



EDUCIVILIA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

p-ISSN 2721-1541 | e-ISSN 2721-5113

ojs.unida.ac.id/educivilia

Penyuluhan Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi

Rina Amelia¹, Siti Salbiah², Raden Ali Pangestu²

¹Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru

²Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru Universitas
Djuanda, Universitas Djuanda

Jl. Tol Ciawi No.1, Kotak Pos 35 Bogor 16720.

Kilas Artikel

Volume 4 Nomor 1

Januari 2023: 13-21

DOI:

10.30997/ejpm.v4i1.6579

Article History

Submission: 13-09-2022

Revised: 23-10-2022

Accepted: 19-12-2022

Published: 31-01-2023

Kata Kunci:

Penggunaan Gawai, anak,
dampak

Keywords:

Gawai use, children, impact.

Korespondensi:

(Rina Amelia)

rinaamelia16@gmail.com

Abstrak

Gawai pada saat ini sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan, bahkan pada saat ini *gawai* sudah digunakan untuk media belajar online. Tetapi di sisi lain, terjadi hal yang sebaliknya dan mengacu kepada hal yang negatif dikarenakan anak - anak belum mengetahui akan fungsi serta penggunaan yang benar dan tepat. Sehingga menimbulkan dampak negatif juga muncul dalam pemanfaatan *gawai* terutama bagi kalangan anak-anak. Pengabdian masyarakat dalam rangka penyuluhan ini dilakukan di Kp. Cukanggaleuh RW 04 Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi yang bertujuan sebagai salah satu upaya kami sebagai mahasiswa dalam meminimalisir pengaruh *gawai* di kalangan anak - anak terutama anak -anak tingkat Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah. Adapun hasil dalam kegiatan penyuluhan penggunaan *gawai*, antara lain: 1) Gunakan *gawai* seoptimal mungkin sesuai dengan kebutuhan pengguna, jangan sampai lupa waktu dan kurang bersosialisasi 2) Dampak negatif dari penggunaan *gawai* pada anak,) Cara mencegah dari kecanduan *gawai*.

Counseling on the Impact of Using Gadget on Children in Jambuluwuk Village, Ciawi District

Abstract

Gadget at this time are very important for human life to communicate, increase relationships, add insight, even now gadget have been used for online learning media. But on the other hand, the opposite happens and refers to a negative thing because children do not yet know the correct and proper function and use. So that it has a negative impact on the use of gadget, especially for children. Community service in the context of this counseling is carried out in Kp. Cukanggaleuh RW 04 Jambuluwuk Village, Ciawi District, which aims as one of our efforts as students to minimize the influence of gadget among children, especially elementary school children. The method used in this research is to use the method of socialization approach, namely lectures. The results in counseling activities on the use of gadget, among others: 1) Use gadget as optimally as possible according to



PENDAHULUAN

Semakin maju dan canggih teknologi pada zaman ini sehingga membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Salah satu contohnya yaitu gawai yang dapat memberikan dampak yang begitu besar baik dampak negatif maupun dampak positif. Hampir seluruh manusia di dunia ini memiliki dan menggunakan gawai dikarenakan kebutuhan untuk bekerja, sekolah, dan beberapa faktor lainnya. (Ariston & Frahasini, 2018)

Pada saat ini pengguna gawai tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak - anak, bahkan balita sudah memanfaatkan gawai dalam aktivitas yang dilakukan setiap hari. Dan sebagian orang bisa menghabiskan waktunya hanya dengan menggunakan gawai. Tetapi gawai juga mempunyai nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu misalnya dalam bidang pendidikan, sosial, dan bidang lainnya. Akan tetapi juga terdapat dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gawai bagi

kalangan remaja, anak, bahkan balita. Dan di tempat pengabdian kami menemukan ada beberapa anak yang sudah kecanduan dalam menggunakan gawai sehingga adanya dampak negatif yang muncul seperti kurang bersosialisasi, tidak mau belajar, dan dampak lainnya.

