

PSIKOEDUKASI PENGGUNAAN GADGET PADA MURID SEKOLAH DASAR DESA LEMAHSUBUR

Dyah Rizki Sofitriyanah
Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi
Ps19.dyahsofitriyanah@mhs.ubpkarawang.ac.id

ABSTRAK

Dalam penggunaan gadget, terutama pada anak usia sekolah dasar dapat memberikan dampak maupun pengaruh pada perkembangan kognitif pada anak, kontrol sosial-emosional, nilai agama dan moral, serta bahasa dan aspek fisik-motorik anak. Metode penulisan yang digunakan dalam artikel ini menggunakan studi pustaka. Dengan tujuan penelitian untuk menjelaskan pada murid di sekolah dasar Desa Lemahsubur tentang beberapa dampak dan pengaruh yang diberikan dalam penggunaan gadget tanpa adanya pengendali. Selain itu, penggunaan gadget secara tepat dan benar dapat membantu anak untuk bersosialisasi pada lingkungannya dan sebagai media stimulasi yang dapat membantu dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Sedangkan jika tidak adanya pengendalian dalam penggunaan gadget bahkan tanpa adanya pengawasan tentu dapat memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak dimasa yang akan mendatang.

Kata Kunci: *Psikoedukasi, Gadget, Perkembangan Anak.*

PENDAHULUAN

Desa Lemahsubur merupakan salah satu desa yang ada di kecamatan Tempuran, Kabupaten Karawang. Desa Lemahsubur sendiri berbatasan langsung dengan Desa Pancakarya dibagian utara desa, Desa Pasir kamuning di bagian selatan desa, dan Desa Lemah Makmur di bagian timur desa, lalu berbatasan dengan Desa Lemahduhur di bagian barat desa. Dengan luas kewilayahan Desa Lemahsubur sekitar 578.310 Ha, yang sebagian besar luas tanahnya masih berupa sawah yang membentang seluas 560.000 Ha, menjadikan profesi petani menjadi mata pencarian utama pada desa Lemahsubur dengan jumlah penduduk desa sampai dengan tahun 2022 adalah 2.810 jiwa. Dan dari sekian banyaknya penduduk yang bertempat tinggal di desa Lemahsubur, sebagian besar adalah pelajar yang

tengah menempuh pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK).

Seiring dengan kemajuan zaman dan perubahan pada peradaban manusia, membawa pada perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan canggih. Gadget dan kehidupan manusia tak lagi dapat dipisahkan, mengingat dimana pada era yang semakin modern ini penggunaan gadget merupakan hal yang biasa bagi semua usia, terutama saat Indonesia mengalami pandemi Covid-19 beberapa tahun belakangan ini juga berimbas pada dunia pendidikan, dimana pemerintah mulai menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan menjadikan gadget sebagai alat komunikasi utama penghubung antara guru dan murid.

Gadget sendiri adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang tentunya dapat membantu kehidupan manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.. Gadget juga merupakan bukti dari perubahan peradaban pada manusia yang terus diperbaharui dari hari ke harinya, sehingga mampu membuat kehidupan manusia jauh lebih praktis (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Mengingat hampir semua lapisan usia dapat menggunakan gadget untuk mempermudah seseorang dalam berkomunikasi tanpa memperdulikan jarak yang jauh.

Namun, selain memberi dampak yang baik dalam penggunaannya. Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak sesuai dengan kebutuhan usia tentu akan jauh lebih memberi dampak yang buruk. Seperti halnya, banyak anak usia dini yang diberikan gadget oleh orang tua mereka tanpa adanya pengawasan ataupun pengendalian, meskipun hal tersebut dalam memberikan dampak baik pada perkembangan anak dalam segi kognitif, dimana anak mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan pengetahuan melalui berbagai fitur yang terdapat dalam gadget. Atau perkembangan aspek bahasa, mereka dapat menambah pengenalan dalam kosa kata baru melalui gadgetnya. Sekalipun memiliki beberapa dampak yang baik, penggunaan gadget yang berlebihan tetap dapat memberi pengaruh yang buruk, seperti kurangnya bersosialisasi karena anak jauh lebih disibukkan bermain gadget, maupun menurunnya aspek fisik-motorik, akibat kurangnya anak dalam menggunakan tubuhnya untuk beraktivitas (Elfadi, 2018)

Oleh karena itu menurut Elfadi (2018), penggunaan gadget pada anak usia dini memerlukan pengawasan dan keseimbangan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangannya secara optimal yang sesuai dengan tahapan usia perkembangannya.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk membahas terkait penggunaan gadget pada anak usia dini dengan memberikan psikoedukasi penggunaan gadget pada murid sekolah dasar di Desa Lemahsubur. Tulisan akan mengulas terkait teori dan solusi dalam menangani adanya dampak positif maupun negatif terhadap siswa/i dalam penggunaan gadget sebagai alat pendamping belajar di Desa Lemahsubur, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Karawang.

METODE

Dalam penulisan penelitian ini, penulis menggunakan metode studi pustaka yang bersumber dari jurnal yang berkaitan mengenai psikoedukasi penggunaan gadget pada murid sekolah dasar dan observasi pada murid kelas II (dua) sekolah dasar (SD) yang ada di Desa Lemahsubur.

Berdasarkan pengertian milik Yin (Ratna, 2020) studi kasus merupakan penyelidikan fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata. Sedangkan observasi sendiri memiliki definisi sebagai sebuah metode pengumpulan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung pada tempat yang telah ditentukan sebelumnya untuk diselidiki (Arikunto, 2006:124).

