

Dikirim : 8 Desember 2022
Direvisi : 28 Desember 2022
Disetujui : 02 Januari 2023

ICJ
(Initium Community Journal) Online ISSN
: 2798-9143
Jurnal homepage: <https://journal.medinerz.org>

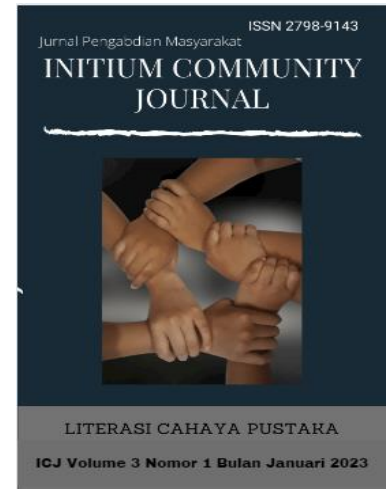
INITIUM COMMUNITY JOURNAL

<https://journal.medinerz.org/index.php/ICJ>

e-ISSN : 2798-9143

Kata kunci : Gadget, Kecanduan, Perilaku Sosial
Keywords : *gadgets, addiction, social behavior*

Korespondensi Penulis:
Mira Agusthia
agusthiamira@gmail.com



SOSIALISASI TENTANG PENGARUH GADGET PADA ANAK DI SD NEGERI 006 BATAM KOTA

**Mira Agusthia¹⁾ Novia Ramadani²⁾ Tania Fransiska³⁾ , Nelce R Simanjuntak⁴⁾ , Erni
Aprilyanti⁵⁾ , Wulan Cahyaningsih⁶⁾ Paulus Primayogi⁷⁾ Mariel Luvi Ananda⁸⁾ , Dinda
Rizki⁹⁾ , Said Saddam¹⁰⁾**

1,2,3,4,5,6,7,8,9) Prodi Ilmu Keperawatan, Universitas Awal Bros Batam
e-mail: agusthiamira@gmail.com

ABSTRACT

The use of gadgets can cause addiction and can affect children's behavior. This is evidenced by the fact that children frequently use gadgets. Children experience social behavior disorders such as being angry often, not caring about their surroundings, tend to choose unfavorable relationships with their parents. The problem in this socialization is how the impact of using gadgets and the social behavior of children who often use gadgets. This socialization aims to analyze the impact of using gadgets on the social behavior of children who use gadgets. Gadgets are electronic devices that are designed to be small in size, have various features and applications to make it easier to access all information. The use of gadgets will directly have a positive or negative impact on children's social behavior. Social behavior is an action related to human actions that are directly related to social values in their environment. This child's social behavior includes respect for others, mutual help, polite behavior, sensitivity and caring, and gratitude.

Keywords : gadgets, addiction, social behavior

ABSTRAK

Penggunaan gadget dapat menyebabkan kecanduan dan dapat berpengaruh pada perilaku anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya anak-anak sering menggunakan gadget. Anak mengalami gangguan perilaku sosial seperti sering marah, tidak memperdulikan lingkungan sekitar, cenderung memilih relasi yang kurang baik dengan orang tua. Masalah dalam sosialisasi ini adalah bagaimana dampak penggunaan gadget dan perilaku sosial anak yang sering menggunakan gadget. Sosialisasi ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak yang menggunakan gadget. Gadget merupakan alat elektronik yang dirancang berukuran kecil, memiliki berbagai fitur dan aplikasi untuk mempermudah mengakses segala informasi. Penggunaan gadget secara langsung akan berdampak positif maupun berdampak negatif pada perilaku sosial anak. Perilaku sosial merupakan tindakan yang berkaitan dengan perbuatan manusia yang berhubungan secara langsung dengan nilai sosial dalam lingkungannya. Perilaku sosial anak ini meliputi menghormati orang lain, sikap tolong menolong, perilaku sopan santun, sikap peka dan peduli.

