

UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK USIA SEKOLAH DALAM PENGUNAAN GADGET SECARA LEBIH BIJAK

Rahma Wahyu^a, Putri Yuli Irania^a, Zul Fahmia^a, Muhammad Maulana Malik Ibrahim^a

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: rahmawahyu7@gmail.com; rahma_wahyu@uniramalang.ac.id

Info Artikel

Diterima: September 2019

Disetujui: September 2019

Dipublikasikan: Oktober 2019

Kata Kunci:

**Gadget, usia sekolah,
desa segaran.**

Abstrak

Penggunaan gadget dewasa ini semakin banyak. Gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, namun juga anak-anak. Gadget tidak selalu memberikan dampak positif seperti kemudahan dalam komunikasi dan penyebaran informasi yang cepat, namun juga berdampak negatif. Dampak negatif gadget adalah kurangnya interaksi sosial, mempengaruhi perkembangan motorik, salah satu penyebab *overweight*, dan juga dapat mempengaruhi ketajaman penglihatan. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah sebagai salah satu upaya meningkatkan pemahaman anak usia sekolah dalam penggunaan gadget secara lebih bijak. Sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah siswa kelas 5 dan 6 sekolah dasar di Desa Segaran Kecamatan Gedangan, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Kegiatan dilaksanakan di SDN 01 dan 04 Segaran. Peserta pengabdian masyarakat dikumpulkan dalam satu kelas. Kegiatan diawali pengenalan dimana pelaksana memperkenalkan diri pada peserta pengabdian masyarakat. Selanjutnya dilakukan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget sebelum dilakukan penyampaian informasi. Kemudian dilakukan penyampaian informasi. Penyampaian informasi dilakukan melalui metode ceramah dan diselingi dengan permainan. Informasi yang diberikan adalah tentang pengertian gadget, dampak positif dan negatif gadget serta upaya-upaya untuk mencegah dampak negatif tersebut. Selanjutnya dilakukan *Posttest* untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget setelah dilakukan penyampaian informasi. Penutupan dilakukan dengan sesi tanya jawab berhadiah bagi peserta yang menjawab benar pertanyaan yang diberikan.

© 2019 LPPM Unira Malang

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi semakin berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dari masa ke masa dengan berbagai macam jenis dan fitur yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satu teknologi yang populer adalah gadget. Gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis.

Gadget sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan pribadi manusia masa kini dan merupakan barang yang akrab dengan masyarakat. Ada berbagai jenis gadget seperti netbook, tablet PC, *smartphone*, *handphone*, video gadget, audio gadget, game gadget dan beragam jenis gadget lainnya dengan kecanggihannya masing-masing, bahkan beberapa jenis gadget mampu melakukan berbagai aktivitas sekaligus secara bersamaan.

Komunikasi via gadget tidak lagi hanya sebatas telepon dan sms, mengingat gadget dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet, komunikasi data seperti email, chatting, browsing, facebook, serta beragam aktivitas dunia sosial maya kerap dilakukan oleh pengguna gadget. (Gayatri, 2011) Indonesia merupakan salah satu negara di Asia Pasifik dengan jumlah kepemilikan *smartphone* paling tinggi. Indonesia memiliki jumlah langganan *smartphone* tertinggi di Asia Tenggara dan Oceania, tercatat dengan hampir 100 juta di tahun 2015 dan diprediksi tumbuh menjadi

250 juta langganan *smartphone* di akhir 2021 (Daily, 2015). Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet.

Dahulu, gadget seperti *handphone* dan PC tablet hanya digunakan kalangan usia dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas) untuk berkomunikasi dan urusan pekerjaan saja dan orang-orang yang memiliki pendapatan tinggi karena harga gadget yang mahal. Namun sekarang, bukan hanya kalangan dewasa, tetapi usia remaja (12-21 tahun) dan pada anak-anak (7-11 tahun) pun sudah menggunakan gadget karena faktor orang tua yang sibuk bekerja dan harga gadget yang semakin murah akibat persaingan dipasaran. Sedangkan, aplikasi-aplikasi yang terdapat pada PC tablet atau *smartphone* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar serta informasi pengetahuan, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya (Nurrachmawati, 2014).

Penggunaan gadget kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang

ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. (Ismanto and Onibala, 2015) Anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi multi-tasking. Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anakanak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Fanny et al (2014) menyatakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik siswa sekolah dasar adalah lama anak mengenal gadget dan lama penggunaan gadget setiap harinya. (Fanny et al., 2014) Selain mempengaruhi kondisi psiko-sosial, gadget juga berdampak buruk bagi kesehatan terutama kesehatan mata.

