Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 1, Januari 2024 (Halaman 66-70)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11092024
e-ISSN : 3024-8434

PENYULUHAN BATASAN-BATASAN PENGGUNAAN GADGET PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR

Fahreza Sitompul[1]✉, Ibnu Rasyid Munthe[2], Fitri Aini nasution [3], Yona Melia[4], Abdillah Menri Munthe[5]
sistem informasi [1], sistem informasi[2], manajemen informatika[3], manajemen[4], manajemen[5]
Universitas Labuhanabatu
✉*e-mail: fitriaininasution689@gmail.com*

Abstrak

Saat ini, penggunaan gadget telah melibatkan hampir seluruh lapisan usia, bahkan anak-anak sekolah dasar pun sudah banyak yang akrab dengan penggunaan gadget untuk bermain game. Perkembangan gadget telah memberikan dampak besar pada masyarakat, di mana sebelumnya anak-anak sekolah dasar bermain game menggunakan berbagai alat permainan konvensional, kini mereka dapat dengan mudah bermain beragam game melalui gadget. Gadget, sebagai perangkat elektronik dengan bentuk kecil, dirancang untuk memberikan solusi spesifik dengan menggabungkan teknologi canggih, dan memiliki sejumlah fungsi yang sangat membantu dalam berbagai aktivitas manusia. Salah satu fungsi utama gadget adalah sebagai alat hiburan, terutama untuk anak-anak yang sering menggunakan gadget untuk bermain game. Namun, penggunaan gadget dalam jumlah yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada anak-anak, yang dapat berdampak merugikan pada perkembangan mereka. Oleh karena itu, penting untuk membatasi penggunaan gadget agar anak-anak tidak kecanduan. Pembatasan ini perlu diterapkan melalui sinergi berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, orang tua, dan guru. Institusi pendidikan memiliki peran kunci dalam memberikan edukasi tentang batasan-batasan penggunaan gadget. Kurikulum harus mencakup pemahaman anak-anak tentang kapan mereka tidak boleh menggunakan gadget, kapan mereka dapat menggunakan gadget dengan batasan waktu tertentu, dan bagaimana orang tua dapat memberikan bimbingan yang diperlukan. Peran orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam memantau dan membimbing anak-anak agar terhindar dari kecanduan gadget. Diskusi antara orang tua dan anak mengenai waktu penggunaan gadget, baik untuk bermain game maupun untuk kegiatan belajar online, sangat diperlukan. Selain itu, pengetahuan tentang batasan-batasan penggunaan gadget harus terus dikampanyekan oleh berbagai pihak agar masyarakat menjadi lebih sadar akan dampak dan risiko penggunaan gadget yang berlebihan. Diharapkan melalui kampanye dan penyuluhan ini, akan terjadi perubahan sikap dan perilaku positif pada anak-anak sekolah dasar, mengarah pada penggunaan gadget yang lebih bertanggung jawab dan menyadari dampak positif pada diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Kata kunci—*Dampak Gadget, Sistem Informasi, Anak*

Pendahuluan

Gadget adalah perangkat elektronik yang dibuat untuk memudahkan manusia, dengan bentuk yang kecil memberikan solusi spesifik dengan menggabungkan teknologi canggih. Secara rinci, perangkat elektronik ini kemudian memiliki sejumlah fungsi. Berikut ini beberapa fungsi dari gadget 1). Dengan adanya Keberadaan gadget akan memudahkan penggunanya untuk melakukan akses berbagai informasi. Contohnya saja seperti gadget yang sudah terhubung ke internet akan mempermudah penggunanya dalam mencari berbagai informasi seperti diantaranya dalam bidang sosial, politik, edukasi, seni, dan masih