Kata Kunci : Gadget, Kecanduan, Perilaku Sosial

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan ini membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini, manusia dituntut untuk mengikuti zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya yaitu gadget. Witarsa (2018:9) menyatakan bahwa bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama.

Pebriana (2017:3) menyatakan gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone, blackberry, serta notebook (perpaduan antara computer portabel seperti notebook dan internet).

Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangannya, gadget dulunya cenderung dimiliki oleh orang pebisnis karena harganya yang relatif mahal. Namun, saat ini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harganya yang beragam dan mudah terjangkau. Anggraeni (2018:64) menyebut pengguna gadget tidak hanya berasal

dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya.

Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget. Saat ini gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Gadget sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/ hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual.

Di kalangan siswa tentunya tidak asing dengan penggunaan gadget. Banyak siswa yang sudah memiliki gadget pribadi. Sebagian besar siswa menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti smartphone, ipad, tablet, laptop. Mereka menggantungkan hidup mereka pada gadget dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah (PR), mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan zaman, dan lainlain. Namun mereka tidak menyadari bahwa ketergantungan terhadap gadget tersebut dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsinya.

Penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan gadget yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari, 2016:183). Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak akan menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi ini dilengkapi dengan gambar-gambar menarik dan kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah.

Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget cukup banyak, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak selama dalam pengawasan yang baik. Selain itu, aplikasi aplikasi yang terdapat di gadget seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. Berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki gadget, diharapkan menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efektifitas proses belajar anak.

Rozalia (2017:725) menyatakan dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah.

Namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan gadget seperti radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan gadget. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang

lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adanya gadget yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Marpaung (2018) menyatakan bahwa dampak negatif gadget diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Penyalahgunaan terhadap gadget akan berpengaruh pada sikap siswa yang cenderung menjadi pemalas. Siswa terbiasa menggunakan gadget hanya untuk game online saja sehingga di dalam diri mereka hanya tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Gadget tersebut dapat menghilangkan rasa bosan serta dapat menghibur mereka karena fitur-fitur yang diberikan gadget lebih bagus dan menarik daripada mengerjakan kewajiban mereka. Selain itu, akan berpengaruh terhadap perilaku siswa.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri siswa. Hurlock (dalam Nisrima 2016:194) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku sosial adalah perilaku yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi siswa dengan alam, lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Apabila dalam penggunaan gadget terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial baru bagi siswa yaitu sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interaksi antar siswa, guru, maupun lingkungan sekitar.

Perilaku santun adalah tata krama didalam pergaulan antara manusia dan manusia, sehingga manusia memiliki sopan santun, saling menghormati dan menyayangi. Roshita (2015:29) menyatakan bahwa sopan santun diartikan sebagai suatu tingkah laku seseorang dalam kehidupan sehari-hari harus sesuai dengan kodratnya, tempat, waktu, dan kondisi lingkungannya dimana ia berada. Banyak anak-anak yang berperilaku kurang sopan santun dalam bersosialisasi dengan guru atau temannya. Diantara mereka kalau diajak berbicara tidak menggunakan bahasa yang baik dan seringkali berkata jorok atau kotor dengan temannya. Sukirman (2017:34) perilaku santun dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain.

Kesantunan atau kesopansantunan adalah tata cara, adat atau kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat (Suwandi, 2013:105). Kesopansantunan yang diajarkan meliputi sopan santun dalam bersikap, sopan santun dalam bertingkah laku, dan sopan santun dalam berbicara. Sebagai contoh anak diajarkan untuk menghormati orang yang lebih tua, menyayangi yang lebih muda, bersikap ramah dengan tetangga sekitar, berbicara menggunakan bahasa yang sopan santun. Adisusilo (2014:54) berpendapat bahwa sopan santun adalah peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan sekelompok orang. Sopan santun terbentuk oleh kebiasaan masyarakat di daerah tertentu maka pada umumnya tidak tertulis, tetapi menjadi kebiasaan lisan saja, yang jika dilanggar akan mendapat celaan dari masyarakat, namun jika ditaati akan mendapat pujian

dari masyarakat. Zuriah (2007: 139) menyatakan bahwa sopan santun adalah norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana seharusnya bersikap dan berperilaku. Sopan santun merupakan istilah bahasa Jawa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai unggah-ungguh.

