

EDUKASI PENGETAHUAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR SD NEGERI 10 ULAKAN TAPAKIS

Lery Febrila, Elvia Fitri Yanti, Alhadi Rusdi, Saiful Amri, Sandri Al- Hafidz

Institut Agama Islam Sumatera Barat Pariaman, Psikologi Islam, Pendidikan Agama Islam, Ilmu Al-qur'an dan
Tahfidz, Sumatera Barat, Indonesia
Email, leryfebrila73@gmail.com

Abstrak: Penggunaan gadget saat ini terutama pada anak-anak sekolah dasar sangat sungguh memperhatikan, karena banyaknya salah dalam menggunakan yang dilakukan oleh mereka. Pemberian gadget pada usia sekolah dasar sangat perlu di perhatikan. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak disekolah tersebut tentang apa itu gadget, penggunaannya serta dampaknya. Pengabdian masyarakat ini ,mengunaan metode participatory action research (PAR). Merupakan sekaligus pelaku aktif dalam penelitian. Bukan hanya sebagai objek sehingga hasil penelitian bener bener releven dan bermanfaat bagu masyarakat. Hasil edukasi yang diberikan pada siswa bisa menjadikan pemahaman pada siswa dapat memahami bahaya dalam penggunaan gadget yang berlebihan. Maka dari itu hasil yang dicapai dari program edukasi tentang gadget pada siswa SD Negeri 10 Ulakan Tapakis, anak – anak sudah dapat mengetahui apa sebenarnya itu gadget, pengetahuannya serta dampak yang ditimbulkan.

Kata Kunci: Edukasi, Gadget, Anak Sekolah Dasar

Abstract: *The use of gadgets today, especially among elementary school children, is a serious concern, due to the many mistakes they make in using them. Providing gadgets to elementary school students is very important. This community service program aims to provide children with knowledge about gadgets, their use, and their impacts. This community service program uses the participatory action research (PAR) method. Participants are active participants in the research, not just as objects, so that the research results are truly relevant and beneficial to the community. The educational results provided to students can improve their understanding of the dangers of excessive gadget use. Therefore, the results achieved from the gadget education program for students of SD Negeri 10 Ulakan Tapakis are that children can understand what gadgets actually are, their knowledge, and their impacts.*

Keywords: *Education, Gadgets, Elementary School Children*

Pendahuluan

Di era serba digital saat ini, pengetahuan anak-anak tentang teknologi digital berkembang sangat tinggi. Seperti penggunaan gadget pada anak-anak usia dini, peran orangtua serta lingkungan sangat mempengaruhi bagaimana anak-anak tersebut menggunakan gadget dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan adanya peran tersebut diharapkan anak-anak bisa menggunakan gadget tersebut untuk hal yang semestinya serta memberikan manfaat untuk keperluan pengetahuan baik itu untuk masa sekarang dan masa depannya.

Penggunaan gadget saat ini terutama pada anak-anak sekolah dasar sangat sungguh memperhatikan, karena banyaknya salah dalam menggunakan yang dilakukan oleh mereka. Pemberian gadget pada usia sekolah dasar sangat perlu di perhatikan. Rentannya anak menggunakan gadget tersebut untuk hal yang negatif membuat mereka melakukan hal yang tidak seharusnya dilakukan, seperti banyaknya anak-anak sekolah dasar mengetahui hal yang sepatutnya belum mereka ketahui.

Peran orangtua dan lingkungan sangat mendominasi di situasi ini, dikarenakan jika anak salah pengertian tentang gadget itu bisa mengganggu aktivitas yang seharusnya dilakukan anak seusia mereka. Dengan adanya gadget,

anak akan hanya fokus ke gadget nya saja. Seperti anak tidak mau makan, melawan kepada orangtua jika gadget nya di ambil, malas sekolah serta melakukan hal negatif lainnya yang akan mengancam masa depan anak-anak tersebut.