Penglihatan juga merupakan jalur informasi utama, oleh karena itu keterlambatan melakukan koreksi terutama pada anak usia sekolah akan sangat mempengaruhi kemampuan menyerap materi pembelajaran dan berkurangnya potensi untuk meningkatkan kecerdasan. Penurunan ketajaman penglihatan tersebut tergantung dari lamanya durasi paparan dengan layar monitor sehingga pada saat bermain gadget dianjurkan untuk tidak melebihi 2 jam setiap harinya. Berdasarkan hasil observasi, pengguna gadget khususnya smartphone di Desa Segaran juga meningkat. Tidak hanya orang dewasa, namun juga pada remaja dan anak-anak. Hal ini dapat ditemui tidak hanya di lingkungan rumah, namun juga dapat ditemukan di lingkungan sekolah, dan tempat umum lainnya. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan penggunaan gadget secara lebih bijak untuk anak usia sekolah, khususnya siswa SD 01 dan 04 Desa Segaran Kecamatan Gedangan, Kabupaten Malang.

Pendekatan dan Metodologi

Target peserta dari pengabdian masyarakat ini adalah siswa SD 01 dan 04 Desa Segaran Kecamatan Gedangan, Kabupaten Malang. Luaran dari pengabdian masyarakat ini adalah media promosi kesehatan yang berisikan upaya untuk meningkatkan kesehatan anak usia sekolah dalam penggunaan gadget secara lebih bijak. Desa Segaran adalah salah satu desa yang

terdapat di kecamatan Gedangan kabupaten Malang, Jawa Timur. Sebagian besar penduduk Desa Segaran adalah petani. Warga desa segaran juga cenderung sibuk dengan kegiatan dan pekerjaan masing-masing. Sehingga sangat minim sekali pengawasan akan penggunaan gadget pada anak-anaknya. Selain itu, minimnya pengetahuan orang tua terhadap dampak negatif dari penggunaan gadget juga sangat minim.

Hasil wawancara kepada warga juga menunjukkan hal yang sangat memerlukan perhatian khusus. Para orang tua beranggapan bahwa lebih baik anak menggunakan gadget dirumah saja, daripada main keluyuran tanpa sesuatu yang jelas. Padahal kenyataannya adalah tidak semua permainan diluar rumah memiliki efek negatif. Misalnya ketika anak bermain di luar rumah ada ilmu sosial di sana, sosialisasi antar anak.

Penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat mengganggu psikologis pada anak. Anak-anak pengguna gadget yang sudah kecanduan akan sangat mirip dengan kecanduan narkoba. Hal tersebut sangat berbahaya, sebab bisa jadi akan timbul berbagai macam kejahatan akibat dari penggunaan gadget secara berlebihan tersebut. Bahkan ketika dilarang orang tua, anak akan membantah dengan keras dan cenderung acuh tak acuh jika keinginannya untuk bermain gadget dilarang oleh orang tuanya.

Buku demografi Desa Segaran

menunjukkan bahwa dari tahun ke tahun jumlah penduduk usia sekolah di daerah ini terus mengalami peningkatan. Memang belum ada kasus yang secara langsung dampak akibat penggunaan gadget di Desa Segaran. Akan tetapi, jika terus dibiarkan saja, mungkin akan benar-benar muncul kasus yang berkaitan dengan hal tersebut. Sehingga dengan adanya program ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan para anak usia sekolah agar lebih bijak dalam menggunakan gadget demi kesehatannya.

Pelaksanaan dan Implementasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dalam program ini adalah memberikan sosialisasi upaya untuk meningkatkan kesehatan anak usia sekolah dalam penggunaan gadget secara lebih bijak. Sosialisasi ini melibatkan siswa SD 01 dan 04 Segaran Kecamatan Gedangan, Kabupaten Malang. Program ini mulai dilakukan pada bulan Februari 2019. Adapun pelaksanaannya akan dilaksanakan dalam beberapa tahap sebagai berikut. Kegiatan sosialisasi dampak gadget yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perkenalan. Pelaksana memperkenalkan diri pada peserta pengabdian masyarakat. Jumlah peserta 83 orang. Siswa dikumpulkan di kelas.
2. *Pre Test*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget sebelum dilakukan penyampaian informasi.

3. Sosialisasi. Informasi yang diberikan adalah tentang dampak gadget pada anak-anak. Informasi ini terdiri dari dampak positif dan negatif gadget serta upaya-upaya untuk mencegah dampak negatif tersebut.
4. *Post test*. Posttest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget setelah dilakukan penyampaian informasi.
5. Penutup. Pada penutup juga dilakukan sesi Tanya jawab berhadiah bagi peserta yang menjawab benar pertanyaan yang diberikan.

Kegiatan pengabdian masyarakat dimulai pelaksanaannya pada Selasa, 26 Februari 2019. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SDN 01 dan 04 Desa Segaran, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Peserta pengabdian masyarakat terdiri dari siswa kelas 5 dan kelas 6. Peserta dikumpulkan di kelas masing-masing pada jam yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Adanya penambahan jumlah peserta pengabdian masyarakat menjadi 83 orang dikarenakan antusias dari pihak sekolah yang tinggi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan diawali dengan pengenalan tim. Tim juga menjelaskan maksud dari kegiatan pengabdian masyarakat kepada peserta.

