



Dampak Penggunaan Gadget dan Cara Penanggulangannya pada Peserta Didik Kelas V di SDN Ende 5

The Impact of Using Gadgets and How to Control Them on Class V Students at SDN Ende 5

Chatarina Novianti, Felix Welu, Yuliana Sepe Wangge, R.A Yunita Umar, Maria Irmagardis Pao, Margaretha Alaqok Tango Demu

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Flores , Indonesia

Email: imargardismaria@gmail.com , yuniumar02@gmail.com

Alamat: Jl. Sam Ratulangi, Kel. Paupire, Kec. Ende Tengah, Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur

Corresponding author: yuniumar02@gmail.com

Article History:

Received: Mei 27, 2024;

Revised: Juni 18, 2024

Accepted: Juli 09, 2024;

Published: Juli 11, 2024;

Keywords: Gadget use, the solution.

Abstract: Gadgets are small electronic devices that have various specialized functions. In addition, a gadget can also be interpreted as a sophisticated device that contains various applications. These applications themselves are then used as a source of information, social networking, hobbies, creativity, and much more. Gadgets are used by parents, teenagers and early childhood who feel happy and even addicted to using them. So that for early childhood who is not given a companion or guidance can cause a negative impact on early childhood development. There are objectives, namely to find out what impact the use of gadgets has, to find out the signs of gadget addiction in children, to find out how to reduce the adverse effects of gadgets, to find out how to overcome gadget addiction, to find out the characteristics and effects of gadget addiction. This activity was conducted at SDN Ende 5 using a qualitative approach method. The results showed that gadgets are indeed very useful for life, but can cause negative things, including to elementary school children who make excessive social and emotional development. The adverse effects on children are closed personalities, sleep disorders, tantrums, violent behavior, fading creativity and the threat of cyberbullying. The solution is to limit the use of gadgets, supervise children when playing gadgets and give children the right time to play gadgets.

ABSTRAK. Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Selain itu, gadget juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat alat canggih yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi. Aplikasi ini sendiri kemudian dijadikan sebagai sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan masih banyak lagi. Gadget digunakan oleh orang tua, remaja dan anak usia dini yang merasa senang bahkan candu dalam menggunakannya. Sehingga bagi anak usia dini yang tidak diberi pendamping atau bimbingan dapat menyebabkan dampak negative bagi perkembangan anak usia dini. Adapun tujuan, yaitu untuk mengetahui dampak apa saja penggunaan gadget, untuk mengetahui tanda –tanda kecanduan gadget pada anak, untuk mengetahui cara mengurangi dampak buruk gadget, untuk mengetahui cara mengatasi kecanduan gadget, untuk mengetahui ciri-ciri dan dampak kecanduan gadget. Kegiatan ini dilakukan di SDN Ende 5 dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memang sangat berguna bagi kehidupan, namun dapat menyebabkan hal negative, termaksud kepada anak sekolah dasar yang membuat perkembangan sosial dan emosial berlebihan. Dampak buruk terhadap anak yaitu pribadi tertutup, gangguan tidur, tantrum, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan ancaman cyberbullying. Solusinya dengan membatasi penggunaan gadget, mengawasi anak pada saat bermain gadget dan memberikan waktu yang tepat pada anak untuk bermain gadget.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget; Penanggulannya;

1. PENDAHULUAN

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan kepada individu atau kelompok untuk memahami dan menggunakan secara luas kesempatan – kesempatan pendidikan, jabatan dan pribadi yang mereka miliki untuk dapat dikembangkan, dan sebagai satu bentuk bantuan yang sistemik melalui dimana individu dibantu untuk dapat memperoleh penyesuaian yang baik terhadap lingkungan dan kehidupan dimana individu tersebut berada. Konseling merupakan rangkaian pertemuan antara konselor dengan siswa. Dalam pertemuan itu konselor membantu siswa mengatasi kesulitan – kesulitan yang dihadapi. Tujuan pemberian bantuan itu adalah agar siswa dapat menyesuaikan dirinya maupun dengan lingkungan. Bimbingan dan konseling merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Konseling merupakan bantuan dan tuntunan yang diberikan kepada individu pada umumnya, dan siswa pada khususnya di madrasah atau sekolah dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran. Konseling di madrasah atau sekolah dilakukan untuk memenuhi perkembangan peserta didik dalam proses pengembangan emosi dan bimbingan yang ada di madrasah atau sekolah maupun masyarakat. Tujuan bimbingan dan konseling adalah membantu individu dalam rangka menemukan pribadinya sehingga mampu memahami kelebihan dan kekurangan dirinya, dapat menerima dan menyikapi secara positif, dan akhirnya dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan dirinya lebih lanjut dalam kehidupan sosialnya.

Di zaman teknologi sekarang ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama bagi seluruh masyarakat apalagi bagi anak – anak. Gadget bukan hanya alat komunikasi saja namun juga dapat membantu aktivitas – aktivitas lainnya.