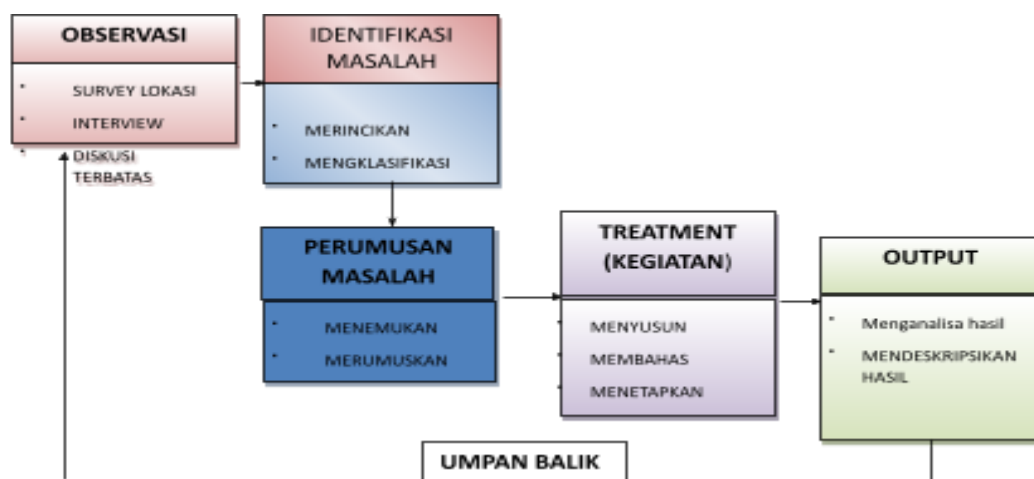
Penggunaan gadget sangat mempengaruhi bagaimana anak dengan lingkungan sekitarnya. Kasus ini disebabkan dengan anak terlalu fokus terhadap gadget, tidak mementingkan orang disekitarnya bahkan mengabaikan dirinya. Hal ini akan membuat anak dengan perkembangan kepribadian nya menjadi anti sosial.

Orangtua dan lingkungan anak-anak tersebut seharusnya mengetahui seberapa pengetahuan anak tersebut tentang gadget yang digunakannya. Apakah anak tersebut menjadikan gadget tersebut sebagai bahan pembelajaran nya di sekolah atau mencari hal yang sepatutnya mereka ketahui. Namun kebanyakan orangtua tidak fokus tentang hal tersebut, sehingga mengakibatkan anak lebih leluasa menggunakan gadget nya tanpa dibatasi. Begitupun juga dengan lingkungan yang tak acuh akan perkembangan si anak, membuat anak menjadi tidak diperhatikan sehingga si anak bebas menggunakan gadget tanpa batasan.

Dengan permasalahan diatas, maka penulis melakukan edukasi kepada anak-anak di sekolah, edukasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa tau nya anak-anak disekolah tersebut tentang gadget dan penggunaannya. Pada pengabdian masyarakat ini akan ditunjuk salah satu objek sekolah dasar yang ada di Nagari padang toboh yaitu SD Negeri 10 Ulakan Tapakis. Edukasi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak disekolah tersebut tentang apa itu gadget, penggunaannya serta dampaknya. Serta menjadi perhatian dari pihak sekolah bagaimana pengetahuan anak tersebut tentang gadget yang digunakan oleh anak-anak disekolah tersebut sehari-hari.

Metode

Pada pengabdian masyarakat ini, menggunakan metode participatory action research (PAR). Merupakan sekaligus pelaku aktif dalam penelitian. Bukan hanya sebagai objek sehingga hasil penelitian benar benar relevan dan bermanfaat bagi masyarakat. Dengan diadakannya edukasi maka dikembangkan kerangka pemikiran dalam mengatasi masalah yang dihadapi berdasarkan analisis situasi serta observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat. Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, akan kami jelaskan dari setiap tahapan yang digambarkan yaitu :



Bagan 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, akan kami jelaskan dari setiap tahapan yang digambarkan yaitu :

1) Orientasi.

Orientasi akan dilakukan kepada objek yang telah ditunjuk yaitu anak-anak SD Negeri 10 Ulakan Tapakis, selanjutnya seluruh tim akan melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada sekolah dasar yang menjadi objek. Sehingga tim bisa menentukan permasalahan yang terjadi di lingkungan tersebut.

2) Pengajuan Program Edukasi

Setelah melakukan orientasi dilanjutkan pembuatan program edukasi dengan diskusi kepada pihak sekolah terkait akan memberikan edukasi tentang gadget pada tingkat anak sekolah dasar, tim menargetkan kelas 4,5, dan 6. Kelas yang ditargetkan adalah 3 tingkat tinggi dikarenakan penggunaan tentang gadget yang sudah meluas dikalangan tersebut, bukan hanya mengetahui apa itu gadget namun tingkat kelas tersebut juga telah menggunakan gadget tersebut secara mendominasi.

3) Kegiatan Pertama

Pada objek yang akan diberikan edukasi adalah anak-anak sekolah dasar, kami akan menyampaikan materi melalui presentasi baik itu berupa tertulis maupun video terkait pengetahuan tentang gadget.

4) Kegiatan Kedua

Setelah menyampaikan materi, tim melakukan ice breaking maupun game untuk merilekskan pikiran anak-anak tersebut, dengan diberi hadiah ketika anak-anak tersebut mampu berpartisipasi dengan kegiatan yang dilakukan agar semangat lagi untuk melanjutkan kegiatan selanjutnya.