Ketika anak-anak memiliki ketertarikan berlebih terhadap gadget, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu perilaku sopan santun. Pembentukan perilaku didapat dari apa yang mereka lihat dan pelajari, sehingga bisa menjadikan kebiasaan untuknya dalam berperilaku (Walgito, 2004:13-14). Gadget memungkinkan penggunaanya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi. Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun dengan lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asyik menggenggam dan memainkan gadget mereka tanpa peduli dengan keadaan dan situasi sekitarnya.

B. Metode Kegiatan

Kegiatan pengabdian di laksanakan di Ruang Kelas 6 SD Negeri 006 Batam Kota pada hari Sabtu, 16 Juli 2022 jam 10.00 sampai selesai. dengan di hadiri siswa/i berusia 10-11 tahun berjumlah 40 orang disertai 1 guru SD Negeri 006 Batam Kota dan 9 Mahasiswa Universitas Awal Bros Batam serta 1 Dosen Universitas Awal Bros Batam. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah mengadakan sosialisasi tentang Pengaruh Gadget pada anak dengan metode presentasi, ceramah dan diakhiri dengan sesi Tanya jawab . Kegiatan ini kami laksanakan setelah melakukan survey awal ke SD Negeri 006 Batam Kota, karena menurut kami penting diadakan sosialisasi mengenai Pengaruh Gadget pada anak, dan kami melakukan presentasi secara langsung tetapi tetap mengikuti protokol kesehatan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara berkoordinasi dengan guru SD Negeri 006 Batam, kemudian tim melakukan presentasi kepada siswa/i SD Negeri 006, memberikan ceramah singkat dan memberikan tips penggunaan gadget yang baik dan benar. dan memberikan kesempatan para murid untuk bertanya melalui sesi Tanya jawab.



Gambar 1 : Kegiatan presentasi secara luring



Gambar 2 : Sesi Tanya jawab yang berlangsung secara luring



Gambar 3 : Foto bersama dengan murid SDN 006 Batam Kota setelah sosialisasi berakhir

C. Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi mengenai Pengaruh Gadget Pada Anak ini dilakukan terhadap 40 siswa/i SD Negeri 006 Batam Kota. Semua peserta hadir ditempat sosialisasi dan penyelenggara sosialisasi yaitu 9 mahasiswa Universitas Awal Bros Batam hadir ditemani 1 guru SD Negeri 006 Batam Kota Serta 1 Dosen Universitas Awal Bros Batam. Selama proses sosialisasi para murid antusias dan mendengarkan dengan baik presentasi mengenai Pengaruh Gadget Pada Anak , para siswa/i juga diberi kesempatan untuk bertanya. Setelah sesi Tanya jawab selesai, mahasiswa melakukan evaluasi terhadap murid dan didapatkan hasil bahwa hampir seluruh siswa memahami mengenai materi sosialisasi dan mengikuti sosialisasi dengan baik.

D. Kesimpulan Dan Saran

Teknik penyuluhan secara luring melalui presentasi, ceramah dan sesi tanya jawab. Dapat meningkatkan pengetahuan Siswa/I SD Negeri 006 Batam Kota tentang Pengaruh Gadget Pada Anak . Dengan demikian diharapkan para murid dapat memahami cara penggunaan gadget yang baik dan benar, mengetahui pentingnya menjaga kesehatan mata. Saran agar kegiatan ini dapat dilakukam secara periode sehingga menjangkau lebih banyak lagi murid TK maupun SD dan mensosialisasikan sejak dini. Sehingga mereka dapat menerapkannya dirumah.

E. Daftar Pustaka

(Elfiadi, 2018)Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan. *Itqan*, 9(2), 97–110. <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/176/147/>