

## OPTIMALISASI PEMANFAATAN GADGET DI KALANGAN SISWA SD SWASTA AISYIYAH KOJA: SOSIALISASI, PENGUNAAN YANG BIJAK, DAN DAMPAKNYA

Aulia Yahya<sup>1</sup>, Adrika Febriany Putri<sup>2</sup>, Septian Firdaus<sup>3</sup>, Dihartawan<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Prodi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>2</sup> Prodi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>3</sup> Prodi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>4</sup> Dosen Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Jakarta

E-mail: 20200410400048@student.umj.ac.id

### ABSTRAK

Pemanfaatan Gadget pada anak-anak adalah isu umum yang sering dibahas. Banyak anak di bawah usia yang sudah menyalahgunakan Gadget, seperti berlebihan menggunakan Sosial Media, bermain Games tanpa kendali, dan lainnya. Dampaknya mencakup mata lelah, tidur dan belajar terganggu, serta masalah perilaku sosial dan emosional. Rata-rata, anak-anak menghabiskan 3-6 jam per hari di Gadget, terutama untuk platform seperti Youtube, Tiktok, Instagram, dan berbagai permainan. Anak laki-laki cenderung kecanduan bermain Games, sementara perempuan sering terjebak dalam penggunaan berlebihan Sosial Media, khususnya Instagram. Konten negatif di platform ini dapat mempengaruhi perilaku anak-anak. Kecanduan Gadget dapat mengakibatkan dampak negatif yang serius. Sebagai solusi, kami sebagai Mahasiswa berencana mengadakan Program Sosialisasi tentang Penggunaan Gadget kepada anak-anak Sekolah Dasar Aisyiyah Koja dalam rangkaian KKN. Program ini akan menyajikan materi melalui pemaparan, video, ice breaking, dan games yang menarik bagi anak-anak. Kami juga akan memberikan ringkasan materi serta mendorong mereka untuk mencatat informasi penting. Jadwal penggunaan Gadget yang sehat juga akan diberikan kepada mereka. Namun, peran orang tua dan keluarga sangat penting dalam pengawasan. Mereka adalah pendidik utama dan pengawas anak-anak dalam menggunakan Gadget. Dengan upaya ini, kami berharap dapat membantu anak-anak memahami dan menggunakan Gadget dengan bijak. Tujuannya adalah mencegah dampak negatif kecanduan Gadget dan membangun kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara dunia digital dan kehidupan nyata.

**Kata Kunci :** *Berbicara, Percaya Diri, Pembelajaran*

### ABSTRACT

*The utilization of gadgets among children is a common issue frequently discussed. Many children under the age bracket have already misused gadgets, such as excessively engaging in social media, uncontrolled gaming, and more. The repercussions encompass tired eyes, disrupted sleep and study patterns, as well as social and emotional behavioral problems. On average, children spend 3-6 hours per day on gadgets, primarily on platforms like YouTube, TikTok, Instagram, and various games. Boys tend to become addicted to gaming, while girls often find themselves trapped in excessive use of social media, particularly Instagram. Negative content on these platforms can influence children's behaviors. Gadget addiction can lead to severe negative consequences. As a solution, we, as university students, plan to conduct a Socialization Program about Gadget Usage for the elementary school children of Aisyiyah Koja as part of our Community Service program. This program will deliver content through presentations, videos, ice-breaking activities, and engaging games for the children. We will also provide material summaries and encourage them to take notes on important information. A healthy gadget usage schedule will also be provided to them. However, the role of parents and families in supervision is crucial. They are the primary educators and supervisors of children in using gadgets. With these efforts, we hope to aid children in comprehending and using gadgets wisely. The goal is to prevent the negative impacts of gadget addiction and cultivate awareness about the importance of maintaining a balance between the digital world and real-life activities.*

**Keywords:** *Talking, Confidence, Learning*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin canggih sesuai dengan zamannya. Dari perkembangan teknologi yang semakin canggih ini dapat membuat segala permasalahan menjadi mudah. Salah satunya penggunaan Gadget. Penggunaan Gadget ini sudah terbiasa dilakukan oleh semua kalangan umur. Dimulai remaja, dewasa, maupun anak-anak. Terkadang, anak-anak selalu menyalahgunakan penggunaan Gadget seperti pada umumnya. Hal tersebut karena anak-anak masih butuh dibimbing dan dipantau dari penggunaan Gadget ini.

Teknologi ini berkesinambungan dengan Ilmu yang akan dipelajari oleh anak-anak kelak nantinya. Maka dari itu, ilmu dan teknologi ini saling berkaitan erat karena tanpa ilmu tidak ada penerapan baru untuk teknologi dan tanpa teknologi tidak ada yang akan menikmati penemuan ilmu.