5) Kegiatan Ketiga

Tim memberikan pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan tentang gadget kepada anak-anak sekolah dasar untuk mengetahui sampai mana anak-anak tersebut memahami materi yang telah tim sampaikan.

6) Simpulan

Menganalisa hasil dari edukasi yang dilakukan pada objek, dengan melakukan observasi selama kegiatan dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan edukasi dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada seluruh siswa tentang gadget terkhusus pengetahuan, penggunaan serta dampak yang ditimbulkan. Seperti menjelaskan dampak negatif yang akan terjadi jika menggunakan gadget tidak sesuai dengan aturan nya. Efek kepada anak-anak tersebut yaitu kurang memperhatikan diri sendiri, menjauh dari lingkungan, anti sosial merupakan dampak negatif yang ditimbulkan jika anak tersebut tidak dibatasi penggunaan gadget nya. Dapat dilihat dampak yang ditimbulkan yaitu ketika ditanya tentang trend di sebuah aplikasi, anak-anak tersebut mengetahui nya, padahal trend tersebut seharusnya tidak diikuti oleh anak tersebut. Banyak juga anak-anak mengetahui hal yang tidak sepatutnya diketahui, seperti mereka telah berpacaran karena melihat gadget mereka. Hal ini menimbulkan anak dewasa sebelum waktunya. Waktu yang seharusnya habis untuk bermain sesuai usianya, sekarang fokus kepada gadget nya.

Menurut penelitian yang dilakukan Kurniawan (2020) pada februari 2019,anak-anak yang menggunakan gadget lebih cenderung menunjukkan perilaku meniru gadget,perlawanan,mudah tersinggung dan tidak memperdulikan lingkungan sekitar.Pada saat yang sama,perkembangan moral juga berdampak pada kedisiplinan,Anak-anak menjadi malas dalam semua hal,termasuk meninggalkan kewajiban agama mereka dan kurang meluangkan waktu untuk belajar karena terlalu focus terhadap gadget.

Menurut Derry (2014), gadget adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk membantu seseorang menyelesaikan tugas.Perangkat elektronik berukuran kecil dengan banyak fungsi yang dimaksudkan untuk mempermudah pekerjaan (Rohman,2017).Iswanto dan Onibala (Warysia,2015) menemukan bahwaanak yang terlalu sering menggunakan gadget mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi, menurunkan kepekaan mereka terhadap lingkungan, dan merasa lebih nyaman dengan gadgetnya daripada bermain dengan teman sebayanya.

Tidak memperdulikan lingkungan sekitar juga merupakan dampak negatif yang ditimbulkan. Terbukti ketika edukasi dilakukan, tim mempertanyakan kegiatan apa yang dilakukan setelah pulang sekolah, kebanyakan anak-anak tersebut menjawab mengambil gadget nya. Anak-anak lupa akan kegiatan yang seharusnya dilakukan, seperti makan, tidur siang, sholat, bermain dengan anak se usianya serta lainnya.

Dalam edukasi yang dilakukan, dapat juga hasil bahwasanya anak-anak kelas 4,5, dan 6 telah mengetahui apa itu gadget dan rata-rata mereka telah memilikinya secara pribadi. Mereka lebih mengetahui daripada yang seharusnya diketahui oleh anak-anak se usia mereka. Dengan memberikan edukasi ini didapatkan hasil bahwa anak-anak dapat menyikapi dan sangat antusias dalam mengikuti acara edukasi ini, juga dapat memberikan pemahaman kepada anak bahwa kegiatan lain yang dapat dilakukan selain bermain gadget sangatlah banyak tingkat positifnya, dan juga lebih membuat anak-anak berani dalam bersosialisasi.

Sebagaimana dijelaskan oleh Yumarni,V.(2022),kemajuan teknologi dapat membantu kreativitas anak jika digunakan secara seimbang dengan interaksi mereka dengan dunia luar.Namun,memberikan anakanak terlalu banyak kebebasan menggunakan teknologi canggih seperti perangkat dapat berdampak pada perilaku mereka.Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memantau dan mengajarkan anak-anak mereka menggunakan teknologi.

Karena sangat penting bagi orangtua dan guru untuk membantu anakanak menggunakan perangkat ini,orang tua dan guru harus memaksimalkan manfaatnya.Agar anak dapat menggunakan perangkat secara produktif dan positif,aturan penggunaan yang bijak,konten yang tepat,dan pengawasan yang memadai sangat penting.Namun,penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat berdampak buruk.Sehubungan dengan penelitian Rahayu (2021),salah satu dampaknya adalah penurunan kualitas kesehatan,seperti masalah mata dan gangguan tidur akibat terlalu lama menonton layar.Selain itu,interaksi tatap muka dengan teman sebaya dan anggota keluarga dapat menyebabkan anakanak kehilangan kemampuan sosial mereka .