Hasil Kegiatan dan Pembelajaran dari Implementasi Kegiatan



Gambar 1. Kegiatan Perkenalan Sosialisasi

Setelah pengenalan, dilakukan *pre test* untuk mengetahui pengetahuan awal peserta mengenai gadget serta dampak gadget bagi anak usia sekolah. Setelah mengetahui pengetahuan awal siswa tentang dampak positif dan negatif, dilakukan sosialisasi. Dari hasil *pretest* terlihat bahwa sebagian besar siswa tidak mengetahui dampak negatif gadget bagi kesehatan mereka. Pada tahap

sosialisasi, Informasi yang diberikan dimulai dari sejarah gadget, perkembangan gadget di Indonesia, Proses masuknya gadget di kalangan anak usia sekolah, penyebab penyalahgunaan gadget, dampak positif dan negatif gadget (segi kesehatan, budaya, sosial, ekonomi) serta upaya-upaya untuk mencegah dampak negatif tersebut.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi

Setelah kegiatan sosialisasi, dilakukanlah *post test* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta setelah diberikan informasi mengenai gadget serta dampak gadget. Dari hasil *post test* terlihat bahwa terdapat perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan setelah dilakukan

sosialisasi. Sehingga diharapkan kegiatan ini dapat menambah pengetahuan siswa tentang gadget serta manfaatnya. Kegiatan ini ditutup dengan kuis berhadiah. Siswa sangat antusias dalam mengikuti kuis. Lima siswa yang berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar mendapatkan hadiah.



Gambar 3. Kegiatan Penutup dengan SDN 01 dan 04 Segaran

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan baik. Terlihat dari penerimaan pihak sekolah yang baik dan antusias dari siswa-siswa sekolah dasar tersebut dalam mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat. Ada perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan sebelum (*pre test*) dan setelah (*post test*) diadakan sosialisasi. Diharapkan kegiatan sejenis dapat dilakukan pada sekolah lain, mengingat dari hasil tanya jawab dengan siswa sekolah dasar, sebagian besar dari peserta memiliki gadget dan tidak pernah mendapatkan sosialisasi mengenai dampak negatif gadget serta tidak adanya pengawasan orang tua saat peserta menggunakan gadget. Dikhawatirkan

kondisi ini akan menyebabkan siswa mudah terpapar dampak negatif gadget. Diharapkan adanya pengawasan dari keluarga saat siswa tersebut menggunakan gadget. Keluarga juga diharapkan memberikan penjelasan terhadap informasi yang didapatkan anak dari internet dan juga memberikan batasan waktu bermain gadget bagi anak agar terhindar dari dampak negatif gadget.

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu terlaksananya program ini, antara lain SDN 01 & 04 Segaran, Kecamatan Gedangan Kabupaten Malang, Jawa Timur, Universitas Islam raden Rahmat, dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Ameliola, s. & nugraha, d. H. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. [Accessed 10 Maret 2019].
- Ananda, k. S. 2013. Kini Kebanyakan Anak Tak Suka Main di Luar Rumah. [Accessed 10 Maret 2019].
- Anggrahini, S. A. 2013. *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Chahal, H., Fung, C. & Veugelers, P. J. 2012. Availability and night-time use of electronic entertainment and communication devices are associated with short sleep duration and obesity among Canadian children. *Pediatric Obesity*.
- Daily, S. 2015. Ericsson: Pengguna Smartphone di Indonesia Kini Capai 38 Persen. [Accessed 10 Maret 2019].
- Erin, S. 2012. Gangguan dan Penyakit Akibat K emajuan Teknologi Masa Kini. [Accessed 10 Maret 2019].
- Ester. 2013. Pengaruh Positif dan Negatif Game. [Accessed 10 Maret 2017].
- Fanny, A. O., Tutut, J. P., Giyanti, L. P., Alfisyahrina, H. & Andriana, y. 2014. Faktor Pengaruh Gadget Terhadap Kecerdasan Motorik Siswa SD Melalui Regresi Logistik Ordinal. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Kurniawati. 2011. Hari Gini nggak Punya Gadget, Apa Kata Dunia? [Accessed 8 Maret 2019].
- Mediasyifa. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Institut Pertanian Bogor.
- Nurrachmawati 2014. Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini. Makasar: Universitas Makasar.
- Yoga, H. W. 2016. 2016, Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta. [Accessed 10 Maret 2019].
- Yusmi, W. Pentingnya "Pendampingan Dialogis"Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan, 2015 Ponorogo. FKIP universitas Muhammadiyah Ponorogo.