampaikan pesan dari individu dengan individu linnya.

3. Memperluas jaringan pertemanan

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, yang artinya setiap individu selalu hidup berdampingan dengan individu lainnya baik itu keluarga atau pertemanan. dalam penggunaan gadget terdapat fitur yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat yang ada di belahan dunia, tak jarang orang mendapatkan teman dengan mudah melalui fitur yang terdapat dalam gadget. Biasanya pertemanan akan lebih erat jika terdapat satu hobi yang sama seperti game yang dapat diakses melalui gadget sehingga jaringan pertemanan akan selalu ada dalam setiap mengaksesnya

4. Sebagai hiburan

Gadget bisa dijadikan sarana untuk menuangkan inovasi baik itu dalam bentuk video animasi, film, foto dan tulisan. Tak jarang orang menjadikan gadget sebagai untuk menikmati hiburan karena dalam gadget sendiri terdapat fitur yang memberikan tontonan anak hingga dewasa, terdapat game yang memiliki tujuan mengasah pikiran dan lain sebagainya.

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Disamping gadget yang mempermudah segala urusan pekerjaan manusia setiap harinya, jika digunakan secara berlebihan akan berdampak buruk baik itu dalam kesehatan hingga lainnya. Dengan itu terdapat dampak negatif dari gadget yang perlu diperhatikan, diantaranya :

1. Menjadi pribadi yang tertutup

Anak yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain gadget mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman atau sahabatnya. Hal tersebut salah satu faktor penyebab anak menjadi pribadi yang tertutup.

2. Kesehatan terganggu

Penggunaan gadget yang berlebihan akan mengganggu pengguna terutama kesehatan mata, tak jarang orang yang selalu menggunakan gadget di kondisi gelap sering merasakan pusing jika terlalu lama menatap cahaya yang ada pada gadget, hingga pada akhirnya mata akan

menjadi terasa buram.

3. Gangguan tidur

Terkadang gadget yang dijadikan sebagai hiburan dapat digunakan anak secara berlebihan dan tanpa adanya pengawasan orang tua dapat mengganggu jam tidur dan istirahatnya.

4. Suka menyendiri

Anak yang sering menggunakan gadgetnya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikan sehingga anak tersebut cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain gadget.

5. Ancaman cyberbullying

Adalah kejadian yang ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler.

Solusi meminimalisir penggunaan gadget yang berlebihan

1. Gunakan aplikasi yang menunjang aktivitas

2. Gunakan ketika sedang dibutuhkan

Banyak sekali orang yang menggunakan smartphonenya ketika berkendara. hal ini sangat tidak aman bagi keselamatan pengguna kendaraan di jalan. Selain itu, ketika berkumpul bersama kawan ada saja yang fokus pada smartphonenya. Sebagai pengguna smartphone yang smart, seharusnya tahu kapan harus menggunakan alat itu dan kapan harus meninggalkannya sejenak untuk sesuatu yang lebih penting.

3. Memanfaatkan pada waktu senggang

Ketika kamu sedang tidak melakukan aktifitas kamu bisa memanfaatkan smartphone untuk browsing informasi menarik lewat aplikasi browser. Daripada hanya untuk update sesuatu yang tidak penting di media sosial, lebih baik gunakan smartphone kamu untuk update berita terbaru sehingga wawasanmu bertambah.

4. Tinggalkan smartphone sebelum tidur

Salah satu sebab mengapa manusia sulit tidur adalah smartphone. Dengan adanya smartphone, manusia cenderung ingin selalu mengecek apa yang ada disana. Padahal, waktu sebelum tidur itu seharusnya dimanfaatkan untuk membuat

tubuh dan pikiran rileks, tanpa gangguan apapun. Selain itu, agar kualitas tidur tetap terjaga, terapkan mode silent pada smartphone sebelum tidur sehingga tidak terganggu oleh suara notifikasi dari smartphone tersebut.

5. Ingatlah bahwa smartphone itu hanya alat

Kehadiran teknologi dalam kehidupan manusia sesungguhnya adalah untuk memudahkan aktifitas manusia. Bukan malah mengubah pola hidup manusia menjadi kurang produktif dan hanya terfokus pada hal-hal yang kurang bermanfaat. Tidak jarang orang menggunakan smartphonanya secara berlebihan dan seolah tidak mau terlepas darinya. Gunakanlah smartphonemu sebagaimana fungsinya sebagai alat untuk memudahkan aktivitasmu.

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman. Terciptanya teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia sehari-harinya. *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 21 Agustus 2023 yang bertempat di SD Negeri Serua 01 dengan sasaran kegiatan siswa/i Skelas 5. 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 kelompok 26 KKN PKM UMJ 2023

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kepala Sekolah SD Negeri Serua 01 dan segenap dewan guru yang terlibat, serta seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Erdiana, F., N. Wulandari, N. K. Septiani, dan ... 2022. "Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Tingkat Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar*
- Yumarni, Vivi. 2022. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini." *Jurnal Literasiologi* 8(2):107–19. doi: 10.47783/literasiologi.v8i2.369.