



Petunjuk Penyusunan Makalah untuk Hawa : Jurnal Edukasi Organisasi dan Pencegahan Penggunaan Gadget Pada Anak di SDN 002 Meral Barat Desa Pangke Karimun

Frinda Novita¹, Azmi², Roli Sambuardi³, Kasirul Fadli⁴, Haryati⁵, Winda Sari Seriwahyuni⁶, Riki Johansyah Matondang⁷, Marsila⁸, Indah Lestari⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Universitas Karimun

Email korespondensi : frindanovita12@gmail.com

Keywords:

Education, Organization, Prevention, Gadgets

ABSTRACT

The aim of this activity is education to socialize the influence or impact of excessive use of gadgets on children. With this outreach, the author hopes that children's use of gadgets can be reduced. and can have a more positive impact on children later. This activity was carried out at SDN 002 Meral Barat Pangke Village. The results of this activity are very useful because more or less children can know about current technological developments.

Keywords:

Edukasi, Organisasi, Pencegahan, Gadget

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan ini merupakan sebuah Edukasi untuk mensosialisasikan tentang pengaruh ataupun dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Dengan adanya sosialisasi ini, penulis mengharapkan penggunaan gadget pada anak-anak dapat berkurang. dan bisa membawa dampak lebih positif pada anak nantinya. Kegiatan ini di laksanakan di SDN 002 Meral Barat Desa Pangke. Yang dimana hasil dari kegiatan tersebut sangatlah bermanfaat karena sedikit banyak anak sudah bisa mengetahui tentang perkembangan teknologi saat ini.

Received: 1 November 2023

Accepted: 31 Desember 2023

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Program

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi yang telah berkembang saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti gadget. Hampir semua kalangan dan lapisan masyarakat menggunakan gadget baik anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Gadget memang memiliki dampak positif bagi

pola pikir anak yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak.

Berbagai radiasi didalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak

untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap orang tua, teman maupun dengan lingkungan sekitar.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya (Chusna, 2017).

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial (Pebriana, 2017).

Gadget pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab gadget pada masa kini sangatlah berbedah jauh dengan gadget pada awal diproduksi

yang hanya dapat digunakan untuk telepon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, gadget pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi touchscreen yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula gadget masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam gadget tersebut.

Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika gadget sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan gadget mereka, sehingga penggunaan gadget menjadi berlebihan (Novitasari & Khotimah, 2016).

1.2. Tujuan Program

A. Tujuan Umum

Mensosialisasikan pengaruh penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Diharapkan adanya sosialisasi nantinya penggunaan gadget pada anak-anak dapat berkurang yang membawa dampak lebih positif pada anak nantinya.

B. Tujuan Khusus

1. Mampu membentuk karakter anak yang lebih baik
2. Mampu membentuk karakter dengan interaksi antar sesama yang lebih baik
3. Mampu menjaga kesehatan mata anak

1.3. Hasil yang Diharapkan

2. Anak-anak akan lebih paham dalam bahaya penggunaan gadget berlebihan
3. Tingkat minus usia dini berkurang
4. Terbentuknya kepribadian dan kecerdasan anak yang lebih baik
5. Interaksi anak terhadap sekitar akan lebih aktif

1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Sosialisasi Dampak Positif dan Dampak Negatif Gadget pada Anak dilaksanakan pada :

Hari/ Tanggal	Waktu	Tempat
Sabtu, 12 Agustus 2023	08:00 s/d 11:00	SDN 002 Meral Barat, Kecamatan Meral Barat, Kabupaten Karimun, Provinsi Kepulauan Riau

Tabel 1.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1.5. Strategi Pelaksanaan Program

Untuk mencapai tujuan hasil yang diharapkan dalam pelaksanaan sosialisasi dampak gadget pada anak ini diantaranya ialah dengan memberikan pengetahuan, wawasan, serta meningkatkan pemahaman siswa-siswi mengenai dampak yang di timbulkan akibat terlalu lama bermain gadget pada anak sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini dilakukan selama 1 hari pertemuan, yaitu pada tanggal 12 Agustus 2023. Dengan lokasi di SDN 002 Meral Barat.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan dengan metode penyuluhan dengan pemaparan materi kepada siswa/i SDN 002 Meral Barat. Peserta dalam kegiatan pengabdian ini berjumlah ± 100 peserta, dengan 1 hari pertemuan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :



Gambar 1 Bagas Alir Kegiatan Pengabdian

1) Perkenalan

Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan perkenalan antara panitia kegiatan dengan peserta kegiatan agar saling mengenali antara satu sama lain.