Teknologi Komunikasi telah memberikan kemajuan dengan banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama teman lainnya. Akan tetapi, orang tua zaman sekarang cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk mengalihkan permainan tradisional dengan mengandalkan teknologi sebagai media online untuk anak yang digunakan kapan saja dan dimana saja. Gadget atau Gawai merupakan sebuah elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartphone.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama beberapa tahun terakhir. Perbedaan gadget dengan perangkat elektronik lainnya yaitu unsur pembaharuan. Gadget adalah alat elektronik

yang memiliki pembaharuan dari hari kehari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Sebagai contoh telepon rumah merupakan kategori perangkat elektronik. Bandingkan telepon rumah dengan handphone, dimana handphone lebih portable atau mudah dibawa. Gadget mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya seperti menurut Puji Asmaul Chusna (2017:318-319) Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya komunikasi, social, Pendidikan. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan. Penggunaan gadget sewajarnya telah membantu anak-anak dalam kesehariannya terutama dalam mencari data maupun informasi untuk mengerjakan tugas sekolah maupun sebagai sarana hiburan dari fitur-fitur yang disediakan dalam gadget. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya.

Masa usia dini menuntut banyak stimulasi hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Manusia perjalanannya mulai bayi dengan mempelajari dan memahami apa yang ada dilihat disekitarnya. Bayi mempelajari sesuai dengan pengalaman yang dialami merupakan awal dari sebuah bagian proses belajar mengenal tentang kehidupan. Kombinasi yang sempurna antara factor genetik dan lingkungan untuk dapat memberikan pengalaman belajar terbaik merupakan semua aspek dan komponen yang mempengaruhi kehidupan manusia sejak lahir.

Hampir setiap orang sudah memiliki gadget mulai dari anak-anak, remaja, sampai kalangan orang dewasa, dan bahkan hampir setiap orang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget. Salah satu contoh gadget yang populer dikalangan masyarakat adalah Handphone. Bahkan anak usia dini pada zaman sekarang sudah diberikan handphone oleh orang tuanya. Tentunya ini bisa mempengaruhi perkembangan anak usia dini (siswa kelas 1-6).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi selama melakukan kegiatan magang di SDN Ende 5 kami menemukan bahwa adanya masalah terkait penggunaan gadget yang berlebihan. Hal ini dapat menyebabkan kegiatan belajar mengajar peserta didik menjadi kurang efektif.

Maka mahasiswa kelas A semester 6, program studi pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores yang memperoleh Mata Kuliah Bimbingan dan Konseling untuk melakukan sosialisasi tentang Penggunaan Gadget dan cara

penanggulangannya. Oleh karena itu, dibawah bimbingan dosen pengampuh mata kuliah bimbingan dan konseling mahasiswa dengan antusias mengadakan kegiatan sosialisasi pengabdian masyarakat di SDN Ende 5 dengan tema kegiatan "Dampak Penggunaan Gadget Dan Cara Penanggulangannya Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN Ende 5"

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di SDN Ende 5, Kelurahan Potulando, Kecamatan Ende Tengah, Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur, yang merupakan mitra dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Flores. Kegiatan ini diikuti oleh peserta didik SDN Ende 5, kelas A dan B dengan jumlah peserta didik 50 orang .

Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini yaitu : 1). Metode ceramah interaktif ; dengan menggunakan metode ini, pemateri dapat memberikan pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget dan cara penanggulannya. 2). Metode tanya jawab ; metode ini digunakan agar adanya interaksi pemateri dan peserta didik. Langkah – langkah kegiatan ini antara lain :

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan mahasiswa bersama dosen bermusyawarah bersama untuk menentukan tema yang relevan yang dialami oleh mitra, selain penentuan tema, kegiatan musyawarah ini dilakukan untuk membagi setiap mahasiswa kedalam beberapa seksi agar mahasiswa dapat berkerja dan bertanggung jawab sesuai tugas yang diberikan. Untuk mengetahui sejauh mana persiapan yang telah direncanakan oleh mahasiswa maka diadakan gladi sebelum mahasiswa turun langsung ke lokasi kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan cara :

- a. Kegiatan pembukaan
- b. Kegiatan inti
- c. Kegiatan penutup

3. Tahap Akhir

Kegiatan akhir ini memastikan bahwa para peserta didik memahami materi yang telah diberikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi dampak penggunaan gadget dan cara penanggulangannya pada peserta didik SDN Ende 5 yang dilakukan oleh mahasiswa PGSD Universitas Flores Ende kelas 6/A pada hari sabtu, tanggal 15 juni 2024. Kegiatan ini bertujuan untuk memenuhi tugas mata kuliah bimbingan konseling. Kegiatan ini telah di diskusikan bersama dosen pengampuh dengan perencanaan dan pendekatan terhadap pihak sekolah dan diterima baik oleh pihak sekolah. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sosialisasi yang telah dilakukan pada siswa – siswi kelas 5 (A dan B) di SDN Ende 5 dengan jumlah 50 orang, mengenai pengaruh gadget dan penanggulannya. Kegiatan sosialisasi dibuka oleh MC untuk memberikan sapaan awal kepada peserta didik dan berdoa bersama. Kegiatan ini diawali dengan sambutan dari perwakilan mahasiswa dan di akhiri dengan sambutan oleh ibu wakil kepala sekolah, sekaligus membuka acara kegiatan.



