

## SOSIALISASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SISWA SDN 06 PASIR GAOK

Safrudin Hidayat<sup>1</sup>, Muhammad Aras Prabowo<sup>2</sup>, Yuliana<sup>3</sup>, Rama Nursaleh<sup>4</sup>, Saeful Mu'minin<sup>5</sup>, Nurbaeti Rahmah<sup>6</sup>, Muhammad Fajri Hidayat<sup>7</sup>, Indana Zulva<sup>8</sup>, Sabila<sup>9</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

\* Penulis Korespondensi : [ma.prabowo@unusia.ac.id](mailto:ma.prabowo@unusia.ac.id)

### Abstrak

*Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki banyak fungsi dan manfaat, namun Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak dan pengaruh buruk bagi anak-anak baik secara fisik maupun mental. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu pembatasan penggunaan *gadget* dalam aktifitas yang positif seperti lebih mendekatkan diri kepada Tuhan dan bermain permainan tradisional diluar rumah. Kehadiran Program pengabdian masyarakat ini maka kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan ini diantaranya sebagai berikut diantaranya Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai “Dampak penggunaan *gadget* pada anak-anak”, mendapatkan respon yang antusias dan baik dari para anak-anak sekolah SDN 06 Pasir Gaok yang ada di tempat kami melaksanakan kegiatan kami. Kemudian kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai “Dampak penggunaan Gadget pada anak-anak” ini yang kami lakukan di Gedung SDN 06 Pasir Gaok, telah terlaksana dengan baik dan dengan adanya kegiatan ini kami sebagai mahasiswa mendapatkan banyak pengalaman baru.

**Kata kunci:** *Sosialisasi, Gadget, Siswa*

### Abstract

*Gadget is an electronic device that has many functions and benefits, but excessive use of gadgets can have negative impacts on children, both physically and mentally. The effects and influences can be either positive or negative on the child's development. Therefore, limiting the use of gadgets in positive activities such as getting closer to God and playing traditional games outside the home is crucial. The presence of this community engagement program concludes that the impact of gadget use on children can have both positive and negative effects on their development. One of the positive outcomes is the engagement in community service activities regarding the 'Impact of Gadget Use on Children,' which received enthusiastic and positive responses from the students of SDN 06 Pasir Gaok where we conducted our activities. Furthermore, the community service activities on the 'Impact of Gadget Use on Children' carried out at the SDN 06 Pasir Gaok building were successfully completed, providing us as students with valuable new experiences.*

**Keywords:** *Socialization, Gadget, Students*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan digitalisasi pada dekade ini sangat pesat. Gadget adalah salah satu digitalisasi yang berkembang sangat pesat. Gadget merupakan salah satu alat teknologi yang pemakaiannya boleh dikatakan merata pada semua jenjang usia. Menurut Osland, gadget dapat di manfaatkan sebagai alat untuk mencari suatu informasi dengan memudahkan dan cepat, dahulu gadget hanya dapat digunakan oleh kalangan menengah keatas, namun sekarang gadget sudah mulai digunakan oleh

berbagai kalangan (Setyaningsih & Setyowatie, 2023). Dengan produsen gadget setiap waktu berinovasi untuk menyempurnakan fitur-fiturnya, sehingga fungsionalitasnya meningkat dengan harga semakin murah (Setyaningsih & Setyowatie, 2023). Oleh karena itu gadget sangat di minat oleh berbagai kalangan mulai anak usia dini maupun dewasa. anak-anak yang merupakan salah satu konsumen yang aktif atau boleh dikatakan tidak bisa lepas dari gadget misalnya ketika saat belajar, makan, bermain, maupun saat tidur mereka

tidak akan bisa terlepas dari gadget tersebut (Saniyyah et al., 2021). Namun kebanyakan orangtua tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti suatu yang diinginkan oleh anak tersebut