2) Pemaparan Materi

Kegiatan inti dari pengabdian ini adalah dengan memberikan pemaparan materi kepada siswa/i mengenai edukasi organisasi dan penggunaan gadget pada anak. dengan memberikan pengetahuan, wawasan, serta meningkatkan pemahaman siswa/i mengenai edukasi organisasi dan dampak penggunaan gadget yang di timbulkan akibat terlalu lama bermain gadget pada anak sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan sosialisasi ini disampaikan oleh Dosen dan mahasiswa kuliah kerja nyata universitas karimun Angkatan 13 Desa Pangke Tanjung Permai

3) Tanya Jawab

Pada tahap ini, kegiatan tanya jawab diadakan agar siswa/i dapat lebih

bersemangat untuk menimba ilmu yang telah diberikan oleh panitia pelaksana kegiatan. Yang dimana bagi siwa/i yang berani untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan oleh panitia pelaksana, maka akan mendapatkan doorprize sebagai penunjang semangat kegiatan.

4) Penghargaan

Penghargaan yang berikan dari pelaksana kegiatan kepada pihak SDN 002 Meral Barat ialah berupa cendera mata yang di mana sebagai tanda ucapan terima kasih karena telah memberikan izin kepada pelaksana kegiatan untuk mengadakan kegiatan sosialisasi di sekolah tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia, kemudian mewujudkan proses pembelajaran tersebut dengan lebih baik.

Menurut Fitriani (2011), edukasi atau pendidikan merupakan pemberian pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui pembelajaran, sehingga seseorang atau kelompok orang yang mendaapat pendidikandapat melakukan sesuai yang diharapkan pendidik, dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak mampu mengatasi kesehatan sendiri menjadi mandiri.

Kegiatan edukasi bisa dan bahkan harus dilakukan kepada seseorang mulai dari awal dia

mampu memahami sesuatu hingga seumur hidup. Sebab, hampir setiap hal yang berkaitan dengan kegiatan kehidupan sehari-hari memerlukan edukasi.

Gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang” salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Gadget adalah perangkat elektronik yang relatif kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil bersifat portable yang mudah dan praktis dibawa kemana saja. Gadget merupakan salah satu teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Gadget seringkali dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang cerdas. Gadget memiliki perbedaan dengan teknologi lainnya yaitu memiliki unsur kebaruan dan bentuknya yang lebih kecil.

Fungsi utama dari gadget adalah untuk memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaan, selain itu gadget juga dapat digunakan sebagai :

1. Media Komunikasi

Fungsi utama yang dapat dirasakan dengan adanya gadget adalah sebagai media komunikasi. Gadget dapat memudahkan pengguna berkomunikasi dengan banyak orang tanpa terbatas dengan jarak dan waktu.

2. Media Hiburan

Selain sebagai media komunikasi beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya, ipod untuk mendengar musik dan smartphone yang dapat membuka video.

3. Akses Informasi

Dengan adanya gadget saat ini sudah sangat memudahkan kita untuk mengakses berbagai informasi melalui internet.

Kebanyakan orang mengetahui gadget hanya sebatas handphone, namun nyatanya banyak sekali barang elektronik yang termasuk kedalam kategori gadget yang seringkali digunakan masyarakat :

1. Handphone

Handphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan semua kalangan masyarakat termasuk anak-anak. Fungsi dari gadget adalah sebagai alat komunikasi, namun dengan seiring berkembangnya zaman, handphone memiliki fungsi lain yaitu untuk mencari informasi, hiburan dan masih banyak lagi.

2. Laptop

Laptop adalah komputer pribadi yang dapat dipindahkan dan dibawa dengan mudah sehingga dapat digunakan di banyak tempat. Mayoritas laptop mempunyai fitur yang sama dengan komputer, seperti mampu menjalankan perangkat lunak dengan mengelola berkas.

3. Tablet

Gadget yang satu ini memiliki fungsi yang sama dengan handphone yaitu untuk berkomunikasi, mencari informasi melalui internet dan menyajikan media hiburan.

Hanya saja yang membedakan antara handphone dengan tablet adalah ukuran layarnya. Tablet memiliki ukuran yang lebih lebar dibandingkan dengan handphone.

4. Kamera Digital

Kamera digital juga masuk ke dalam kategori gadget.

Pada era serba digital ini kehidupan manusia sangat dimudahkan dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Namun, dengan teknologi semakin canggih pasti akan menimbulkan banyak sekali dampak baik maupun buruk.

Gadget bermanfaat agar anak mengetahui teknologi sejak dini, namun diperlukan kehati-hatian agar anak tidak terpengaruh dan kecanduan menggunakan gadget karena dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan mata serta tumbuh kembang anak (Anggraini, 2019).

