

Sosialisasi Pentingnya Menjadi *Smart Gadget User* pada Anak – Anak di Desa Dadirejo Tirto

Socialization of the Importance of Being a Smart Gadget User for Children in Dadirejo Tirto Village

Riska Alinda¹✉, Nurjanah Ramadhani², Khofifatul Alivia³
Hendri Hermawan Adinugraha⁴

¹²³⁴Program Studi Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam,
IAIN Pekalongan

✉ riskaalinda@mhs.iainpekalongan.ac.id,

Article history:
Submitted: 08 Juni 2022
Approved: 23 Desember 2022
Published: 29 Desember 2022

Abstract: *In today's world, devices are not only used by parents and adults; Even small children are adept at using it, despite the fact that we can see all around us that children are much more capable than adults when it comes to operating electronics. With the rapid development of innovation, it is very important to supervise the younger generation so that they can apply the thinking to the younger generation today, because there is a lot of data received by young people. Meanwhile, a child must be able to organize and select data according to the stages of progress that are growing. The research objectives are to determine the impact of gadgets on children in the village of dadirejo tirto, find out how often the use of gadgets for children in the village of dadirejo tirto and provide tips for using smart phones wisely, the methods used are direct delivery, post test, discussion and Q&A and also use video media. The results of this study are the children from dadirejo tirto use gadgets for 1 hour, some for half an hour, some play gadgets before going to bed and also without parental supervision when using gadgets. So the conclusion is that the use of gadgets is played at night before going to bed and with that has an impact on learning.*

Keywords: *socialization, children, gadgets, smart*

Abstrak: *Di dunia sekarang ini, perangkat tidak hanya digunakan oleh orang tua dan orang dewasa; Bahkan anak-anak kecil pun sudah mahir menggunakannya, meskipun faktanya kita bisa melihat di sekitar kita bahwa anak-anak jauh lebih mampu daripada orang dewasa dalam hal mengoperasikan elektronik. Dengan pesatnya perkembangan inovasi, maka sangat penting untuk melakukan pengawasan terhadap generasi muda agar dapat menerapkan pemikiran pada generasi muda saat ini, karena banyak sekali data yang diterima kaum muda. Sementara seorang anak harus mampu mengatur dan memilih data sesuai tahapan kemajuan yang semakin berkembang. Tujuan Penelitian yaitu untuk mengetahui dampak gadget bagi anak-anak di desa dadirejo tirto, mengetahui seberapa sering penggunaan gadget bagi anak – anak di desa dadirejo tirto dan memberikan tips untuk menggunakan smarphone yang bijak, metode yang digunakan yaitu penyampaian secara langsung, post test, diskusi dan Tanya jawab dan juga menggunakan media video. Hasil dari penelitian ini adalah anak anak dari dadirejo tirto menggunakan gadget ada yang 1 jam, ada yang setengah jam ada juga yang memainkan gadget sebelum tidur dan juga tanpa ada pengawasan dari orangtua saat menggunakan gadget. Jadi kesimpulannya bahwa penggunaan gadget di mainkan malam hari sebelum tidur dan dengan itu berdampak dengan pembelajarannya.*

Kata kunci: *sosialisasi, anak-anak, gadget, smart*

PENDAHULUAN

Di era informasi seperti saat ini, perkembangan teknologi komunikasi dan informasi seolah-olah telah menjadi sebuah kebutuhan primer setiap keluarga. Hampir di setiap rumah baik di kota bahkan sampai ke desa-desa selalu menghadirkan berbagai bentuk hasil karya teknologi tersebut sebagai bagian kelengkapan bagi penghuni rumahnya. Hasil karya teknologi komunikasi dan informasi menjadi “orang asing” yang akibat globalisasi telah menjadi begitu leluasa hadir di tengah-tengah keluarga, mengajari penggunaanya apa saja setiap saat, mengubah pola hidup, mendatangkan kebiasaan-kebiasaan baru, bahkan dikatakan bahwa kebutuhan akan teknologi tersebut sebagai bentuk orang hipnotis canggih yang mampu mengubah perilaku dan cara mereka berkomunikasi dengan orang lain (Istiyanto, 2016)