Anak-anak perlu untuk dibimbing dalam penggunaan Gadget agar tidak disalahgunakan. Seperti yang sudah dibahas, teknologi atau Gadget ini penting untuk melakukan pengembangan dalam mencari ilmu dengan sebaik-baiknya.

Gadget adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya, handphone, game, computer, dan lainnya. Pada kenyataannya, ketika

anak telah terlalu asik dengan dunia gadgetnya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan sebaik-baiknya.

Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphonenya dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati gadget yang dimilikinya. Bahkan kebanyakan pada umumnya anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan oleh kelompok kami awalnya dilakukan

dengan observasi terhadap anak-anak Sekolah Dasar Aisyiyah Koja. Kebanyakan anak-anak Sekolah Dasar Aisyiyah Koja memiliki handphone. Seperti halnya memiliki sosial media dan game yang cukup banyak. Maka dari itu, kami ingin membuat sebuah Program Kerja yang pada berguna untuk mengedukasi anak-anak bagaimana pemakaian Gadget digunakan pada anak-anak sebagaimana mestinya. Serta ingin memberikan hiburan sekaligus sebagai refreshing untuk anak-anak Sekolah Dasar Aisyiyah Koja.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Kegiatan Program Kerja dari Program Sosialisasi Penggunaan Gadget ialah dimulai dari Kegiatan rutin Apel Pagi pada jam 07.00 WIB, dengan mengumpulkan semua murid-murid Sekolah Dasar Aisyiyah Koja, serta memberikan Announcement oleh guru dan kelompok KKN kami perihal kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Setelah itu para murid dilanjut dengan Sholat Dhuha rutin dimulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 yang dilaksanakan di kelas 1 dan 2. Tempat yang berada di kelas 1 dan 2 merupakan tempat gabungan biasa yang dipakai ketika acara, dapat disebut dengan ruangan aula. Setelah Sholat Dhuha, para murid dikumpulkan. Untuk kelas 1 sampai 4 dilakukan pada sesi pertama sebelum jam istirahat, dan untuk kelas 5 dan 6 dilakukan pada sesi kedua setelah jam istirahat.

### Pemaparan Materi

Program Sosialisasi Penggunaan Gadget untuk anak-anak ini diawali dengan pemaparan materi apa itu Gadget, dampak apa yang terjadi jika menyalahgunakan Gadget, selain itu juga kami memaparkan juga gambaran yang sekiranya lebih menarik dan mudah dipahami melalui dua video yang kami putar menggunakan infokus dan speaker untuk memperjelas suara. Serta dilanjut dengan games menangkap bola dengan cepat yang diiringi dengan musik, jika music berhenti di tepat pada seorang anak maka anak tersebut akan maju ke depan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan.



**Gambar 1.** Pemaparan Materi



**Gambar 2.** Sesi Games

### Observasi Kondisi Mitra

Hasil observasi yang dapat dilihat dari kelompok kami ialah kebanyakan murid-murid Sekolah Dasar Aisyiyah memiliki pengawasan yang cukup kurang dalam penggunaan Gadget. Masih banyak yang menggunakan Gadget seperti halnya Sosial Media, Games, yang berlebihan. Terkadang hal tersebut sangat berdampak pada perilaku anak tersebut. Kami juga memberikan jadwal yang baik untuk penggunaan Gadget sebagaimana mestinya. Namun hal tersebut perlu disbanding dengan pengawasan orang tua, keluarga, ataupun guru untuk anak-anak Sekolah Dasar Aisyiyah Koja.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sekelompok KKN (Kuliah Kerja Nyata) Universitas Muhammadiyah Jakarta mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak Sekolah Dasar Aisyiyah Kecamatan Koja, Rawabadak Utara, Jakarta Utara yang telah membantu kami selama sebulan dalam bekerja sama yang

cukup baik sehingga kami dapat menjalankan kegiatan KKN kami dengan sebaik-baiknya. Serta para murid Sekolah Dasar Aisyiyah yang kami sayangi, karena kerja samanya juga kami dapat melakukannya dengan lancar dalam kegiatan kami hingga akhir. Selain itu tak kalah penting, kami mengucapkan terima kasih kepada pihak LPPM UMJ yang telah merangkai seluruh kegiatan KKN UMJ 2023.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Y. dan Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Review dan Penelitian Pendidikan*, 1(2), 86-91. Retrieved from <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/1675>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., dan Ismaya E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161/pdf>
- Syifa, L., Setianingsih E. S., dan Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jisd/article/view/22310>