Dampak positif dari penggunaan gadget bagi anak-anak yaitu :

1. Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

2. Memperluas Pengetahuan

Dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita

ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

3. Melatih Cara Berpikir Anak Menjadi Lebih Kritis

Selain mengasah daya pikir, manfaat gadget bagi anak yang selanjutnya adalah membuat mereka berpikir lebih kritis. Ketika kemampuan kognitif terasah sejak dini, anak mampu membuat perencanaan dan solusi. Seiring berjalannya waktu, kemampuan berpikir mereka akan meningkat dan memicu anak untuk lebih kritis ketika menemukan sesuatu yang baru.

4. Memudahkan dalam Berkomunikasi

Keberadaan gadget dapat memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi tanpa kenal jarak. Anak pun perlu dikenalkan pada manfaat gadget sebagai media komunikasi yang efektif. Sebagai contoh, ketika sedang tidak ada di rumah, orang tua tetap bisa berkomunikasi dengan anak lewat video call atau pesan suara.

Selain memiliki dampak positif, gadget juga memiliki dampak yang kurang baik (negatif) yakni :

1. Menurunkan Kemampuan Sosial

Gadget menyebabkan anak sulit untuk bersosialisasi dengan orang lain. Karena anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan ponsel/gadget mereka. Keterlibatan interaksi langsung/tatap muka sudah mulai menurun saat ini. Hal ini memberi pengaruh untuk mereka malas bermain bersama teman, lingkungan dan mengurangi skill sosial mereka dalam

bergaul dan berempati terhadap sesama. Dapat dilihat pada saat anak-anak sedang berada diluar atau sekedar menunggu angkutan, mereka akan lebih menyukai menggenggam ponselnya daripada berbicara dengan orang lain yang dijumpainya.

2. Menurunkan Kemampuan Belajar

Anak-anak yang berada di sekolah biasanya akan teringat secara kontinyu terhadap alat ponsel yang ada dirumah. Saat ini biasanya aktivitas sekolah malah menjadi selingan untuk mereka dapat bermain HP setelahnya. Ini rata-rata ditunjukkan oleh sikap dan perilaku siswa/I yang mengaku keadaannya usai kembali ke rumah. Sepertinya, ponsel adalah tujuan utama yang dicarinya.

3. Berdampak pada Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan anak karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker

4. Ketergantungan Gadget

Bermain gadget bisa menyebabkan kecanduan, seperti: media sosial, game, tiktok, facebook, whatsapp, instagram, sanck video, yang membuat pengguna seringkali melalaikan tugas dan tanggungjawabnya sebagai seorang siswa/I.

5. Gangguan Tidur

Saat hendak tidur, anak juga akan menggunakan ponsel beberapa menit sebelumnya. Kebiasaan ini menyebabkan cahaya biru (blue light) dari layar HP mengganggu siklus tidur alami anak,

sehingga kualitas tidur mereka akan buruk. Hal ini berdampak pada perkembangan dan kesehatan anak. Penggunaan gadget juga dapat menyebabkan aktivitas fisik semakin berkurang yang dapat menyebabkan obesitas maupun gangguan lainnya.

6. Timbulnya Sifat Agresif

Dampak negatif HP bagi anak selanjutnya adalah munculnya sikap agresif. Pasalnya, penggunaan HP yang berlebihan tidak hanya memberikan dampak buruk akibat radiasi, tapi juga dampak negatif yang didapatkan dari konten media yang dikonsumsi.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Salah satu program KKN Universitas Karimun yang dilaksanakan di Desa Pangke Tanjung Permai adalah mengenai kegiatan sosialisasi dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget pada anak yang diselenggarakan di SDN 002 Meral Barat. Yang dimana dapat ditarik kesimpulan bahwasanya Gadget merupakan media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget.

Gadget berdampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini . Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak

menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying.

Saran

Adapun saran terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini dengan cara membatasi pemakaian gadget, mengawasi anak dalam bermain gadget dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget, agar gadget tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini.

Namun, ada juga risiko anak-anak menjadi terlalu bergantung pada gadget dan teknologi. Mereka mungkin tidak dapat bersosialisasi dengan baik dengan orang lain dan mereka dapat menjadi kecanduan *screen time*. Inilah sebabnya mengapa penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan gadget anak-anak mereka dan memastikan bahwa mereka menggunakannya dalam jumlah sedang

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terima Kasih kepada Pihak SDN 002 Meral Barat Desa Pangke yang telah memberikan waktu, tempat dan kesempatan untuk mensukseskan kegiatan Edukasi ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. 6(2), 64–68.

Chusna, P. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian*:

Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan,
17(2), 315-330.

**Fathia Nurfadilah, Badru Zaman, Nur Faizah
Romadona (2019).** Pertumbuhan, Perkembangan, dan
Pendidikan Anak . Jurnal Edukids.