Kasus anak kecanduan gadget kini sudah semakin parah. Tidak hanya membuat anak tidak bisa lepas dari perangkat elektronik tersebut, namun juga menunjukkan perilaku agresif jika tidak diberikan izin memegang gadget. Baru-baru ini, kasus anak kecanduan gadget yang parah terjadi di Bondowoso, Jawa Timur. Pihak medis di Poli Jiwa RSUD Koesnadi Bondowoso menyatakan bahwa telah merawat dua orang siswa yang kecanduan bermain perangkat elektronik baik ponsel pintar maupun komputer jinjing. si anak sudah tidak mau pergi sekolah. Awalnya anak sering memakai gadget karena mengerjakan tugas dari sekolah. Hampir semua tugas sekolahnya harus menggunakan laptop, sehingga kemana-mana harus membawa perangkat elektronik. Kasus anak kecanduan gadget ini dikatakan parah, karena kedua anak tersebut akan melakukan hal ekstrim bila dilarang menggunakan gadget. kedua pasien merupakan siswa SMP dan SMA. Salah satu dari mereka membenturkan kepalanya sendiri ke tembok saat ingin bermain gadget namun dilarang oleh orangtuanya (Fitriyani, 2021)

Smartphone adalah jenis teknologi yang sekarang hampir tersedia secara universal untuk individu dari segala usia. Keberadaan dan dampak smartphone tidak hanya mengekspos orang dewasa, tetapi bahkan anak kecil pun tidak kebal terhadap paparan smartphone. Smartphone telah terbukti dalam banyak penelitian menyebabkan anak-anak menjadi terganggu saat belajar. Selain itu, anak-anak mengalami kesulitan berkonsentrasi, dan mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitar mereka. Anak lebih sering berimajinasi mengenai tokoh game yang sering dimainkan pada smartphone nya Salah satu dampak negatif dibalik kecanggihan yang ada, yakni keamanan dan data pribadi yang rentan bocor kepada pihak – pihak yang tidak bertanggung jawab yang memanfaatkan kelengahan system keamanan (Irwansyah, 2020). Pelaku kejahatan internet memanfaatkan celah untuk mengeksploitasi sebuah system dan meminta sejumlah bayaran atas ulahnya (Irawan, 2021).

Kita sering melihat penggunaan gadget sebagai jalan pintas bagi orang tua dalam mendampingi mereka sebagai pengasuh bagi anak-anaknya saat ini. Mereka menggunakannya untuk menemani anak-anaknya dengan berbagai fitur dan aplikasi menarik sehingga orang tua dapat melakukan aktivitasnya dengan tenang tanpa khawatir anak-anaknya berkeliaran, bermain kotor, atau bermain-main di rumah, yang membuat orang tua rewel dan mengganggu aktivitas orang tua. .Anak dengan lihai dapat mengoperasikan gadget dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain (Cáceres Miranda & Florez niño, 2020).

Dalam hal ini, perilaku dan kepribadian anak-anak akan dipengaruhi oleh penggunaan elektronik secara terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari mereka. Anak-anak yang sering menggunakan alat elektronik akan sangat bermanfaat, bahkan mungkin sudah menjadi keharusan dalam aktivitas sehari-hari mereka. Sebab itu saat ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain gadget daripada harus belajar atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Al-Ayouby, 2017). Kondisi tersebut sangatlah mengkhawatirkan, karena masa anak-anak identik dengan sifat yang belum stabil serta mempunyai rasa keingintahuan yang besar sehingga dapat meningkatnya perilaku konsumtif pada anak (Hidayat et al., 2021).