Penelitian sendiri berlokasi di SDN 01 Lemahsubur yang berlokasi di Desa Lemahsubur, Kecamatan Tempuran. Dipilihnya lokasi ini karena Desa Lemahsubur merupakan tempat peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Dalam pengambilan data primer sendiri peneliti melakukan observasi secara langsung dengan siswa/i kelas II (dua) di SDN 01 Lemahsubur. Sedangkan untuk data sekunder didapat dari jurnal yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Secara umum, gadget merupakan perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Dari banyaknya perkembangan teknologi, terdapat beberapa kategori gadget, di antara lain *smartphone*, laptop, tablet, komputer, dll. Menurut ahli lainnya mengatakan bahwa gadget adalah alat yang dapat mempermudah kehidupan pekerjaan manusia.

Dalam penggunaan *gadget* sendiri, tentu memiliki beberapa dampak yang dapat dirasakan baik dari aspek kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *gadget*. Dampak positif penggunaan gadget di sekolah yang dapat dirasakan tentu sebagai mempermudah siswa dalam mencari informasi melalui *gadget* yang berkaitan dengan mata pelajaran, dan saat Indonesia dilanda pandemi Covid-19, penggunaan gadget pada murid tentu sebagai salah satu akses yang mempermudah komunikasi antara guru dan murid (Indraswari, 2019). Disamping dengan dampak positif yang diberikan, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif seperti ketergantungan dalam penggunaannya, kontrol sosial-emosional pada anak yang rendah, terlebih saat orang tua melarang anak bermain gadgetnya. Penjelasan sebelumnya tentu sesuai dengan penjelasan Wimbari & Susetyo (Syaroh, 2019) bahwa aktivitas penggunaan *gadget* yang berlebihan merupakan sebuah kegagalan dalam mengontrol diri yang akan menyebabkan kecanduan, karena *gadget* sendiri dapat memberikan kesenangan kepada penggunanya dengan berbagai macam fitur yang dimiliki.

Pengendalian diri menurut Chaplin (Syaroh, 2019) menjelaskan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan untuk membimbing tingkah laku diri sendiri, serta kemampuan untuk menekan atau merintangai impuls-impuls tingkah laku sendiri. Dari penjelasan Chaplin, pendapat dari Casey & Caudie semakin memperkuat bahwa kontrol diri merupakan kemampuan untuk menekan emosi, keinginan maupun tindakan yang tidak tepat. Necka (Syaroh, 2019) berpendapat bahwa kontrol diri adalah kemampuan orang untuk mengendalikan perilakunya sendiri dalam otonomi relatif dari tekanan lingkungan luar, bawaan, belajar, dan impuls fisiologis.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui dengan adanya pengendalian penggunaan gadget pada anak dapat memberikan dampak yang positif seperti menambah pengetahuan yang mungkin tidak anak dapatkan dari guru mereka, dapat memperluas jaringan persahabatan mereka tanpa lagi khawatir akan bentang jarak yang ada, membantu mempermudah komunikasi antara anak dengan guru maupun wali murid dengan guru, serta sebagai bagian dalam berkembangnya imajinasi dan melatih kreatifitas anak dari berbagai fitur edukasi yang telah disediakan dalam gadget.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Mengenalkan anak usia dini dalam penggunaan gadget dapat memberikan banyak

dampak dan pengaruh baik secara fisik maupun mental. Dampak atau pengaruh yang diberikan terhadap perkembangan seorang anak pun beragam tergantung dari bagaimana orang tua atau guru dalam mendampingi sang anak dan memberi pengertian dalam penggunaannya. Oleh karena itu, tentu sudah menjadi tugas orang tua/guru dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak untuk menjaga anak dari pengaruh *gadget*.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa adanya pengendalian tentu akan sangat berpengaruh pada perkembangan anak, seperti menurunnya perkembangan kognitif, kesulitan dalam pengaruh sosial-emosional, dan rendahnya nilai agama dan moral, serta bahasa dan aspek fisik-motorik anak. Dengan mengajarkan anak tentang penggunaan *gadget* secara tepat dan benar dapat menjadi suatu stimulus yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal yang sesuai dengan tahapan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Elfiadi. (2018). *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. ITQAN Vol 9 No. 2 Hal 97 – 109.
- Febrianto, Dani. (2021). *Peranan Orangtua Dalam Pendampingan Belajar Siswa Di Desa Lemahmulya*. Laporan Akhir Individu Kerja Praktik. Universitas Buana Perjuangan: Karawang.
- Indraswari, Putri Pratiwi. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar*. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Makassar: Indonesia.
- Joesyiana, Kiki. (2018). *Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Persada Bunda)*. PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR Vol. 6 No. 2, 2018.
- Nur'aini, Ratna Dewi. (2020). *Penerapan Metode Studi Kasus Yin Dalam Penelitian Arsitektur Dan Perilaku*. INERSIA, Vol. XV1 No.1 Hal 92-104, Mei 2020.
- Rosiyanti, Hastri., & Muthmainnah, Rahmita Nurul. (2018). *Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika*

*Dasar. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika. Vol 4 No. 1
Hal 25-36. Juni 2018.*

Syaroh, Azizah Ummu. (2019). *Faktor Kontrol Diri Dalam Penggunaan Gadget (Smartphone) Pada Siswa. Vol 6 No. 2 Hal 69-78, Oktober 2019.*

Zahwa, Nabila., & Yestiani, Dea Kiki. (2020). *Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 4 No. 1 Hal 41-47. Maret 2020. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>*