Gambar 1. Sambutan

Dalam kegiatan ini dipandu oleh MC setelah itu diberikan oleh pemateri I untuk menyampaikan materi mengenai dampak penggunaan gadget yang berisi pengertian gadget, macam – macam gadget, fungsi gadget, manfaat gadget, dampak positif dan negative dari gadget, ciri – ciri gadget. Sedangkan pemateri II menyampaikan tentang cara penanggulangan penggunaan gadget.



Gambar 2. Penjelasan Materi

Materi yang diberikan berupa “Pengertian Gadget”, Dampak Penggunaan Gadget dan Cara Penanggulangan Penggunaan Gadget Yang Berlebihan”. Pemateri I mulai memaparkan pengertian gadget, macam – macam gadget, fungsi gadget, manfaat gadget, dampak positif dari gadget, dan dampak negative dari gadget dan untuk pemateri II memaparkan materi yaitu cara penanggulaan dari penggunaan gadget. Pada saat pemberian materi peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam mendengarkan materi yang disampaikan dengan penuh konsentrasi, sebelum memasuki materi ke II, teman – teman mahasiswa yang telah dipercayakan membawakan ice breaking, melakukan ice breaking agar para peserta didik tidak jenuh mendengarkan materi dan juga memberikan waktu kepada peserta didik untuk istirahat dan memakan snack yang telah diberikan oleh teman – teman mahasiswa pada saat ice breaking. Setelah itu, pemateri II memaparkan materinya.



Gambar 3. Melakukan ice breaking

Pada akhir kegiatan ini, selanjutnya yaitu sesi tanya jawab,. Setelah peserta didik mendengarkan pemaparan materi, pemateri memberikan 5 pertanyaan kepada 5 orang yang berbeda. Disini peserta didik sangat benari dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan tersebut, Agar peserta didik merasa antusias dalam menjawab, pemateri telah menyiapkan sebuah doorprize. Kegiatan berjalan dengan lancar dan pada akhir sesi tanya jawab, mahasiswa yang diberikan kesempatan untuk membawakan ice breaking mengajak seluruh peserta didik dan mahasiswa lainnya untuk melakukannya. Sampai pada kegiatan akhir yang ditutup oleh ibu wakil kepala sekolah SDN Ende 5.



Gambar 4. Mahasiswa memberikan doorprize



Gambar 5. Foto bersama antara mahasiswa dan peserta didik SDN Ende 5

4. KESIMPULAN

Kegiatan dengan tema “DAMPAK PENGGUNAAN GADGET & CARA PENAGGULANNYA PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN ENDE 5” berhasil dilakukan. Setelah kegiatan ini diharapkan peserta didik dapat mengerti dan memahami

dampak dari penggunaan gadget dan cara penanggulangnya, peserta didik mengetahui bahwa gadget memang sangat berguna bagi kehidupan, namun kegunaan tersebut harus digunakan secara positif.

Kegiatan ini tidak terlepas dari dukungan dosen, guru, mahasiswa dan pihak sekolah yang sangat berperan penting dalam kesuksesan ini, harapannya untuk kegiatan serupa akan selalu dijalankan dalam masa yang akan datang, sehingga peserta didik dapat merasakan manfaat dari kegiatan ini yang dapat meningkatkan kesadaran dan membuat peserta didik merasakan kebahagiaan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dan melancarkan kegiatan ini. Ucapkan juga terima kasih kepada ibu dosen pengampuh mata kuliah bimbingan konseling yang telah mengarahkan kami untuk melakukan kegiatan ini, adapun ucapan terima kasih berlimpah kepada mitra SDN Ende 5 yang telah menerima dengan senang hati dan juga menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan ini. Tak lupa juga ucapan terima kasih untuk peserta didik yang dengan penuh kebahagiaan dan semangat selama kegiatan berlangsung. Semoga kerja sama antar sekolah dan prodi PGSD dapat terjalin ke masa yang akan mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Atmaja, Twi Tandar. "Upaya meningkatkan perencanaan karir siswa melalui bimbingan karir dengan penggunaan media modul." *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3.2 (2014): 57.
- Marpaung, Junierissa. "Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 5.2 (2018).
- Alia, Tesa, and Irwansyah Irwansyah. "Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital [parent mentoring of young children in the use of digital technology]." *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14.1 (2018): 65-78.
- Rosiyanti, Hastri, and Rahmita Nurul Muthmainnah. "Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar." *Fibonacci: jurnal pendidikan matematika dan matematika* 4.1 (2018): 25-36.
- Putri, Lili Dasa. "Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini." *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah* 6.1 (2021): 58-66.