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 1, Januari 2024 (Halaman 66-70)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11092024
e-ISSN : 3024-8434

banyak lagi, Informasi tersebut dapat diperoleh secara gratis maupun berbayar 2). Gadget dapat digunakan untuk mempercepat pencarian, contohnya, jika seseorang ingin mencari harga suatu produk maka dapat langsung mengetik nama produk tersebut di aplikasi e-commerce atau aplikasi google atau sejenisnya, maka muncul harga produk tersebut 3). Gadget dapat diisi dengan berbagai aplikasi untuk bisnis ataupun pekerjaan lainnya. Keberadaan aplikasi-aplikasi ini kemudian akan mempermudah pengguna memulai bisnis, serta memudahkan pekerjaan. Misalnya saja seperti menjual berbagai barang-barang secara online. Itulah tadi fungsi-fungsi dari gadget, namun, dibalik fungsi tersebut gadget juga dapat digunakan untuk bermain game oleh anak-anak, hal tersebut bisa saja membuat anak-anak kecanduan gadget. Jika sudah kecanduan gadget maka dapat menimbulkan beberapa hal seperti berikut 1). Menurunkan konsentrasi anak, jika sudah kecanduan gadget maka pikiran anak akan terus tentang gadget tersebut, maka akan sulit fokus jika mengerjakan hal lainnya 2). Berisiko menimbulkan gangguan perkembangan kognitif, perkembangan kognitif adalah sesuatu yang mengacu pada proses mengingat, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah 3). Risiko obesitas dan penyakit lain yang disebabkan anak jarang bergerak 4). Anak menjadi malas berfikir 5). Adanya kemungkinan perubahan perilaku pada anak, contohnya seperti anak menjadi kurang sopan ketika berbicara, hal ini dapat disebabkan karena seringnya berbicara kasar ketika sedang bermain game bersama teman-temannya 6). Membuat anak lebih agresif 7). Meningkatkan risiko stres dan depresi pada anak. Oleh sebab itu penggunaan gadget perlu dibatasi agar anak tidak kecanduan gadget, Agar pembatasan tersebut dapat terlaksana berbagai pihak harus bersinergi dan mencari solusi yang tepat. Penting bagi institusi pendidikan untuk memberikan edukasi tentang batasan-batasan penggunaan gadget dalam kurikulum mereka, terutama pada anak masih bersekolah di sekolah dasar mereka perlu diberikan pemahaman mengenai batasan-batasan penggunaan gadget, seperti pada usia berapa anak tidak boleh bermain gadget, pada usia berapa anak diperbolehkan menggunakan gadget namun dengan batasan jumlah jam tertentu dan dengan bimbingan dari orang tua. Peran orang tua dan guru sangan penting dalam hal ini, orang tua harus selalu memantau anak mereka agar tidak kecanduan gadget. Orang tua harus berdiskusi dengan anak mengenai waktu penggunaan gadget untuk bermain game ataupun untuk belajar online. Di samping itu, pengetahuan mengenai batasan-batasan penggunaan gadget harus terus dikampanyekan oleh pihak-pihak terkait agar menciptakan masyarakat yang sadar mengenai batasan-batasan penggunaan gadget agar anak-anak mereka nantinya tidak kecanduan gadget.

Metode Pengabdian

1. Metode Pelaksanaan

Kegiatan Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan berdiskusi, memaparkan dan mempersentasikan materi Batasan-Batasan Penggunaan Gadget. Diskusi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan anak tingkat sekolah dasar mengenai gadget. Metode penyuluhan dilakukan dengan mempersentasikan materi Batasan-Batasan Penggunaan Gadget. Tujuan untuk memberikan edukasi pada usia berapa anak tidak boleh bermain gadget, pada usia berapa anak diperbolehkan menggunakan gadget namun dengan batasan jumlah jam tertentu dan dengan bimbingan dari orang tua pada tingkat sekolah dasar, sehingga anak sekolah dasar dapat memahami batasan-batasan penggunaan gadget agar tidak kecanduan gadget. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas

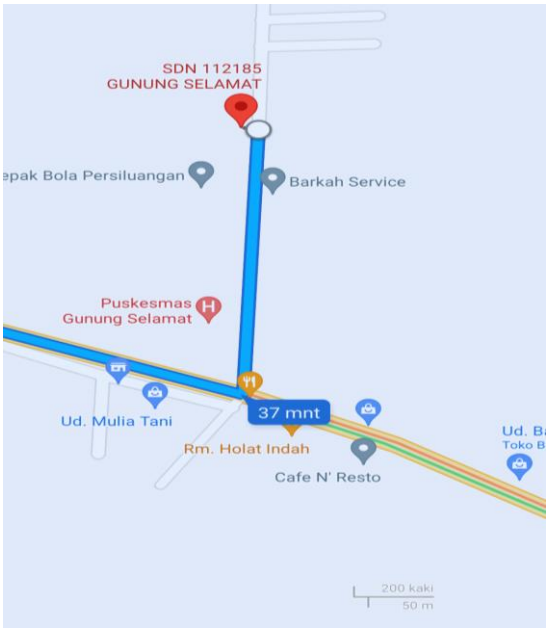
Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 1, Januari 2024 (Halaman 66-70)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11092024
e-ISSN : 3024-8434

sekolah dasar. Adapun pesertanya terdiri dari siswa, dan mahasiswa fakultas sains dan teknologi.

2. Waktu Pelaksanaan Kegiatan

Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 23 Bilah Hulu dimulai pada pukul 09.30 WIB, pada pukul 09.30 tersebut dilakukan persiapan terlebih dahulu yaitu dengan meminta izin kepada Guru yang bertugas piket pada hari tersebut, menanyakan keberadaan proyektor kepada Guru, memperkenalkan diri dan tujuan mahasiswa KKN datang memasuki ruang kelas kepada para siswa yang berada di kelas tersebut. Kemudian pukul 10.00 WIB memulai berdiskusi, memaparkan dan mempersentasikan materi Batasan-Batasan Penggunaan Gadget pada siswa tingkat sekolah dasar tersebut. Setelah itu sesi tanya jawab pada pukul 10.50, kemudian semua kegiatan selesai pada pukul 11.00 WIB. Penyuluhan ini dilakukan pada tanggal 18 September 2023.

1. Tempat Kegiatan
   Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di laksanakan di ruang kelas SDN 23 Bilah Hulu.
2. Letak Geografis
   SDN 23 Bilah Hulu adalah sebuah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan dasar terletak di alamat Jl. Persiluangan No. 09, Desa Gunung Selamat, Kecamatan Bilah Hulu, kode pos 21462. Di samping SDN tersebut terdapat lapangan sepak bola, di dalam pagar SDN tersebut terdapat area yang hijau dan asri, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung kreativitas para siswa.



Gambar 1. Lokasi SDN 23 Bilah Hulu

3. Dokumentasi



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Di SDN 23 Bilah Hulu

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 1, Januari 2024 (Halaman 66-70)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11092024
e-ISSN : 3024-8434



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Di SDN 23 Bilah Hulu

Hasil Dan Pembahasan

Saat ini gadget adalah teknologi yang tidak bias lepas dalam kehidupan manusia, bahkan teknologi berupa gadget ini dapat dimiliki oleh siapapun termasuk juga anak usia dini. Untuk fungsinya gadget dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti untuk bekerja, sekolah, dan lain sebagainya. Namun, di balik fungsi tersebut, terdapat pula potensi risiko, terutama terkait kecanduan gadget. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Penyuluhan Batasan-Batasan Penggunaan Gadget Pada Tingkat Sekolah Dasar" bertujuan untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kepada anak sekolah dasar tentang pentingnya batasan penggunaan gadget agar tidak kecanduan gadget nantinya.



Gambar 4. Pemaparan Materi Pada Siswa

1. Peningkatan Kesadaran Anak Sekolah Dasar

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran anak sekolah dasar mengenai pentingnya melakukan pembatasan pada penggunaan gadget sesuai dengan usia mereka. Mereka akan lebih berhati-hati dengan penggunaan gadget agar tidak kecanduan gadget kedepannya, serta berusaha menciptakan lingkungan permainan yang menyenangkan dan aman bagi semua lingkungan pertemanan anak sekolah dasar.

