

SOSIALISASI PENGARUH GADGET BAGI SISWA SDN 07 PULAU LAWAS KABUPATEN KAMPAR

Yanuar Al Fiqri, Alifah Nur Aini, Arshi Nur Herdiyanti, Dhita Windy Utami, Pamela Balqis Utami, Rio Fatwa, Rizki Putra, T Sayed Misbahuddin Putra Nisa, Uswatun Hasanah, Vivi Nursoviyanti
Universitas Riau

Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau
yanuar.al@lecturer.unri.ac.id

Abstract

The purpose of this activity is to socialize the negative and positive impacts on the use of gadgets for elementary school students 007 Pulau Lawas, Kampar Riau Regency. ranging from low grade level to high grade level. The method used in this socialization using Seminar. The approach uses a lecture approach, question and answer and discussion. The expected result of this socialization is that after students know some of the negative and positive impacts resulting from the use of gadgets, students can better understand the use and utilization of gadgets as well as possible. One of the negative impacts is that data causes damage to the eyes and becomes lazy to learn, then the positive impact of using gadgets is that it is easier to find learning information.

Kata kunci : Socialization, gadget, Elementary School, Pulau Lawas.

Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mensosialisasikan dampak negatif dan positif pada penggunaan gadget untuk siswa sekolah dasar 007 Pulau Lawas Kabupaten Kampar Riau. mulai dari tingkatan kelas rendah maupun tingkatan kelas tinggi. Metode yang digunakan pada sosialisasi ini menggunakan Seminar. Pendekatannya menggunakan pendekatan ceramah, tanya jawab dan diskusi. Hasil yang diharapkan dari sosialisasi ini adalah setelah siswa mengetahui beberapa dampak negatif dan positif yang dihasilkan dari penggunaan gadget siswa dapat lebih mengerti penggunaan dan pemanfaatan gadget dengan sebaik mungkin. Salah satu dampak negatif nya adalah data mengakibatkan kerusakan pada mata dan menjadi malas untuk belajar, kemudian dampak positif dari penggunaan gadget adalah dapat lebih mudah mencari informasi pembelajaran.

Kata kunci : Sosialisasi, Pengaruh, gaded, Sekolah Dasar, Pulau Lawas.

Pendahuluan

Saat ini teknologi adalah alat yang sangat canggih, pada generasi sekarang khususnya siswa dari sekolah dasar, siswa SMP dan seterusnya adalah generasi yang nantinya akan menggunakan teknologi semaksimal mungkin tanpa adanya batasan secara jelas bahwa kebutuhan teknologi gadget adalah sebuah kebutuhan utama pada era revolusi 4.0; terkhusus bagi bangsa Indonesia. Gadget mempunyai pengertian sebagai suatu alat elektronik yang mempunyai kegunaan khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya seperti komputer, handphone, game dan lainnya. Tetapi pada kenyataannya ketika anak sudah terlalu asik dengan dunia gadget maka perlahan juga mereka akan lupa dengan kewajiban mereka seperti belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan yang lebih parahnya ketika anak-anak sudah terlalu kecanduan gadget mereka akan sering mengabaikan perintah kedua orangtua. Itu merupakan salah satu dampak kecanduan gadget pada siswa seolah dasar, jika kita para orang tua tidak mengawasi anak-anak

dalam bermain gadget akan menimbulkan banyak dampak negative pada anak tersebut. Salah satu dampak negative pada anak jika kecanduan gadget adalah bisa menyebabkan kerusakan pada mata.

Menurut Arifin, dkk (2017), Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai acang atau gawai yang jadi pembeda gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah adanya unsur “kebaruan”. Yang dimaksud dengan unsur kebaruan yaitu setiap harinya gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Tujuan diciptakannya gadget adalah untuk memudahkan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Menurut Mardhi (2015) smartphone dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan gadget. Seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit.

Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Canada menekankan bahwa anak dengan usia 0-2 tahun dianjurkan untuk sama sekali jangan terpapar gadget. Sedangkan anak dengan usia 3-5 tahun dibolehkan menggunakan gadget namun dibatasi selama 1 jam/hari dan untuk anak usia 6-18 tahun hanya diperkenankan selama 2 jam/hari. Namun faktanya, mayoritas anak justru menggunakan waktu bermain gadget lebih banyak dibandingkan dengan anjuran tersebut. Bahkan lebih parahnya lagi penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, piranti elektronik lainnya telah dipergunakan sejak masih anak usia dini (Kartika, 2014). Pemakaian gadget yang terlalu lama akan berdampak bagi kesehatan anak serta kepribadiannya. Sangat membahayakan jika anak menghabiskan banyak waktu hanya sekedar untuk bermain dengan gadget tanpa berkepentingan. Seringnya penggunaan gadget akan menyebabkan kecanduan bagi anak. Dalam artian anak tersebut tidak akan pernah lepas dari piranti gadget dan akan sulit untuk disembuhkan (Ladika, 2018).

Para siswa SN 007 Pulau Lawas terluhat sudah menggunakan Gadget sejak dini, hal ini terlihat dari observasi yang telah dilakukan oleh tim Kukerta Universitas Riau. Maraknya penggunaan gadget ini dilatarbelakangi dengan Desa pulau lawas yang sebagian besar penduduknya memiliki penghasilan yang cukup sehingga mampu untuk membelikan gadget untuk anak-anak mereka. Selain itu, guru-guru SD 007 pulau lawas juga telah memanfaatkan gadget sebagai alat bantu pembelajaran disekolah, sehingga meyebabkan cukup banyak siswa yang pada saat beraktifitas di kelas telah menggunakan gadget.

Berdasarkan pertimbangan inilah maka tim Kukerta berinisiatif untuk memberikan sosialisasi penggunaan gadget kepada masyarakat lingkungan sekolah di SD 007 Pulau Lawas, agar nantinya penggunaan gadget ini bisa berjalan dengan baik dan bebar-benar dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran, serta bagi guru dan orang tua, mendapatkan pemahaman terkait dampak negatif dan positif dari gadget.

Metode Pelaksanaan

Pada sosialisasi ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan dalam sebuah penelitian yang menjelaskan mengenai fenomena alam dan sosial yang terdapat di masyarakat. Pendekatannya menggunakan pendekatan ceramah, tanya jawab dan diskusi.

1. Waktu pelaksanaan kegiatan, Hari Selasa tanggal 19 Juli 2022 pukul 07.00 – selesai
2. Tempat pelaksanaan kegiatan SDN 007 Pulau Lawas, Kecamatan Bangkinang Seberang, Kabupaten Kampar

Adapun sosialisasi yang diberikan oleh tim kuliah kerja nyata desa pulau lawas yaitu, *pertama* menyampaikan tentang pengertian gadget bahwa gadget merupakan alat komunikasi jarak jauh yang digunakan pada zaman sekarang yang memiliki berbagai macam fungsi dan manfaat, *kedua* menyampaikan tentang manfaat kegunaan gadget yaitu bisa berkomunikasi jarak jauh, bisa mencari hal-hal yang terbaru atau yang tidak kita ketahui. *Ketiga* menyampaikan tentang dampak positif dan negative dari gadget, dampak positif dari penggunaan gadget adalah mencakup manfaat yang sudah dikemukakan sebelumnya salah satunya adalah bisa menambah wawasan. Dampak negative dari penggunaan gadget salah satunya dapat membuat diri menjadi malas. *Keempat* menyampaikan solusi mencegah agar tidak kecanduan gadget dan tidak menggunakan gadget pada hal negatif,

Hasil dan Pembahasan

Pada zaman sekarang ini penggunaan gadget merupakan langkah utama orang tua dalam mengurus anak nya, karena dengan adanya gedget orang tua lebih bisa leluasa melakukan aktivasnya dengan memberikan anaknya gedget sehingga anak anak akan terlihat tenang dan senang karena fitur yang ada di gedget ini beraneka ragam banyaknya sehingga anak anak tidak akan pernah bermain di luar kecuali anaknya merasa suntuk dan galau ketika berada terus di dalam rumah, tanpa disadari penggunaan gedget tidak hanya berpengaruh pada hal positif saja tetapi kepada hal negatif juga sangat berpengaruh. Banyak hal hal negatif yang dapat menyebabkan anak anak hyper aktif dan mempengaruhi perkembangan psikologi dan mentalnya. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi

dan menentukan perkembangan selanjutnya (Muhibin Syah, 2003:26).