Pada hakikatnya anak belum saat mengenal gadget mereka harus melakukan interaksi sosial yang lebih luas dengan crayon, buku gambar, alat tulis, bermain bersama temanya dan sebagainya (Efastri et al., 2022). Kehadiran gadget membuat peralihan pada perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat berdampak buruk bagi anak-anak tersebut (Sutriyatna, 2020). Pada level usia yang boleh dikatakan balita, anak memiliki peningkatan perkembangan yang cukup cepat pada seluruh aspek perkembangan, baik pada perkembangan motorik, bicara, bahasa maupun perkembangan sosialisasi (Erdiana et al., 2022). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu proses perkembangan pada anak dapat mengakibatkan anak tidak akan peduli dengan lingkungan sekitarnya, dapat mempengaruhi pola pikir yang terjadi pada anak, dan juga perkembangan motorik halus pada perkembangan anak akan terganggu (Erdiana et al., 2022). Aktivitas statis saat bermain gadget dapat mengganggu aspek perkembangan gerak kasar anak. Anak kini semakin mudah berinteraksi sosial tanpa harus bersosialisasi secara langsung, termasuk hanya menggunakan perantara seperti gadget (Setyaningsih & Setyowatie, 2023).

Peran orang tua dalam mengawasi anak menggunakan gadget sangat dibutuhkan agar perkembangan motorik, bicara, bahasa maupun perkembangan sosialisasi tidak terganggu (Metanfanuan, 2022). Selain itu, peran sekolah sangat penting pada perkembangan anak karena peran guru yang menjadi orang tua di sekolah sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif seperti meningkatkan kecerdasan emosional anak, hasil belajar, sikap, keterampilan, dan kreatifitas pada anak (Erdiana et al., 2022). Ada sosialisasi sejak anak usia dini sangat penting bagi yang di berikan orang tua dan sekolah bagi perkembangan anak, anak tidak hanya mengetahui kecanggihan teknologi namun juga mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget yang berlebihan, sehingga penggunaan gadget harus di batasi agar daya kembang anak dapat berkembang dengan baik (Rini et al., 2021).

Kemajuan Teknologi telah dirasakan oleh berbagai kalangan masyarakat Indonesia meliputi bidang pendidikan, komunikasi dan sebagainya (Hendriani et al., 2022). Masyarakat Desa Cimulang, Kecamatan

Rancabungur, Bogor, Jawa Barat pada umumnya anak diberikan akses penggunaan gadget oleh orang tua (Desa Cimulang, 2022). Akan tetapi tingkat pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan oleh gadget masih minim. Kami sebagai Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia dalam melaksanakan pengabdian masyarakat sebagai rasa tanggung jawab untuk memberikan wawasan dan pengetahuan berupa informasi mengenai dampak yang ditimbulkan oleh gadget pada kalangan anak-anak. Untuk mencapai tujuan tersebut, Maka kami mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia menjalankan pengabdian masyarakat dengan mengadakan sosialisasi gadget kepada anak-anak sekolah khususnya di SDN 06 Pasir Gaok, Desa Cimulang, Bogor, Jawa Barat mengenai dampak kecanduan gadget kepada 40 siswa.

Sosialisasi mengenai dampak gadget terhadap anak-anak di Indonesia khususnya di Kota Bogor masih jarang dilakukan, bahkan lebih parah lagi karena sebagian besar sekolah membolehkan anak-anak membawa gadget ke sekolah, padahal sebagian besar siswa sekolah dasar sering menggunakan gadget untuk bermain game. Hal ini menjadi penyebab kecanduan karena game sangat populer di kalangan anak-anak. Adanya kecanduan ini tidak lepas dari kebiasaan orang tua yang memfasilitasi anaknya dalam menggunakan gadget. Akibat ketergantungan terhadap gadget, keinginan belajar anak pun menurun.

