

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia

Volume 3, Nomor 6, September 2024, Halaman 161-166

Licensed by CC BY-SA 4.0

ISSN: 2986-7002

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13731803>

Sosialisasi dan Peningkatan Literasi Bahaya Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas 6 di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar

Bintal Amin¹, Subiyanti², Sindi Lestari², Fauzi Ardika Pradana³, Dandi Saputra³, Veola Resti Cahyani⁴, Aulia Nazirah⁴, Hidayatul Fitria⁴, Ilfajri⁴, Nur Baiti⁴, Hendy Kurniawan⁵

¹Fakultas Perikanan dan Kelautan, Universitas Riau

²Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Pekanbaru, 28293 Indonesia,

³Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Riau, Pekanbaru, 28293 Indonesia

⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, 28293 Indonesia,

⁵Fakultas Teknik, Universitas Riau, Pekanbaru, 28293 Indonesia

*Email: bintal.amin@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Saat ini pengguna gadget tidak hanya orang tua dan remaja saja, tetapi anak-anak usia dini sudah menggunakan gadget. Anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game online dan menonton video viral di aplikasi Tiktok sehingga mereka lupa tugasnya sebagai anak di rumah dan siswa di sekolah. Kebiasaan menggunakan gadget akan mempengaruhi perilaku anak, seperti jarang cerita dengan orang tua dan tidak membuat tugas sekolah. Sehingga dalam hal ini, penulis mengadakan sosialisasi bahaya penggunaan gadget agar anak-anak mengetahui apa dampak jika menggunakan gadget terlalu lama. Sosialisasi bahaya penggunaan gadget merupakan salah satu program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN). Sosialisasi ini dilaksanakan di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar, Desa Labuhan Tangga Hilir, Kecamatan Bangko, Kabupaten Rokan Hilir. Metode dalam penyusunan artikel ini menggunakan kualitatif pendekatan fenomenologis dari data yang dikumpulkan. Sosialisasi ini dihadiri oleh Mahasiswa Kukerta, Siswa/i, serta Kepala Sekolah, guru, dan staff. Pembahasan dalam penelitian ini menjelaskan tentang konsep penggunaan gadget dan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang terlalu lama. Sosialisasi ini membantu untuk meningkatkan literasi bahaya penggunaan gadget untuk siswa/i di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perilaku Siswa, Orang Tua

Abstract

Currently, gadget users are not only parents and teenagers, but early childhood children are already using gadgets. Children use gadgets to play online games and watch viral videos on the Tiktok application so that they forget their duties as children at home and students at school. The habit of using gadgets will affect children's behavior, such as rarely talking to parents and not making school assignments. So in this case, the author held a socialization of the dangers of using gadgets so that children know what the impact is if they use gadgets for too long. Socialization of the dangers of using gadgets is one of the work programs of the Real Work Lecture (KKN). This socialization was held at SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar, Labuhan Tangga Hilir Village, Bangko District, Rokan Hilir Regency. The method in preparing this article uses a qualitative phenomenological approach from the data collected. This socialization was attended by Kukerta Students, Students, as well as Principals and teacher staff. The discussion in this study explains the concept of using gadgets and the impact of using gadgets for too long. This socialization helps to improve the literacy of the dangers of gadget use for students at SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar.

Keywords: Gadget Use, Student Behavior, Parents

Article Info

Received date: 24 Agustus 2024

Revised date: 02 September 2024

Accepted date: 08 September 2024

PENDAHULUAN

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Marpaung, 2018:57). Saat ini, perkembangan gadget sudah cukup pesat, karena gadget memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. Gadget memberikan manfaat bagi penggunanya seperti memudahkan mencari semua informasi yang diinginkan lewat google dan juga mempermudah siswa/i sebagai pengguna dalam mencari sumber bacaan baik buku elektronik maupun video pembelajaran yang bisa bersumber dari youtube. Gadget bisa mempermudah siswa/i dalam belajar secara online karena banyak terdapat platform-platform online seperti ruangguru dan quiziz dalam proses pembelajaran dirumah. Namun, disisi lain gadget memiliki pengaruh yang tidak baik seperti menghilangkan kebiasaan berbincang dengan orang tua ketika sedang berkumpul bersama dan digantikan dengan kesibukan bermain gadget. Banyak anak-anak dan remaja yang menggunakan gadget untuk bermain dan nonton video tiktok, sehingga mempengaruhi perilaku mereka didalam lingkungan sekitarnya.

