

SOSIALISASI PENGGUNAAN GADGET SEJAK DINI TERHADAP SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR PURWAMEKAR 1

Sheila Alfira Bahari, Aang Solahudin Anwar
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

E-mail : sd19.sheilabahari@mhs.ubpkarawang.ac.id

aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id

ABSTRAK

Gadget ialah salah satu produk hasil teknologi modern yang banyak digunakan oleh manusia. Banyak manfaat yang dapat dirasa kan dari gadget akan tetapi jika penggunaannya berlebihan tanpa adanya kontrol bisa memberikan efek negative terhadap penggunaannya terlebih jika penggunaannya merupakan anak usia dini yang dimasa-masa ini merupakan usia penting dalam kehidupan manusia. Kemampuan interaksi sosial ialah proses sosial, yang menunjukan pada hubunganhubungan sosial yang dinamis. Dimana interaksi sosial adalah kunci semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Konsep bertujuan untuk dapat mengedukasi penggunaan gadget kearah positif dan dapat membuat anak-anak lebih bisa disiplin dalam menggunakan gadget kehidupan sehari-hari. Metode observasi kualitatif merupakan metode yang digunakan saat melakukan kegiatan sosialisasi dengan memberikan informasi mengenai manfaat dari gadget dalam kehidupan sehari-hari untuk menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan.. Pelaksanaan sosialisasi yang dihadiri para siswa-siswi Kelas 4 dan Mahasiswa/I KKN.

Kata Kunci: Penggunaan gadget, Interaksi sosial, Peserta didik

ABSTRACT

Gadgets are one of the products of modern technology that are widely used by humans. There are many benefits that can be felt from gadgets, but if they are used excessively without any control, it can have a negative effect on their use, especially if they are used in early childhood, which is an important age in human life. The ability of social interaction is a social process, which refers to dynamic social relationships. Where social interaction is the key to all social life because without social interaction, there will be no life together. The concept aims to be able to educate the use of gadgets in a positive direction and can make children more disciplined in using gadgets in everyday life. Qualitative observation method is a method used when conducting socialization activities by providing information about the benefits of gadgets in everyday life to increase children's knowledge, build and train children's creativity, facilitate communication, and expand friendship networks. Class 4 students and Student/I KKN.

Keywords: Use of gadgets, Social interaction, Students

PENDAHULUAN

Teknologi di era sekarang menjadi kebutuhan bagi individu dalam kehidupannya. Perkembangan yang semakin pesat dan cepat berubah membuat teknologi semakin canggih dan praktis. Teknologi berupa gadget bisa dimiliki oleh siapapun termasuk anak usia dini sehingga dalam menggunakan gadget tidak kalah cerdasnya dengan para remaja dan orang dewasa. Gadget merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu manusia (Widiawati, 2014).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011, hlm.132) gadget diartikan sebagai “Peranti elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis.” Berbagai hal dapat dilakukan menggunakan gadget misalnya, sebagai media untuk memperoleh informasi, memberikan informasi, sumber belajar dan media hiburan. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, gadget menjadikan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, cepat dan praktis. Akibat dari kemudahan tersebut, menyebabkan seseorang memiliki ketertarikan untuk bisa memiliki dan menggunakan gadget. Ketertarikan akan penggunaan gadget ini dirasakan oleh orang dewasa bahkan siswa sekolah dasar.

Fungsi yang praktis dari gadget sebagai bantuan teknologi yang mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya iptek pada zaman sekarang, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Pengaruh pada pola pikir manusia karena melalui gadget bisa menemukan informasi yang sangat cepat bagi anak. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaanya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif menggunakan gadget bagi anak-anak yaitu dapat menambah

wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya. Banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

Oleh karena itu orang tua harus lebih bijak dalam memberikan alat penunjang untuk kebutuhan anaknya serta selalu mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Sering kali orang tua menjadikan gadget sebagai salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik orang tua memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya bermain kotor, memberantakan rumah sehingga mengganggu aktivitas orang tua. Hal ini adalah keliru, karena dapat berdampak buruk bagi perkembangan anak. Jangan sampai orang tua bersikap tidak peduli dan mengandalkan gadget sebagai alat untuk menemani anak. Orang tua harus bisa mengkomunikasikan dan berdiskusi kepada anak-anaknya mengenai isi atau konten yang terdapat di gadget anak-anaknya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Purwamekar, Kecamatan Rawamerta, Kabupaten Karawang dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan menggunakan metode observasi kualitatif yaitu melakukan kegiatan sosialisasi dengan memberikan informasi mengenai Upaya Edukasi Penggunaan Gadget Sejak Dini serta Dampak dan Solusi bagi Penggunaan Gadget Sejak Dini kepada siswa dan siswi Sekolah Dasar di Desa Purwamekar 1 pada kelas 4. Mahasiswa KKN terjun mengajar selama kurang lebih dalam 1 (satu) hari.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan pada tanggal 01-31 Juli 2022 dengan melakukan kegiatan sosialisasi dalam acara Kolaborasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Akutansi dan Sistem Informasi yang bertemakan “Upaya Edukasi Penggunaan Gadget Sejak Dini serta