Ketika anak pada posisi the golden age hampir diyakini bahwa informasi yang datang dapat tertangkap dengan cepat, lebih baik, lebih cerdas, lebih smart serta mereka cepat sekali jadi peniru yang handal, dari yang terlihat dan akan menjadi basic modal awal terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Salah satu yang menyebabkan kerusakan mata pada anak adalah sinar yang terdapat pada gadget. Suatu sinar yang disebut high energy visible atau heV atau dikenal sebagai blue light adalah salah satu bagian dari spektrum cahaya yang berada di antara biru dan violet, merupakan cahaya yang sangat kuat dan dihasilkan oleh peralatan elektronik modern bahkan bohlam fluorescent. Cahaya ini menjadi salah satu penyebab masalah penglihatan, yaitu katarak dan *age-related macular degeneration* (amD).

Mata yang terekspos terlalu lama oleh heV akan berdampak pada retina, heV penetrasi ke pigmen makula pada mata dan menyebabkan kerusakan perlindungan mata sehingga mata akan lebih rentan terhadap paparan heV dan degenerasi sel.3 Layar gadget menggunakan tulisan yang kecil daripada sebuah buku atau cetakan hardcopy lainnya sehingga jarak membaca lebih dekat yang meningkatkan kebutuhan penglihatan pada penggunaanya mengakibatkan muncul gejala yang termasuk dalam computer vision syndrome. Lebih dari 90% pengguna komputer mengalami gejala penglihatan seperti mata lelah, penglihatan buram, penglihatan ganda, pusing, mata kering, serta ketidaknyamanan pada okuler saat melihat dari dekat ataupun jauh setelah penggunaan komputer jangka lama.

Jika siswa menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya sebagai seorang pelajar yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untk mencari informasi

mengenai edukasi maka akan dapat menunjang tingkat prestasi siswa yang memberikan pengaruh yang positif. Jika siswa menggunakan gadget secara berlebihan dan menjadi ketergantungan maka akan membuat siswa malas untuk belajar, semangat belajar berkurang, konsentrasi belajar menjadi menurun yang akan menyebabkan prestasi siswa

menurun. Oleh sebab itu peran orang tua sangat diperlukan untuk memberikan pengawasan kepada siswa dalam penggunaan gadget. Hal ini sejalan dengan Priatno & Marantika (2017) yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap prestasi anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua.

Kesimpulan

Anak-anak yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, anak-anak yang kecanduan dengan aplikasi yang ada pada gadget mulai dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering digunakan.dengan adanya kecanduan gadget tersebut siswa akan mengalami penurunan prestasi. Tetapi sebaliknya jika siwa andai menggunakan gadget dan dimanfaatkan dengan baik maka akan menunjang peningkatan prestasinya dalam belajar. Oleh karena itu sangat diperlukan peran orang tua dan sekitar dalam pemanfaatan gadget yang baik dan benar untuk menunjang prestasi anaknya. Orang tua dan guru dapat memberikan gadget kepada siswa sesuai kebutuhan dan keperluan siswanya, misalkan disaat siswa mengalami kesulitan dalam belajar atau kurang paham terhadap materi yang sedang dipelajari maka siswa dapat memanfaatkan gadget untuk mencari informasi yang mengedukasi tersebut.

Daftar Pustaka

- Kurniawati, dian. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Ilmu Pendidikan, Volume 2 Nomor 1*, 79-84.
- Asro, M. 2020. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Bagi Peserta Anak Didik Pada Sosialisasi Pengaruh Gadget. *Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, Volume 3 Nomor 1*.
- Kirana, Andriana. 2018. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *GMHC, Volume 6 Nomor 1*, 28-23.
- Hidayat, Fahrul. 2021. Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X' (The impact of gadget use on the personality of basic school children: case Studies on Students 'X'). *Jurnal*

Humaniora dan Ilmu Pendidikan
(Jahidik), Volume 1, Nomor 1, 1-13.

Syifa, layyinatul. 2019. Dampak Penggunaan
Gadget terhadap Perkembangan
Psikologi pada Anak Sekolah Dasar.
*Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Volume 3,
Nomor 4, 527-533.*