Menurut Fitriana, Ahmad, dan Fitria (2020:183) gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur berbeda. Banyak orang menganggap bahwa gadget memiliki perbedaan dengan barang elektronik lainnya seperti telephone rumah. Dibandingkan telephone rumah, gadget lebih fleksibel untuk dibawa kemana-mana. Gadget memiliki fitur pesan yang dapat mempermudah penggunanya mengirim pesan secara langsung tanpa perantara surat. Sehingga, dengan adanya gadget ini membantu penggunanya baik dalam mengakses informasi ataupun menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh gadget tersebut. Perkembangan gadget sudah sangat luas karena banyak informasi yang dapat diakses. Saat ini, pengguna gadget tidak hanya orang tua saja tetapi remaja dan anak-anak juga menggunakan gadget tersebut.

Penggunaan gadget dapat mempengaruhi perilaku penggunanya, terutama anak-anak yang belum bisa menggunakan gadget dengan baik. Banyak informasi-informasi yang seharusnya tidak diketahui oleh anak-anak terutama untuk anak SD. Halimah (2018:10) menjelaskan bahwa perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku terwujud dari lingkungannya sendiri, jika lingkungan sekitarnya menggunakan gadget secara berlebihan maka akan mempengaruhi anak-anak untuk menggunakan gadget secara berlebihan. Sebaliknya, jika lingkungan tempat tinggal anak-anak tersebut menggunakan gadget dengan sewajarnya akan memberikan pengaruh yang baik bagi anak-anak dalam menggunakan gadget tersebut.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan mempengaruhi perilaku penggunanya terutama anak-anak yang memiliki gadget. Anak-anak yang terlalu sering bermain gadget akan sulit untuk fokus mengerjakan tugas sekolah, karena mereka lebih fokus kepada aplikasi-aplikasi atau fitur-fitur yang tersedia pada gadget tersebut. Seiring dengan berkembangnya zaman, pengguna gadget akan lupa dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar karena terlalu asik menggunakan gadget. Bahkan mereka akan menjadi malas dan tidak mau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru. Tapi, jika penggunaan gadget untuk anak-anak dibatasi oleh orang tuanya maka gadget akan sangat bermanfaat bagi penggunanya. Anak-anak bisa menggunakan gadget untuk mencari sumber informasi atau materi pelajaran yang kurang dipahami ketika belajar di ruangan kelas.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar, banyak siswa/i yang menggunakan gadget. Siswa/i menggunakan gadget untuk bermain game online dan menonton video pada aplikasi Tiktok sehingga mereka tidak konsentrasi dalam belajar dan tidak mengerjakan tugas. Sehingga, dengan adanya fenomena seperti ini mahasiswa kukerta melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan gadget agar siswa/i lebih bijak menggunakan gadget. Kegiatan sosialisasi ini menjelaskan menitik beratkan pada proses edukasi dan pengaruh dari penggunaan gadget sebelum dan sesudah penerapan gadget dengan bijak. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan literasi bahaya penggunaan gadget

METODE PENERAPAN

Waktu dan Lokasi Pengabdian

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar yang berlokasi di Desa Labuhan Tangga Hilir, Kecamatan Bangko, Kabupaten Rokan Hilir. Kegiatan sosialisasi ini mengusung tema “Mengembara di Dunia Digital: Menajaga Anak-Anak dari Labirin Bahaya HP”. Teknik analisis data pada proses penelitian ini adalah pengumpulan data secara langsung atau berinteraksi secara langsung dengan siswa/i yang ada di SD Negeri 024 Labuhan Tangga

Besar, Desa Labuhan Tangga Hilir, Kecamatan Bangko, Kabupaten Rokan Hilir. Kegiatan ini dilaksanakan di halaman sekolah bersama siswa/i kelas 1 s/d 6 di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan penyuluhan ini yaitu:

1. Perencanaan

Tahap persiapan diawali dengan kegiatan survey apakah terdapat permasalahan penggunaan gadget di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar. Kedua, setelah mengetahui terdapat permasalahan mahasiswa melanjutkan dengan diskusi untuk melaksanakan kegiatan edukasi literasi bahaya penggunaan gadget. Ketiga, mahasiswa menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa/i. Keempat, meminta izin kepada pihak sekolah untuk mengadakan sosialisasi literasi bahaya penggunaan gadget.

2. Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi ini berlangsung selama 1 jam. Terdapat beberapa mekanisme dalam proses pelaksanaan sosialisasi terkait bahaya penggunaan gadget, antara lain; Pertama penyampaian materi tentang dampak gadget baik bagi kesehatan dan sosial emosional. Selain itu penyampaian materi tentang peran orang tua sebagai pengawas saat anak-anak menggunakan gadget. Kedua, melakukan kegiatan tanya jawab kepada siswa/i untuk mengetahui pemahaman mereka tentang gadget. Ketiga, kegiatan pemberian hadiah berupa satu paket alat tulis bagi siswa/i yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan. Keempat, penutup kegiatan sosialisasi dengan memberikan motivasi kepada siswa/i agar lebih bijak menggunakan gadget.



Gambar 1. Alur kegiatan sosialisasi bahaya penggunaan gadget yang dilaksanakan di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar

HASIL DAN KETERCAPAIN

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatnya literasi bahaya penggunaan gadget di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar. Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada siswa/i kelas 1 s/d 6, mereka memberikan respon yang positif, karena program sosialisasi ini dibutuhkan untuk memberikan wawasan kepada siswa/i dampak yang bisa ditimbulkan dari penggunaan gadget yang terlalu lama.

Melalui kegiatan ini, seluruh siswa/i kelas 1 dan 6 dapat lebih meningkatkan literasi bahaya penggunaan gadget dan melakukan penerapan penggunaan gadget yang bijak. Kegiatan sosialisasi penggunaan gadget ini dimulai dengan survey siswa/i yang menggunakan gadget dan melakukan wawancara untuk mengetahui siswa/i tersebut menggunakan gadget untuk kegiatan apa. Kemudian, mahasiswa menyiapkan materi untuk sosialisasi literasi bahaya penggunaan gadget di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar. Setelah materi sosialisasi selesai, mahasiswa meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi bahaya penggunaan gadget.



Gambar 2. Pembuatan materi sosialisasi bahaya penggunaan gadget di posko tim Kukerta

Setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah, mahasiswa melaksanakan kegiatan sosialisasi bahaya penggunaan gadget. Kegiatan pertama yaitu menyampaikan materi sosialisasi kepada siswa/i kelas 1 s/d 6 di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar. Dalam hal ini, pemateri menyampaikan materi tentang dampak gadget baik bagi kesehatan dan sosial emosional. Selain itu penyampaian materi tentang peran

orang tua sebagai pengawas saat anak-anak menggunakan gadget. Dalam penyampaian materi ini, siswa/i mendengarkan dengan baik materi yang disampaikan dan tertib saat melaksanakan sosialisasi.



Gambar 3. Penyampaian materi sosialisasi bahaya penggunaan gadget di halaman SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar

Setelah penyampaian materi, mahasiswa kukerta melakukan sesi tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa/i tentang bahaya penggunaan gadget. Pertanyaan yang diajukan yaitu (1) Apa yang Anda ketahui tentang Bahaya Penggunaan Gadget, (2) Apa dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan terutama dampak bagi kesehatan mental dan (3) Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi permasalahan yang ditimbulkan dari penggunaan gadget. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dijawab oleh siswa/i kelas 4, kelas 5, dan kelas 6 dengan baik, yang menunjukkan bahwa mereka paham tentang materi yang disampaikan oleh pemateri.



Gambar 4. Kegiatan tanya jawab tentang materi bahaya penggunaan gadget

Siswa/i yang dapat menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan hadiah berupa satu paket alat tulis yang bisa digunakan saat belajar. Tujuan mahasiswa kukerta memberikan hadiah tersebut agar memotivasi siswa/i lebih giat belajar dan tidak sibuk menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget tidak salah jika digunakan dengan bijak, karena gadget dapat memberikan informasi apapun tentang apa yang kita butuhkan. Tetapi, untuk anak-anak dibutuhkan pengawasan dari orang tua dalam menggunakan gadget. Orang tua juga harus membatasi anak-anak dalam penggunaan gadget agar anak-anak tidak salah dalam menggunakan gadget.



Gambar 5. Kegiatan pemberian hadiah kepada siswa/i yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh mahasiswa kukerta

Edukasi yang di berikan mahasiswa dalam pengabdiannya, mengharapkan anak-anak melakukan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Karna pada dasarnya dalam teori behavioristik, perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon, sehingga perilaku positif dapat mempengaruhi perkembangan individu, hal ini mendorong akan kesadaran masyarakat sendiri untuk hidup dengan pola hidup yang sehat (Wardah & Reynaldi, 2022).