Sebenarnya penggunaan gawai tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena ada juga dampak positif, diantaranya digunakan untuk belajar online, menambah wawasan, pengetahuan serta dalam pola pikir anak yang mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain sehingga dapat meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan orangtua yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satu diantaranya adalah radiasi dalam gawai yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gawai dan juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi

dengan keluarga ataupun orang lain. (Hidayah et al., 2021)

Oleh karena itu, hal inilah yang membuat kami ingin mengedukasi kepada anak-anak Sekolah Dasar yang ada di Kp. Cukanggaleuh RT 03 RW 04 Desa Jambuluwuk, melalui kegiatan penyuluhan yang kami selenggarakan agar anak-anak dapat mempergunakan gawai dengan baik dan kondusif. Kami berharap dengan adanya penyuluhan serta sosialisasi dari mahasiswa dapat memberikan pengaruh yang baik kepada anak-anak yang di Desa Jambuluwuk.

METODE

Lokasi dan Waktu Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan judul "Penyuluhan Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak" dilaksanakan di Posko KKN Kelompok 9 Kp.Cukanggaleuh Rt/Rw 003/004 Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi Kabupaten Bogor.

Peserta

Kegiatan ini diikuti oleh anak-anak mulai dari kelas 1 - 6 Sekolah Dasar dan didukung oleh Mahasiswa KKN Desa Jambuluwuk.

Metode pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini menggunakan metode ceramah dengan memberikan pengetahuan tentang dampak negatif penggunaan gawai secara berlebihan disertai dengan video yang disajikan kepada anak-anak, dalam metode ceramah juga disertai dengan menjelaskan serta memberikan pengetahuan kepada anak-anak yang hadir.

Peralatan dan bahan yang digunakan diantaranya: sound system, laptop, infokus, dan layar proyektor, yang berguna untuk menampilkan video dan power point dalam bentuk ceramah.

Langkah kerja

Adapun Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan diantaranya:

1. Mengadakan pertemuan yang dihadiri oleh kelompok KKN kelompok 9 untuk pelaksanaan penyuluhan serta untuk menentukan sasaran, tempat serta jadwal pelaksanaan penyuluhan agar kegiatan dapat berjalan efektif.
2. Melakukan koordinasi kepada RT 03 dalam perizinan untuk menyelenggarakan kegiatan

penyuluhan di Posko KKN.

3. Mengundang langsung anak - anak pada saat kegiatan bimbel di posko kami untuk mengikuti kegiatan penyuluhan dengan memberikan informasi terkait jadwal kegiatan, dan lokasi kegiatan. Koordinasi dengan RT 03, penjual mitra umkm yang ada di desa Jabuluwuk.
4. Persiapan penyuluhan. Dalam hal ini yang disiapkan berupa materi, video atau ppt yang akan ditampilkan dalam sesi ceramah.

Pelaksanaan penyuluhan di isi oleh ketua KKN kelompok. Dengan menyajikan materi serta video tentang “Dampak Penggunaan Gawai Secara Berlebihan Bagi Anak - Anak”.

HASIL & PEMBAHASAN Pelaksanaan Kegiatan

Pemaparan dari beberapa materi tentang bagaimana pengaruh gawai itu dipaparkan dengan memberikan video dan pembawaan yang membuat anak - anak menjadi terkesan takut. Pengaruh gawai pada anak peserta didik itu lebih pada penggunaan internet yang tidak ada batasnya; sehingga dapat mengakibatkan anak anak sebagai peserta didik, tambah penasaran kepada hal baru perkembangan

teknologi yang ada di dunia ini; apalagi terhadap hal yang bersifat sensitif yaitu seperti adegan-adegan orang dewasa, yang bisa meracuni otak anak anak untuk melakukan hal hal tersebut. (Sutriyatna, 2019)

Dengan adanya gawai anak -anak dengan mudahkan bermain games yang tidak tepat dengan seusianya dan dengan adanya game akhirnya anak menjadi kecanduan sehingga mereka tidak memiliki semangat untuk beraktivitas bahkan kurangnya bersosialisasi.

Adapun Sosialisasi yang diberikan oleh tim pengabdian Desa Jambuluwuk, Yaitu:

Pertama, menyampaikan kepada anak - anak bahwa gawai memiliki dampak positif yang banyak yang dapat membantu segala macam aktivitas kehidupan sehari hari.



Gambar 1 Proses Sosialisasi Pengenalan Pengaruh Bahaya Gawai Terhadap Anak SD, di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi.

Kedua, bahwa bukan hanya hal positif yang akan di dapatkan, tetapi ada dampak negatif juga yang sangat banyak jikalau digunakan secara berlebihan.

