

## SOSIALISASI BAHAYA PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Erwin Dwika Putra<sup>1</sup>, Marissa Utami<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

<sup>1</sup>[erwindwikap@gmail.com](mailto:erwindwikap@gmail.com), <sup>2</sup>[marissautami@umb.ac.id](mailto:marissautami@umb.ac.id)

**Abstrak:** Pada era digital saat ini, perkembangan anak-anak menggunakan teknologi digital sangat berpengaruh besar. Terutama pada penggunaan internet pada anak-anak usia dini dan sekolah dasar, kebijakan dan peran orang tua dalam penggunaan teknologi sehari-hari sangat berdampak pada anak-anak, dengan peran tersebut seharusnya menjadi peluang bagi orang tua untuk memberitahukan kepada anak-anak akan hal manfaat internet positif agar membentuk karakter anak yang baik. Pada penggunaan gadget juga sangat mempengaruhi perkembangan siswa dalam hal berinteraksi secara sosial. Hal ini disebabkan oleh durasi penggunaan gadget pada anak tergolong sangat terlalu lama, dengan durasi yang sangat panjang dalam penggunaan gadget setiap harinya, maka akan menyebabkan perkembangan pribadi anak yang antisosial. Berdasarkan permasalahan yang diangkat diatas yaitu tentang bahayanya menggunakan gadget terhadap anak maka berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah dari solusi yang diberikan kepada objek pengabdian yaitu SD Negeri 50 Kota Bengkulu maka dapat disimpulkan bahwa dampak dari likukannya sosialisasi ini sangatlah bagus, dengan melihat hasil observasi setelah dilakukan sosialisasi yaitu anak-anak disekitar sekolah yang bersekolah pada SD Negeri 50 Kota Bengkulu, sudah banyak yang bermain dan juga melakukan aktifitas diluar rumah pada saat selesai jam sekolah berlangsung. Juga anak-anak melakukan kegiatan yang sangat positif yaitu dengan banyak melakukan kegiatan ibadah dimasjid dengan mengaji dan shalat secara berjamaah

**Kata Kunci:** SD, Gadget, Dampak, Positif

**Abstract:** *In today's digital era, the development of children using digital technology is very influential. Especially in the use of the internet in early childhood and elementary school children, the policies and roles of parents in the daily use of technology greatly impact children, with this role it should be an opportunity for parents to inform children of the benefits. positive internet in order to form a good child character. The use of gadgets also greatly influences student development in terms of interacting socially. This is caused by the duration of using gadgets in children is classified as too long, with a very long duration of using gadgets every day, it will lead to the personal development of children who are antisocial. Based on the problems raised above, namely the dangers of using gadgets for children, based on the results of observations made before and after the solutions given to the object of service, namely SD Negeri 50 Bengkulu City, it can be concluded that the impact of this socialization behavior is very good, by looking at the results of observations after the socialization was carried out, namely children around the school who attended SD Negeri 50 Bengkulu City, there were many who played and also carried out activities outside the home when school hours were over. Also the children carried out very positive activities, namely by carrying out many worship activities in the mosque by reciting the Koran and praying in congregation*

**Keywords:** SD, Gadget, Impact, Positive

### Pendahuluan

Pada era digital saat ini, perkembangan anak-anak menggunakan teknologi digital sangat berpengaruh besar. Terutama pada penggunaan internet pada anak-anak usia dini dan sekolah dasar, kebijakan dan peran orang tua dalam penggunaan teknologi sehari-hari sangat berdampak pada anak-anak, dengan peran tersebut seharusnya menjadi peluang bagi orang tua untuk memberitahukan kepada anak-anak akan hal manfaat internet positif agar membentuk karakter anak yang baik (Rakhmawati & Wahyu Lestari, 2020).