Tujuan dilakukannya sosialisasi ini untuk memberikan edukasi dan pengetahuan bagaimana dampak positif dan negatif dari smartphone, serta apa saja yang mempengaruhi anak dalam kecanduan gadget (Nur Azizah Luthfiah, 2022). Berdasarkan latar belakang di atas, kami tertarik untuk melakukan kegiatan tersebut dengan judul Sosialisasi Pentingnya Menjadi Smart Gadget User pada Anak– Anak di Desa Dadirejo Tirto

Metode

Kegiatan sosialisasi ini Penelitian ini telah berlangsung pada bulan Mei 2022 dilakukan di desa Dadirejo, Tirto, Kabupaten Pekalongan dan sasarannya anak - anak. Penyuluhan atau sosialisasi ini berupa ceramah untuk memberikan bantuan kepada anak agar dapat memahami akibat penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua berupa penjelasan materi yang telah disiapkan oleh Tim Pelaksana. Metode kedua adalah percakapan dan tanya jawab, di mana penyajian nara sumber tentang topik dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada orang tua dan bertukar masukan dari kesulitan anak. Serta untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta tentang apa yang telah dikomunikasikan oleh Tim Pelaksana. Lalu Metode video, yang menunjukkan bagian otak anak mana yang terpengaruh kecanduan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Anak-anak di Desa Dadirejo, Tirto, Kabupaten Pekalongan menjadi sasaran utama penyuluhan ini. Narasumber menyajikan konten yang relevan dengan isu, menarik, dan partisipatif dengan audiens. Antusiasme peserta juga luar biasa, antusias, dan gembira. Peserta sosialisasi merasakan manfaat dari kegiatan ini berdasarkan hasil yang didapat, antara lain memiliki lebih banyak informasi dan pemahaman tentang penggunaan gadget untuk anak-anak. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah yang diangkat di atas, langkah-langkah berikut diambil:

1. Penyuluhan dilakukan di rumah dengan yang hadir 8 anak.
2. Materi sosialisasi disusun oleh Tim Pelaksana sosialisasi IAIN Pekalongan
3. Materi sosialisasi disusun dalam bentuk makalah dan diperbanyak sesuai dengan jumlah peserta sosialisasi.

Pertama dalam melakukan sosialisasi ini dengan datang ke tempat lokasi yang ingin dilakukannya sosialisasi, sebelum itu dari kami sudah memberitahukan ke pada warga dan anak-anak setempat guna adanya sosialisasi untuk anak-anak di desa dairejo, setelah itu melakukan persiapan materi dan sistem yang digunakan saat akan melaksanakan sosialisasi seperti buku-buku dan alat tulis dalam pengisian beberapa pertanyaan yang akan di ke pada anak-anak yang ikut sosialisasi.



Gambar 1. Perencanaan Sebelum Kegiatan

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi di desa Dadirejo, Tirto, Kabupaten Pekalongan ini dimaksudkan untuk membantu mensosialisasikan anak-anak di desa Dadirejo, Tirto, Kabupaten Pekalongan tentang dampak penggunaan gadget pada anak, karena anak-anak di desa Dadirejo, Tirto, Kabupaten Pekalongan hampir sudah memiliki semua gadget tersebut, dan orang tua tidak menyadari bahwa gadget memiliki dampak negatif yang tersembunyi serta untuk memberikan pencerahan kepada masyarakat tentang tugas mereka dalam mencegah kecanduan gadget yang didominasi oleh game dan aplikasi YouTube.

Sosialisasi diawali dengan pengenalan terlebih dahulu dari setiap masing-masing peserta sosialisasi dengan menyebutkan nama, umur dan kelas berapa setelah pengenalan dilakukannya pembagian kertas yang mana anak-anak wajib untuk menjawab dari pertanyaan tersebut yang mana pertanyaan tersebut tentang berapa dalam sehari menggunakan gadget, apakah dalam memainkan gadget orangtua mengawasinya, terus apakah anak-anak mengetahui bahaya gadget bagi mata dan aktivitas sehari-hari, setelah semua telah menjawab maka dilakukannya pemaparan materi yaitu menjelaskan tentang gadget, pentingnya bahaya gadget bagi anak-anak, dan bagaimana solusi agar tidak kecanduan dalam menggunakan gadget.