2. Perubahan Sikap dan Perilaku

Melalui penyuluhan ini, diharapkan terjadi perubahan sikap dan perilaku positif pada anak sekolah dasar. Mereka akan lebih meluangkan waktunya untuk hal-hal yang lebih bermanfaat, berbicara dengan kata-kata yang bijaksana, dan membantu lingkungan pertemanan agar tidak kecanduan gadget.

Penggunaan Gadget yang Bertanggung Jawab Sebagai hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan anak sekolah dasar akan menggunakan gadget secara lebih bertanggung jawab, menghindari perilaku merugikan diri sendiri dan orang lain, serta menghindari risiko-risiko negatif yang terkait dengan gadget.

Kesimpulan

Gadget adalah perangkat elektronik yang dibuat untuk memudahkan manusia, dengan bentuk yang kecil memberikan solusi spesifik dengan menggabungkan teknologi canggih. Secara rinci, perangkat elektronik ini kemudian memiliki sejumlah fungsi yang sangat membantu aktivitas manusia. Salah satu fungsinya yaitu gadget juga dapat digunakan untuk bermain game oleh anak-anak, hal tersebut bisa saja membuat anak-anak kecanduan gadget. Jika sudah kecanduan gadget maka dapat menimbulkan beberapa hal yang merugikan anak, oleh sebab itu penggunaan gadget

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 1, Januari 2024 (Halaman 66-70)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11092024
e-ISSN : 3024-8434

perlu dibatasi agar anak tidak kecanduan gadget, Agar pembatasan tersebut dapat terlaksana berbagai pihak harus bersinergi dan mencari solusi yang tepat. Penting bagi institusi pendidikan untuk memberikan edukasi tentang batasan-batasan penggunaan gadget dalam kurikulum mereka, terutama pada anak yang masih bersekolah di sekolah dasar mereka perlu diberikan pemahaman mengenai batasan-batasan penggunaan gadget, seperti pada usia berapa anak tidak boleh bermain gadget, pada usia berapa anak diperbolehkan menggunakan gadget namun dengan batasan jumlah jam tertentu dan dengan bimbingan dari orang tua. Di samping itu, pengetahuan mengenai batasan-batasan penggunaan gadget harus terus dikampanyekan oleh pihak-pihak terkait agar menciptakan masyarakat yang sadar mengenai batasan-batasan penggunaan gadget agar anak-anak mereka nantinya tidak kecanduan gadget. Melalui kampanye atau penyuluhan tersebut, diharapkan terjadi perubahan sikap dan perilaku positif pada anak. Mereka akan lebih meluangkan waktunya untuk hal-hal yang lebih bermanfaat, berbicara dengan kata-kata yang bijaksana, dan membantu lingkungan pertemanan agar tidak kecanduan gadget.

Daftar Pustaka

[1] Kromo. (2023). Pengertian Gadget Menurut Para Ahli. Diakses pada 10 Oktober 2023, dari https://www.jayawarta.com/3326/pengertian-gadget-menurut-para-ahli.html

[2] Amira, K. Pengertian Gadget: Jenis-Jenis, Fungsi, dan Contohnya. Diakses pada 10 Oktober 2023, dari https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gadget/

[3] Young On Top. (2023). Dampak Positif Penggunaan Gadget. Diakses pada 10 Oktober 2023, dari https://www.youngontop.com/dampak-positif-penggunaan gadget/#google_vignette

[4] Yani, I. F. (2022). Sejumlah Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan. Diakses pada 10 Oktober 2023, dari https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/dampak-negatif-penggunaan-gadget/

[5] RAHAYU, Ni Komang Suri; SUARNI, Ni Ketut; MARGUNAYASA, I. Gede. Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 2024, 9.1: 344-349.