Setelah melakukan penyampaian materi, sesi tanya jawab, dan pembagian hadiah mahasiswa menutup kegiatan sosialisasi dengan memberikan motivasi kepada siswa/i agar lebih bijak dalam menggunakan gadget. Kemudian, mahasiswa kukerta menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihaksekolah yang telah mengizinkan tim kukerta melaksanakan kegiatan sosialisasi bahaya penggunaan gadget dengan tema “Mengembara di Dunia Digital: Menjaga Anak-Anak dari Labirin Bahaya HP”.



Gambar 6. Kegiatan penutupan kegiatan sosialisasi bahaya penggunaan gadget

Tahap selanjutnya, menindaklanjuti siswa/i penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa kukerta melihat bagaimana kegiatan siswa/i setelah melaksanakan sosialisasi bahaya penggunaan gadget. Berdasarkan observasi, terdapat 50 dari 100 siswa/i yang bisa menggunakan gadget dengan bijak. Mereka menggunakan gadget untuk kebutuhan belajar seperti mencari materi pelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru disekolah. Kemudian, mereka mencari video pembelajaran sebagai penambahan pengetahuan materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, mahasiswa kukerta juga mewawancarai orang tua siswa yang datang ke sekolah dan menanyakan bagaimana perilaku siswa dalam penggunaan gadget. Dalam hal ini, orang tua menjawab banyak terjadi perubahan perilaku karena anak-anak lebih bijak menggunakan gadget. Kegiatan sosialisasi ini memberikan dampak positif kepada siswa/i karena mereka menjadi lebih bijak dalam menggunakan gadget.

Kemudian, mahasiswa memberikan kenang-kenangan kepada pihak sekolah berupa sertifikat penghargaan dan apresiasi karena telah bersedia menjadi lokasi mahasiswa kukerta melaksanakan sosialisasi bahaya penggunaan gadget. Mahasiswa kukerta mengucapkan banyak terimakasih kepada

pihak sekolah atas bantuan yang telah diberikan sehingga kegiatan sosialisasi ini berjalan dengan baik. Selain itu, terdapat perubahan perilaku siswa/i dalam penggunaan gadget yang dibuktikan dengan siswa/i lebih rajin belajar dan mengerjakan tugas sekolah dengan baik.



Gambar 7. Pemberian sertifikat penghargaan dan apresiasi kepada pihak sekolah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan dalam kegiatan edukasi di SD Negeri 024 Labuhan Tangga Besar, Desa Labuhan Tangga Hilir, Kecamatan Bangko, Kabupaten Rokan Hilir maka dapat disimpulkan bahwa: setelah melaksanakan sosialisasi bahaya penggunaan gadget siswa/i lebih rajin belajar dan rajin mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru. Begitupun di rumah siswa/i lebih bisa menggunakan gadget dengan bijak yang dapat dilihat ketika kumpul keluarga mereka tidak asik menggunakan gadget. Namun, dalam hal ini dibutuhkan peningkatan sosialisasi tentang penggunaan gadget agar memberikan wawasan kepada siswa/i lebih bijak menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menciptakan kehidupan masyarakat sejahtera secara adil, sosialisasi dan edukasi tentang bahaya penggunaan gadget harus ditingkatkan. Kemudian, pihak sekolah diharapkan bisa membuat program yang dapat membuat siswa/i tidak terlalu ketergantungan dalam menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, Rizky Septia, Rosma Elly dan Intan Safiah. (2018). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3 (1), hlm. 119-126.
- Marpaung, Junierissa. (2018). "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan". *Jurnal Koposta* 5 (2), hlm. 55-64.
- Fitriana, Anizar Ahmad, dan Fitria. (2020). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga". *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* 5 (2), hlm. 182-194.
- Rini, Nita Monita, Ika Ari Pratiwi, dan Muhammad Noor Ahsin. (2021). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini Sekolah Dasar". *Jurnal Educatio* 7 (3), hlm. 1236-1241.
- Siregar, Nur Hapipa dan Rahmi Wirza. (2021). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja". *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (2), hlm. 101-107.
- Mulyani, Annisa Ayuning. (2022). "Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja Awal di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor". *Skripsi*. Fakultas Keperawatan dan Kebidanan: Universitas Binawan.
- Meliasari, Shinta. (2021). "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V di SD 03 Penunangan Baru Tulang Bawang Barat". *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91