Penggunaan perangkat elektronik yang tidak terkontrol juga dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa,menyebabkan prestasi akademik menurun.Selain itu, memiliki akses internet tanpa pengawasan dapat

menyebabkan anak terpapar konten yang tidak sesuai usia dan meningkatkan risiko Kecanduan perangkat elektronik yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologis dan emosional mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan guru untuk membatasi dan mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak mereka.

Hasil edukasi yang diberikan pada siswa bisa menjadikan pemahaman pada siswa dapat memahami bahaya dalam penggunaan gadget yang berlebihan. Maka dari itu hasil yang dicapai dari program edukasi tentang gadget pada siswa SD Negeri 10 Ulakan Tapakis, anak – anak sudah dapat mengetahui apa sebenarnya itu gadget, pengetahuannya serta dampak yang ditimbulkan. Berikut dokumentasi pengabdian masyarakat saat memberikan materi tentang gadget.



Gambar 1. Proses Pemberian Materi Tentang Gadget

Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang diangkat diatas yaitu tentang pengetahuan tentang gadget terhadap anak-anak sekolah dasar maka berdasarkan hasil edukasi yaitu di SD Negeri 10 Ulakan Tapakis maka dapat disimpulkan bahwa dampak dari lingkungan edukasi ini sangatlah bagus, dengan melihat hasil edukasi yaitu anak-anak mulai bermain dengan temannya dan menikmati masa kecilnya. Anak-anak juga mau ikut acara diluar sekolah, seperti acara memperingati hari kemerdekaan dengan tidak memakai gadget nya dan fokus mengikuti kegiatan tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang terkait ataupun yang terlibat selama proses berlangsung sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Sdn 10 Ulakan Tapakis baik itu Kepala Sekolah, guru bahkan anak-anak yang bersekolah disana. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada masyarakat sekitar yang telah mendukung penelitian ini. langsung membantu pelaksanaan program pengabdian.

Referensi (Times New Roman, 11 pt, Bold)

Referensi atau daftar pustaka dituliskan dalam **font Times New Roman, 10 pt, 1 spasi**

Ketentuan penulisan referensi adalah sebagai berikut

1. Jumlah referensi harus sesuai dengan kutipan yang telah dituliskan dalam artikel. Artinya setiap kutipan yang digunakan dalam artikel harus muncul pada referensi.
2. Jumlah minimal referensi yang digunakan adalah 10 referensi (sumber) dan diutamakan referensi dari sumber primer (jurnal ilmiah).
3. Referensi yang digunakan sebaiknya yang terbaru (*update*).
4. Penulisan referensi sebaiknya menggunakan aplikasi manajemen referensi aplikasi khusus seperti **Mendeley**.
5. Format penulisan daftar pustaka mengikuti format *APA 6th Edition (American Psychological Association)*. Informasi lebih lanjut terkait APA bisa diakses di link berikut ini:
https://jurnal.yoi.ac.id/index.php/pspp/article/view/326?utm_source=chatgpt.com

Berikut ini adalah beberapa contoh kutipan dan penulisan referensi

Kutipan dan penulisan referensi dari Jurnal Ilmiah dengan 3 penulis

Kutipan pertama □ (Ratnasari, Sarengat, & Setiadi, 2015) atau Ratnasari, Sarengat, & Setiadi (2015)

Kutipan kedua dan seterusnya □ (Ratnasari *et al.*, 2015) atau Ratnasari *et al.* (2015)

Ratnasari, R., Sarengat, W., & Setiadi, A. (2015). Analisis Pendapatan Peternak Ayam Broiler pada Sistem Kemitraan di Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang. *Animal Agriculture Journal*, 4(1), 47-53.

Kutipan dan penulisan referensi dari buku

Kutipan □ (Riyadi & Deddy, 2005) atau Riyadi & Deddy (2005)

Riyadi & Deddy. (2005). *Perencanaan Pembangunan Daerah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kutipan dan penulisan referensi dari artikel di internet

Adiningsih, S. (2001), Regulasi dalam Revitalisasi Usaha Kecil dan Menengah di Indonesia (Artikel web). Diakses di <http://jurnal.unikom.ac.id/vol4/art7.html>

Adawiyah, W. R. (2011). Faktor Penghambat Pertumbuhan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM): Studi di Kabupaten Banyumas (Artikel web). Diakses di <http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/view/134/139>