Sindrom nomofobia adalah sindrom kecanduan dalam penggunaan gadget, masih banyak orang yang belum menyadari bahwa seseorang tersebut telah terkena sindrom ini, dikarenakan tingkat kecanduan yang dialami setiap orang berbeda-beda. Pada jenjang usia banyak ditemukan sindrom ini menyerang kepada anak-anak usia dini dan anak-anak sekolah dasar (Handayani et al., 2020)(Budiwati et al., 2022).

Dengan berkembangnya sindrom nomofobia pada anak, maka peran orang tua dalam mendisiplinkan anak sangat berpengaruh untuk tumbuh kembang anak. Juga pengaruhnya pada lingkungan sekolah kecanduan gadget sudah mulai merebak, maka dari itu seharusnya orang tua mulai membatasi penggunaan gadget pada

anak-anak, sedangkan pada tingkat sekolah seharusnya mulai mengeluarkan larangan membawa gadget agar dapat mengontrol tingkat konsentrasi pada anak (Budiwati et al., 2022) (Yana, 2021).

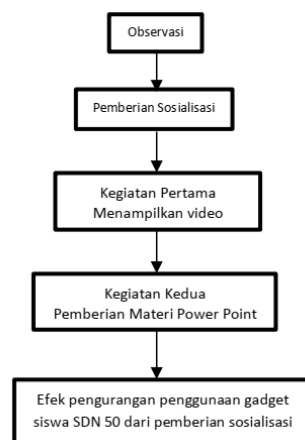
Pada penggunaan gadget juga sangat mempengaruhi perkembangan siswa dalam hal berinteraksi secara sosial. Hal ini disebabkan oleh durasi penggunaan gadget pada anak tergolong sangat terlalu lama, dengan durasi yang sangat panjang dalam penggunaan gadget setiap harinya, maka akan menyebabkan perkembangan pribadi anak yang antisosial (Syifa et al., 2019) (Roza et al., 2018)

Gadget sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial (Budiwati et al., 2022).

Dengan permasalahan diatas untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak serta sekolah, maka akan dilakukannya sosialisasi bahayanya penggunaan teknologi gadget pada anak-anak. Pada pengabdian masyarakat ini akan ditunjuk salah satu objek sekolah dasar yang ada di kota Bengkulu yaitu SD Negeri 50 Kota Bengkulu. Sosialisasi ini nantinya bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru-guru untuk lebih seringnya memberikan kegiatan kepada seluruh siswa setelah jam sekolah selesai, dan juga untuk memberikan peringatan bahayanya gadget kepada guru apabila gadget tersebut terlihat digunakan oleh guru dan juga memberikan larangan untuk siswa membawa gadget ke sekolah.

## Metode

Pada pengabdian masyarakat ini dengan diadakannya sosialisasi maka dikembangkan kerangka pemikiran dalam mengatasi masalah yang dihadapi berdasarkan analisis situasi serta observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat. Kerangka pemikiran tersebut akan dituangkan pada gambar dibawah ini:



**Bagan 1** Kerangka pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, akan kami jelaskan dari setiap tahapan yang digambarkan yaitu :

1. Observasi  
Observasi akan dilakukan kepada objek yang telah ditunjuk yaitu SD Negeri 50 Kota Bengkulu, selanjutnya seluruh tim akan melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada sekolah dasar yang menjadi objek.
2. Pemberian Solusi  
Setelah melakukan observasi dilanjutkan diskusi kepada seluruh guru bahwa akan diberikan sosialisasi sebagai solusi dari permasalahan penggunaan gadget pada tingkat anak sekolah dasar, serta dilakukan penunjukkan kelas siswa percontohan yang akan diberikan sosialisasi,
3. Kegiatan Pertama  
Pada objek yang akan diberikan sosialisasi adalah anak-anak sekolah dasar, maka kami akan menggunakan presentasi berupa video terkait bahayanya penggunaan gadget yang teralalu lama.

4. Kegiatan Kedua  
Ditujukan kepada seluruh dewan guru dengan menggunakan slide presentasi tentang bagaimana adab seorang guru dalam menggunakan gadget disekolah, serta tingkat bahayanya untuk seorang guru menggunakan gadget pada saat disekolah.
5. Simpulan  
Menganalisa hasil dari sosialisasi yang dilakukan pada objek, dengan melakukan observasi dan juga questioner hasil.

### Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan sosialisasi dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada seluruh siswa tentang bahaya penggunaan gadget terkhusus penggunaan dengan durasi yang cukup panjang nantinya akan meberikan efek buruk terhadap siswa itu sendiri, yaitu dengan berperilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga anggota keluarga mereka sendiri. Juga memberikan efek kepada diri murid sendiri yaitu menjadi kurang tidur serta dapat merusak Kesehatan mata sejak dini. Kurangnya beradaptasi dengan lingkungan juga merupakan pengaruh negative yang didapatkan untuk anak akhirnya anak-anak menjadi takut untuk sersosialisasi kepada lingkungan sekitar.

Dengan memberikan sosialiasi ini didapatkan hasil bahwa anak-anak dapat menyikapi dan sangat antusias dalam mengikuti acara sosialiasasi ini, juga dapat memberikan pemahaman kepada anak bahwa kegiatan lain yang dapat dilakukan selain bermain gadget sangatlah banyak tingkat positifnya, dan juga lebih membuat anak-anak berani dalam bersosialisasi.



Gambar 1. Sosialisasi Kepada Murid Sekolah Dasar



Gambar 2. Pemutaran video sosialisasi pada anak



Gambar 3. Dampak hasil sosialisasi

Hasil sosialisasi yang diberikan pada siswa bisa menjadikan pemahaman pada siswa dapat memahami bahaya dalam penggunaan gadget yang berlebihan. Maka dari itu hasil yang dicapai dari program sosialisasi bahaya gadget pada siswa SDN 50 Kota Bengkulu, anak – anak sudah dapat mengurangi aktivitas bermain gadget, bahkan berdasarkan hasil questioner serta observasi terhadap lingkungan sekitar sekolah banyak dari anak-anak sekarang lebih mengikuti kegiatan TPA di masjid, dimana pada saat melakukan observasi kami pun terlibat dalam membantu melaksanakan kegiatan yang positif dan dapat bersosialisasi.



Gambar 4. Kegiatan diluar sekolah pada anak

### Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang diangkat diatas yaitu tentang bahayanya menggunakan gadget terhadap anak maka berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah dari solusi yang diberikan kepada objek pengabdian yaitu SD Negeri 50 Kota Bengkulu maka dapat disimpulkan bahwa dampak dari likakukannya sosialiasi ini sangatlah bagus, dengan melihat hasil observasi setelah dilakukan sosialisasi yaitu anak-anak disekitar sekolah yang bersekolah pada SD Negeri 50 Kota Bengkulu, sudah banyak yang bermain dan juga melakukan aktifitas diluar rumah pada saat selesai jam sekolah berlangsung. Juga anak-anak melakukan kegiatan yang sangat positif yaitu dengan banyak melakukan kegiatan ibadah dimasjid dengan mengaji dan shalat secara berjamaah.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada SD Negeri 50 Kota Bengkulu yang telah menjadi objek Pengabdian Masyarakat ini guna membantu mengurangi tingkat penggunaan gadget terhadap guru dan anak-anak sekolah dasar.

### Referensi

- Budiwati, R., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 394–402.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6962646>
- Handayani, L., Kusuma, M., Kesehatan Pengasuhan Anak dan Kebutuhan dan Bahaya, E., Sekar Wijaya, C., &

- Kusuma Dewi, M. (2020). EDUKASI POLA ASUH DAN BAHAYA PENGGUNAAN GADGET. In *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBB* (Vol. 7, Issue 1).
- Rakhmawati, D., & Wahyu Lestari, F. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget Socialization the Harmful Effects of Gadgets Addiction. *Journal of Community Services*, 1(3).
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 208. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.
- Yana, M. (2021). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI ( STUDI KASUS DI TK ELEKRINA KERTAPATI PALEMBANG). *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 78. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>