## 2. METODE

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat kami, metode yang digunakan adalah edukasi masyarakat berupa sosialisasi. Dalam hal ini, melalui sosialisasi, anak-anak juga mendapat informasi mengenai dampak gadget yang dapat menurunkan kualitas belajar anak. Adapun digunakan beberapa metode, antara lain :

### a. Metode Ceramah

Menurut Suparman dan Putriyani (Suparman Putriyani S, 2020), metode ceramah adalah metode yang memberikan penjelasan-penjelasan sebuah materi. Biasa dilakukan di depan beberapa orang peserta didik. Metode ini menggunakan bahasa lisan. Siswa SDN Pasir Gaok 06 duduk sambil mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan pemateri.



**Gambar 1.** Siswa mendengarkan isi presentasi oleh mahasiswa

- b. Metode Tanya Jawab  
Sudirman dalam Zainal Aqib dan Ali Murtdlo (2016:203) menyatakan bahwa Metode tanya jawab diartikan sebagai cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari pemateri dengan peserta , tetapi dapat pula dari peserta kepada pemateri.



**Gambar 2.** Sesi tanya jawab oleh siswa dan mahasiswa

- c. Metode Video  
Metode yang menampilkan media berupa sebuah gambar dan suara secara bersamaan dengan menggunakan alat pendukung tertentu. Video ini memperlihatkan dampak pada bagian otak anak mana yang bermasalah ketika sudah kecanduan Gadget.



**Gambar 3.** Siswa sedang memperhatikan tampilan video yang diberikan oleh mahasiswa

- d. Metode *Ice Breaking*  
Metode pembelajaran yang dapat digunakan dengan melibatkan siswa dalam mempelajari materi. Ice breaking merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan, dan ringkas. Ice breaking berfungsi untuk mengubah susunan kebekuan, kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran. Gerakan Ice Breaking di pandu oleh mahasiswa untuk mengikuti gerakan video yang ditampilkan.



**Gambar 4.** Anak-anak berdiri untuk mengikuti kegiatan *ice breaking*

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program pengabdian masyarakat sebagai wujud tanggung jawab terhadap karakter anak bangsa sebagai calon penerus masa depan bangsa, dilaksanakan selama 1 hari dan melibatkan Guru serta Mahasiswa. Dengan adanya kegiatan program pengabdian masyarakat yang dilakukan kepada anak-anak sekolah SDN 06 Pasir Gaok diharapkan penggunaan *gadget* pada anak-anak dapat terkontrol dengan baik yang membawa dampak lebih positif pada anak, mampu membentuk karakter anak yang lebih baik, mampu mengembalikan kembali budaya permainan tradisional yang mulai hilang, mampu menjaga kesehatan mata anak, memberikan edukasi dan pengetahuan bagaimana dampak positif dan negatif dari *gadget*, serta apa saja yang mempengaruhi anak dalam kecanduan *gadget*. Jumlah anak-anak yang mengikuti kegiatan ini sebanyak siswa 40 orang, 10 Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

Keberhasilan sosialisasi *gadget* dapat dilihat seberapa besar antusias anak-anak selama mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut, keterlibatan dalam diskusi maupun bersedia untuk mengungkapkan pendapat di depan peserta yang lainnya. Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan diakhir kegiatan, menunjukkan bahwa anak-anak sudah mulai memahami tentang pentingnya memahami pengaruh *gadget* terutama pada dampak kecanduan *gadget*.

Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa perlu adanya peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak-anak mengenai jumlah jam anak menggunakan gadget, mengalihkan perhatian anak terhadap gadget dengan permainan tradisional dan pemahaman dampak positif dan negatif dari kecanduan gadget.



**Gambar 5.** Sesi foto bersama anak-anak dengan mahasiswa

#### A. Keunggulan dan kelemahan

##### 1) Keunggulan :

- a) Adanya kerjasama antara mahasiswa dengan pihak sekolah. Antusias anak dan guru untuk mengikuti kegiatan ini sangat luar biasa
- b) Dampak dari Sosialisasi ini sangat terasa bagi generasi penerus bangsa turut mengikuti kegiatan ini langsung, sehingga generasi penerus bangsa lebih memahami dirinya dan memiliki konsep belajar yang benar dalam meraih masa depannya.