Dari pertanyaan yang sudah di kumpulkan oleh peserta, hampir dari Peserta sosialisasi memainkan aplikasi youtube membuka video tentang kartun, masak-masak, video animasi ada juga yang membuka youtube hanya untuk mendengarkan lagu-lagu. Banyak dari peserta dalam memainkan gadget tanpa di damping oleh orang tua atau orang dewasa, tetapi sebagian ada yang di awasi oleh kakaknya, peserta sosialisasi juga menggunakan gadget sering pada malam hari, padahal waktu malah adalah waktu yang baik buat belajar. Pada pertengahan acara terdapat sesi diskusi atau sharing antar peserta maupun dengan panitia. Berbagai cerita maupun pengalaman dari peserta dan juga narasumber sangat bermanfaat dalam mendukung jalannya acara.



Gambar 2. Pelaksanaan Sosialisasi

Evaluasi

Di akhir kegiatan ini dilakukan evaluasi dan diberikan angket atau post test untuk mengetahui tentang tanggapan dari setiap peserta terhadap pelaksana pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tim Pelaksana sosialisasi IAIN Pekalongan post test yang dibagikan kepada peserta pelatihan yang berjumlah 8 peserta dijadikan alat evaluasi terhadap tingkat pemahaman dari peserta dan bagaimana manfaat dengan adanya sosialisasi ini yang dilaksanakan oleh tim pengabdian berdasarkan. Dari hasil penelitian ini bahwa sebagian menggunakan gadget untuk menggunakan game, menonton video youtube, mendengarkan music di youtube, membuka social media seperti fb, tiktok dan instagram. Dari beberapa aktivitas yang dilaksanakan menggunakan gadget tersebut menjadikan anak – anak bermalasan, terganggunya belajar setiap malam dan yang paling penting yaitu dapat mengakibatkan mata sakit akibat radiasi dari gadget. Setelah dilakukannya program sosialisasi ini dari peserta yang belum mengetahui dampak dari bermain gadget dan bagaimana cara bermain gadget dengan baik dengan diberikan tips dari tim pengabdian bagaimana cara mengatur waktu agar tidak sering menggunakan gadget.

KESIMPULAN

Dengan dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menjadi suatu bentuk partisipasi mahasiswa dalam mengkaji serta menerapkan ilmu yang telah dipelajari diperkuliahan dengan mengimplementasikannya pada masyarakat. Dari hasil kegiatan ini, semua pihak yang baik mahasiswa pelaksana kegiatan, pengelola tempat kegiatan, maupun peserta sangat antusias dan memberikan respon positif. Para peserta kegiatan yaitu anak-anak di Desa Dadirejo Kecamatan Tirto sangat aktif dalam kegiatan ini dengan melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai pentingnya menjadi Smart Gadget User serta antusias anak-anak yang tinggi mengenai edukasi cara menggunakan gadget untuk kegiatan yang bermanfaat menunjukkan bahwa dengan melakukan diskusi yang dilakukan oleh mahasiswa sangat tepat digunakan dalam kegiatan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, yaitu Kampus IAIN

Pekalongan, Masyarakat di Desa Dadirejo Kecamatan Tirto serta anak-anak sekitar Desa Dadirejo yang telah mengikuti dan mensukseskan kegiatan pengabdian ini.

REFERENSI

- Cáceres Miranda, A., & Florez niño, Y. (2020). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. *Pengaruh Penggunaan Pasta Labu Kuning (Cucurbita Moschata) Untuk Substitusi Tepung Terigu Dengan Penambahan Tepung Angkak Dalam Pembuatan Mie Kering*, 274–282
- Fitriyani. (2021). *Anak Kecanduan Gadget Hingga Membenturkan kepala ke tembok, peringatan buat orang tua*. TheAsianparent. https://id-theasianparent-com.cdn.ampproject.org/v/s/id.theasianparent.com/kasus-anak-kecanduan-gadget/amp?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFQArABIIACA%3D%3D#aoh=16539256268032&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Dari%251%24s&share=https
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa ‘X.’ *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Irawan, E. P. (2021). Sosialisasi Pendamping Penggunaan Smartphone Terhadap Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(2), 123–131. <https://doi.org/10.36341/jpm.v4i2.1562>