Dampak dan Solusi bagi Penggunaan Gadget Sejak Dini Kepada Siswa-Siswi Sekolah Dasar di Desa Purwamekar 1” yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2022 di SD Negeri Purwamekar 1.

Sosialisasi Mengenai Upaya Edukasi Penggunaan Gadget Sejak Dini serta Dampak dan Solusi bagi Penggunaan Gadget Sejak Dini Kepada Siswa-Siswi Sekolah Dasar di Desa Purwamekar 1



Gambar 1. Sosialisasi Prodi PGSD, Prodi Akuntansi dan Prodi Sistem Informasi

Sumber : Penulis (2022)

Sosialisasi kolaborasi yang diadakan prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Akuntansi, dan Sistem Informasi dilaksanakan 22 Juli 2022. Bertempatan di Sekolah Dasar Negeri Purwamekar 1 yang dihadiri oleh Kepala Sekolah dan siswa – siswi kelas 4 yang dihadiri oleh 44 orang, acara tersebut berjalan dengan hikmat dan antusias dari semua siswa dan siswi yang hadir.

ABSENSI					
"Edukasi Menabung Sejak Dini Serta Dampak Terhadap Penggunaan Gadget Sejak Dini"					
Sosialisasi Collaboration PGSD x Akuntansi x Sistem Informasi Universitas Buana Perjuangan Karawang					
No	Nama	Usia	Pekerjaan	Alamat	Paraf
1.	TIRIMAN	9	4 L		
2.	RIKI	9	4 SD		
3.	SANI	10	4 SD		
4.	DEVIL	9	4 SD		
5.	IGWAL	9	4 SD		
6.	RISMA	10	4 SD		
7.	RIFFAT ANWAR	9	4 SD		
8.	SUGIH	9	4 SD		
9.	RIZKY	9	4 SD		
10.	IKI	10	4 SD		
11.	RIKI	9	4 SD		
12.	BURHAN	10	5 SD		
13.	ADAM	10	4 SD		
14.	RENDI	10	4 SD		
15.	NOGI	10	4 SD		
16.	HARIS	9	4 SD		
17.	YUSUF	9	4 SD		
18.	RISKI	10	4 SD		
19.	RIZAN	10	4 SD		
20.	RIKA	10	4 SD		
21.	KINANTI	9	4 SD		
22.	RISMA	10 tahun			
23.	PURFI	10 tahun			
24.	VANTA	9 tahun			
25.	AMANDA	9 tahun			
26.	QING	10 tahun			
27.	AMEL	10 tahun			
28.	ZASKIA	10 tahun			
29.	MAE	10 tahun			
30.	KARTINI	9 tahun			
31.	HECHI	10 tahun			
32.	NABILA	9 tahun			
33.	SYIFA	9 tahun			
34.	SAVIA	10			
35.	AMIR	10			
36.	CAHYA	9			
37.	ADAM	9 tahun			
38.	ADIL	9 tahun			
39.	ANNISA	9			
40.	SANIRA	10 tahun			
41.	FATIL	10 tahun			
42.					
43.					
44.					
45.					
46.					
47.					
48.					
49.					
50.					

Gambar.2 Daftar Hadir Siswa dan Siswi Kelas 4

Sumber : Penulis (2022)

Hasil penelitian tentang Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar Perkembangan teknologi semakin pesat, salah satu diantaranya adalah dengan adanya gadget yang semakin canggih. Beberapa contoh gadget di antaranya Laptop, Netbook, Smartphone, Tablet, dan masih banyak lagi. Dengan gadget sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya seperti bekerja dan sekolah. Akan tetapi gadget juga mempunyai dampak negatif dan Positif. **Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, yaitu:**

- (1) anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik
- (2) Lupa dengan lingkungan sekitarnya dan
- (3) Kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.

Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, yaitu:

- (1) mempermudah komunikasi
- (2) media hiburan anak
- (3) meningkatkan kenyamanan dalam belajar dan
- (4) meningkatkan pengetahuan.

Maka dari itu orang tua sangatlah berperan penting dalam hal ini karena sudah sepatutnya orang tua mengajarkan dan mengarahkan anak-anaknya pada hal-hal yang dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan dan karakter anak dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat berdampak buruk bagi perilaku sosial anak. Guru di sekolah dasar dapat membimbing dan menuntun serta mengarahkan pada suatu pemahaman konsep bagi anak Sekolah Dasar. Ketergantungan gadget pada anak usia dini merupakan kondisi dimana anak menggunakan gadget secara terus menerus lebih dari 2 (dua) jam. Anak akan melakukan protes bahkan jika tidak diberikan gadget bahkan anak tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa gadget.

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak di temukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dikarenakan orang tua terkesan membiarkan anaknya memainkan gadget nya tanpa adanya pengawasan dan aturan dari orang tua. Gadget yang di gunakan yaitu milik orang tuanya, orang tua belum memfasilitasi gadget sendiri kepada anak. Orang tua memberikan gadget nya ketika anak memintanya untuk bermain dengan durasi rata-rata yang kurang dari satu jam. Jika anak menggunakannya terlalu lama maka orang tua memberikan nasihat serta arahan-arahan supaya anak lambat laun paham akan dampak buruknya penggunaan gadget jika terlalu lama digunakan.

Solusi dari kecanduan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini

Putri fitria berpendapat dalam the asia parent Indonesia cara mengatasi anak dari kecanduan gadget sebagai berikut:

1. Membatasi penggunaan

a. Anak anak di bawah usia 2 tahun sebaiknya tidak di biarkan bermain gadget senfirian termasuk TV, smartphone dan tablet

b. Anak anak usia 2 sampai 4 tahun kurang dari satu jam sehari

c. Usia 5 tahun keatas sebaiknya tidak lebih dari 2 jam sehari untuk penggunaan rekreasional (di luar kebutuhan belajar)

2. Beri Jadwal

Jadwalkan waktu yang tepat saat anak bermain gadget. Terlepas itu, orang tua juga menyiapkan alternatif lain agar anak tidak bosan dan tidak teralihkan ke gadget lagi.

3. Berikan contoh yang baik

Sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orang tuanya. Untuk itu, orang tua juga harus menjadi contoh yang baik, untuk tidak memainkan gadget saat bersama anak.

4. Beri tahu anak bahaya menggunakan gadget terlalu lama

Orang tua bisa memberi tahu dampak ketika bermain gadget terlalu lama bisa menyebabkan sakit mata, resiko obesitas karena duduk terlalu lama dan lain lain. Maka dari itu upaya yang dilakukan orang tua ketika anak kecanduan bermain gadget dapat dilakukan dengan mengimplementasikan solusi solusi yang telah di paparkan diatas agar tidak dapat merusak kesehatan fisik maupun mental sang anak.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar terhadap Siswa Kelas 4 di Salah Satu Sekolah Dasar di Kabupaten Rawamerta dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan interaksi siswa sekolah dasar lebih banyak memberikan dampak negatif daripada positif. Dampak negatifnya yaitu lamanya durasi siswa dalam menggunakan gadget untuk media hiburan seperti bermain game, tiktok dan aplikasi lainnya. Hal ini mengakibatkan siswa kecanduan sehingga siswa cenderung individualis, kurang berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Serta orang tua memiliki peranan yang sangat penting terhadap penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar sehingga orang tua perlu memberikan pemahaman kepada siswa akan manfaat, fungsi bahkan dampak negatif dari penggunaan gadget. Upaya orang tua yaitu dengan cara membatasi siswa dalam penggunaan gadget dan mendampingi siswa saat menggunakan gadget.

Rekomendasi

Pemakaian gadget pada anak usia dini seperti smartphone harus di batasi, Pertumbuhan dan perkembangan sosial anak harus lebih di perhatikan, Mengupayakan anak usia dini tidak mendapat dampak negatif dari gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini, Melaksanakan upaya dari solusi atas kecanduan gadget pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- (Ariston & Frahasini, 2018) Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Nasional, S., & Dasar, P. (2021). *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI di Purwakarta 2021 Tersedia daring pada: <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>*. 20, 910–921.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Salem, V. E. T., Fathimah, S., Sidik, S., & Hasrin, A. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), 561–566. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i3.2305>
- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Sanjiwani, N. P. W. (2020). *Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah*. 1–111.