

Pemberdayaan Anak Dengan Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget dalam Rangka Memperingati Hari Anak

Musa Pelu ^{a,1,*}, Errysa Ayu Firdiyanti ^{a,2}, Rachma Intan Prasetyowati ^{a,3}, Tessa Bela Safera ^{a,4}

^a Universitas Sebelas Maret, Kentingan, Jl. Ir Sutami No.36, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Indonesia

¹ pelumusa@yahoo.com, ² eafirdiyanti@student.uns.ac.id, ³ rachmaintan23@student.uns.ac.id,

⁴ Tessabela20@student.uns.ac.id

* corresponding author: pelumusa@yahoo.com

ARTICLE INFO

Article history

Received. : August, 2023

Revised : Sept, 2023

Accepted. : Sept, 2023

Keywords

Gadget;

Gadget Addiction;

Academic Achievement;

ABSTRACT

This study discusses the impact of Gadget use on students at SDN Joho 02. Gadgets have become a commonly used communication tool in various circles, including children. Gadgets have positive benefits by increasing children's knowledge and creativity, but can also have negative effects if used excessively. Gadget addiction can lead to poor academic performance, lack of enthusiasm for learning, and lack of time discipline. This research uses a descriptive method combined with lecture, discussion, and question-and-answer methods. The media used to socialize the impact of using Gadgets is posters. The results showed that many students are addicted to Gadgets, which reduces their chances of success. Socialization of the impact of Gadget use was carried out by understanding the dangers of excessive Gadget use, as well as giving challenges to participants to reduce Gadget use for one week. Based on the results of the socialization conducted by the KKN UNS team, it can be concluded that the socialization of the impact of Gadget use on elementary school students went smoothly and according to plan. Elementary students gained positive knowledge and experience in managing the use of Gadgets. This activity will help students use Gadgets more wisely.

A. Pendahuluan

Pada saat ini *Gadget* merupakan sebuah alat komunikasi yang semua kalangan memilikinya. *Gadget* pada era globalisasi memiliki berbagai manfaat yang dapat digunakan oleh anak. Berbagai aplikasi yang terdapat pada *Gadget* dapat memudahkan dalam berbagai hal yang ada didalam kehidupan. Dalam *Gadget* terdapat berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut pendapat Widiawati dan Sugiman (2015) *smartphone* menjadi sarana menambah wawasan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga terciptanya sumber daya manusia yang melek terhadap teknologi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi yang disajikan dalam *Gadget* untuk menambah wawasan dan informasi yang diinginkan.

Gadget memiliki banyak manfaat yang dapat diambil apabila dapat memilah hal positif dan negatif dalam pemanfaatan *Gadget* itu sendiri. Penggunaan *Gadget* yang baik dan benar akan menghasilkan siswa yang berprestasi. *Gadget* berdampak pada prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan (Hidayat & Erfian Junianto, 2017). Dalam penggunaan *Gadget* dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Dengan melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan menghitung, membaca dan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang baru.

Akan tetapi, penggunaan *Gadget* berlebihan juga memiliki dampak negatif. Penggunaan *Gadget* secara berlebihan akan menyebabkan menurunkan prestasi siswa dalam belajar. Menurut pendapat Hasanah & Kumalasari (2015) jika siswa sering menggunakan *Gadget* dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Siswa akan mengandalkan *Gadget* daripada belajar akan menyebabkan penurunan prestasi siswa. Amelia & Nugraha (2013) mengemukakan bahwa ketika *Gadget* tidak berada di genggamannya anak maka ia akan terus meminta *Gadget*nya. Maka anak tersebut dapat disebut sebagai ketergantungan terhadap *Gadget*. Jika anak sudah ketergantungan maka akan mempengaruhi proses belajarnya. Misalnya semangat belajarnya menjadi berkurang, menjadi tidak disiplin waktu.

Ketergantungan *Gadget* dialami siswa SD N Joho 02. Banyak siswa yang sudah menggunakan *Gadget* pada saat ini akan tetapi tidak bisa memilah dampak positif ataupun dampak negatif dari *Gadget* itu sendiri.

B. Metode

Metode penelitian ini dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan ceramah, diskusi, dan dilanjutkan dengan tanya jawab. Pada sosialisasi ini media yang digunakan adalah media poster.

C. Hasil dan Pembahasan

Pada saat siswa mengalami ketergantungan *Gadget*. Banyaknya siswa yang menggunakan *Gadget* secara berlebihan. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang bergantung pada *Gadget* itu sendiri. Penurunan prestasi siswa karena adanya *Gadget* menjadi masalah yang serius dalam masa ini.

Proses sosialisasi dampak penggunaan *Gadget* dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2023. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri Joho 2 dan diikuti kurang lebih sebanyak 60 peserta. Kegiatan ini dimulai dengan menyiapkan media yang digunakan untuk sosialisasi dampak penggunaan *Gadget*. Media yang digunakan untuk mendukung kegiatan ini adalah poster yang berisi bahaya atau dampak dari adanya penggunaan *Gadget* secara berlebihan.

Mahasiswa KKN UNS memulai kegiatan dengan berdoa dan perkenalan kepada peserta. Kegiatan perkenalan bertujuan sebagai upaya pengakraban kepada peserta sebelum proses sosialisasi berlangsung. Adanya keakraban, mempermudah dalam penyampaian tujuan sosialisasi. Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu sosialisasi dampak penggunaan *Gadget*. Sosialisasi disertai dengan pemaparan pamflet dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab terhadap peserta. Disisipkan hadiah untuk peserta yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi.

Setelah semua memahami dan mampu mengikuti kegiatan sosialisasi, yang dilakukan mahasiswa KKN UNS terhadap peserta adalah memberi tantangan kepada peserta untuk dapat mengurangi penggunaan *Gadget* dalam rentan waktu satu minggu. Untuk peserta yang bersedia, dicatat dan akan dipantau serta diberi apresiasi untuk satu minggu kedepan jika peserta dapat memenuhi tantangan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah diselenggarakan oleh tim KKN UNS Membangun Desa dapat disimpulkan bahwa Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dampak penggunaan *Gadget* berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan program kerja yang telah direncanakan. Peserta yang merupakan siswa SD memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menyenangkan dalam melatih untuk mengurangi penggunaan *Gadget*. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadikan peserta untuk dapat memanfaatkan *Gadget* dengan baik.

E. Daftar Pustaka

- Aprilia, N. K. (2020). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di Tk Al-Hidayah Plus Madiun* (Doctoral dissertation, STIKES BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN).
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan handphone dan hubungan teman pada perilaku sosial siswa smp muhammadiyah luwuk sulawesi tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa smk yayasan islam tasikmalaya dengan metode tam. *Jurnal Informatika*, 4(2).
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.