##### 2) Kelemahan :

Ketertarikan dan antusias anak-anak sangat baik selama kegiatan berlangsung dengan waktu yang sangat singkat, membuat ada sebagian anak-anak merasa bahwa waktu yang kami miliki terlalu singkat dan anak-anak belum mendapatkan kesempatan tanya-jawab secara panjang.

#### B. Tingkat Kesulitan

Ada beberapa fasilitas dari pihak sekolah kurang mendukung. Hal ini dapat dilihat dari proses jalannya kegiatan dari awal sampai berakhir memiliki kendala yang dapat membuat kegiatan ini telat memulainya.

#### 4. KESIMPULAN

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi dan manfaat, namun penggunaan gadget yang terlalu banyak dapat memberikan dampak buruk bagi anak baik secara fisik

maupun mental. Dampak dan pengaruhnya dapat berupa pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, sebaiknya pembatasan penggunaan gadget dengan melakukan aktivitas positif seperti mendekati diri kepada Tuhan dan bermain permainan tradisional di luar rumah bersama teman-teman.

Dengan adanya kegiatan program pengabdian masyarakat ini maka kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan ini diantaranya sebagai berikut :

- a. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai “Dampak Penggunaan Gadget kepada anak-anak”, mendapatkan respon yang antusias dan baik dari para anak-anak sekolah SDN 06 Pasir gaok maupun guru yang ada di tempat kami melaksanakan kegiatan kami.
- b. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai “Dampak Penggunaan Gadget kepada anak-anak” ini yang kami lakukan di Gedung SDN 06 Pasir Gaok, telah terlaksana dengan baik dan dengan adanya kegiatan ini kami sebagai mahasiswa mendapatkan banyak pengalaman baru.

#### 5. SARAN

Adapun saran yang diajukan berdasarkan pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa yaitu

- a. Orang tua, guru dan anak-anak SDN Pasir Gaok Desa Cimulang diharapkan dapat berperan terhadap penggunaan gadget berlebihan pada anak.
- b. Diperlukan edukasi yang tepat dan mudah terima oleh anak-anak mengenai dampak penggunaan gadget berlebihan pada anak-anak.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia yang telah memberi dukungan serta semua pihak yang telah membantu pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini. Terkhusus kami ucapkan terima kasih kepada Kepala Desa, perangkat Desa Cimulang dan seluruh masyarakat Desa Cimulang yang telah membantu pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Desa Cimulang. (2022). *Profile Desa Cimulang*.  
Efastri, S. M., Lhaura, L., & Islami, C. C. (2022). Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget dengan yang Tidak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4461–

4470.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2296>
- Erdiana, F., Wulandari, N., Septiani, N. K., Hadi, N., Mirfaqo, A., Kharomah Nur, P., Muhammad, A. A., Dahlan, A., Cireundeu, K., Ciputat, T., Selatan, K. T., 15419, B., Masyarakat, K., Jakarta, U. M., & Dahlan, J. K. H. A. (2022). *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ SOSIALISASI PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR*.
- Hendriani, M., Zein, R., & Alfiyandri. (2022). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Yang Tidak Tepat Dan Berlebihan Terhadap Anak Di Era Digital. Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Yang Tidak Tepat Dan Berlebihan Terhadap Anak Di Era Digital, 6(1), 98–104.
- Metanfanuan, T. (2022). Sosialisasi Dampak Gadget Pada Psikologi Anak-Anak. *Journal of Dedication to Papua Community*, 5(1), 15–21.  
<https://doi.org/10.34124/jpkm.v5i1.111>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO*, 7(3), 1236–1241.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). E Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64–71.  
<https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Suparman Putriyani S. (2020). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. *Pendidikan*, 1(2), 40–50.
- Sutriyatna, E. (2020). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak-anak (Studi Kasus: Warga Rw.05 Kelurahan Pondok Petir). *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Pamulang*, 1(1), 133–138.  
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas/article/view/4616>