Ketiga, gunakan gawai semaksimal dan seoptimal mungkin sesuai kebutuhan pengguna, jangan sampai penggunaanya menjadi ketagihan dan lupa waktu

Keempat, saling berbagi pengetahuan tentang bahaya gawai kepada teman saudara dan keluarga agar mereka bisa memprotect diri supaya penggunaan gawai nya sesuai dengan kebutuhan.

Kelima, memperkenalkan bahwa gawai bisa digunakan sebagai alat untuk belajar.

Saat ini komunikasi dapat dilakukan dengan sangat nyata dan real tanpa terhambat ruang dan waktu Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Begitu banyak kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dalam penggunaan teknologi. Teknologi seperti gawai saat ini semakin canggih tidak hanya dalam mengirim suara untuk mengirim gambar lebih mudah

tanpa mengeluarkan biaya yang sangat banyak. (Sholeh et al., 2022)

Dunia anak peserta didik dalam kehidupan sosial sekitarnya, pada saat ini tampak sudah lebih dipengaruhi oleh dunia maya, daya pikir anak di sekitar lingkungannya yang minim sosialisasi interaksi sosial terhadap sesuatu diluar hal tersebut oleh teknologi. Namun kemajuan teknologi juga dapat membawa dampak nilai positif kepada anak peserta didik, misalkan dapat menunjang daya kreatifitas anak, apabila dimanfaatkan dan diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Sebenarnya anak peserta didik tersebut mengetahui bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk memuaskan hasrat bermain mereka. Dengan demikian tinggal tugas orang tua mengawasi pada saat anak-anak bermain gawai supaya ketergantungan pada gawai jangan sampai mengabaikan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. (Yanizon et al., 2019)

Menjadi guru dan orangtua dari anak-anak peserta didik pada era digital gawai, harus bekerja ekstra; memang tidaklah mudah, tentu membutuhkan

kesabaran, kecakapan syarat dengan dibutuhkan niat dan keteguhan hati serta kearifan dalam bersikap tetapi juga dalam bertindak. Dengan demikian kehadiran peran guru dan orang tua amat sangat penting memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak didik yang selalu berdekatan dengan gawai.



Gambar 2 Peserta sosialisasi sedang mengikuti kegiatan penyuluhan Pengaruh Bahaya Gawai Terhadap Anak SD, di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi.

Terkhusus bagi mahasiswa KKN Kelompok 9 yang mensosialisasikan bahaya gawai ini harus bisa memperkenalkan gawai sedemikian rupa kepada anak-anak khususnya tingkat Sekolah Dasar yang ada di Desa Jambuluwuk agar tidak memprioritaskan gawai sebagai alat utama untuk menjalani kehidupan di era sekarang ini, karena banyak hal yang harus dilakukan di luar sana agar daya pikir dan tingkah laku anak-anak tidak bersikap apatis tetapi bisa berbaur dengan kehidupannya serta

mengembangkan pikiran dan pengalaman dimanapun mereka berada.

Pada zaman sekarang ini penggunaan gawai merupakan langkah utama orang tua dalam mengurus anaknya, karena dengan adanya gawai orang tua lebih bisa leluasa melakukan aktivitasnya dengan memberikan anaknya gawai sehingga anak-anak akan terlihat tenang dan senang karena fitur yang ada di gawai ini beraneka ragam banyaknya sehingga anak-anak tidak akan pernah bermain di luar kecuali anaknya merasa suntuk dan galau ketika berada terus di dalam rumah, tanpa disadari penggunaan gawai tidak hanya berpengaruh pada hal positif saja tetapi kepada hal negatif juga sangat berpengaruh. Banyak hal negatif yang dapat menyebabkan anak-anak *hyperactive* dan mempengaruhi perkembangan psikologi dan mentalnya.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan

intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya (Muhibin Syah, 2003:26). Ketika anak pada posisi *the golden age* hampir diyakini bahwa informasi yang datang dapat tertangkap dengan cepat, lebih baik, lebih cerdas, lebih smart serta mereka cepat sekali jadi peniru yang handal, dari yang terlihat dan akan menjadi *basic* modal awal terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Gawai berdampak positif dan negatif bagi anak didik kita, misalnya bahwa gawai mampu membantu anak dalam mengolah strategi dalam permainan, mengatur kecepatan bermainnya, dan membantu meningkatkan tingkat kecakapan otak kanan anak peserta didik jika orang tua dan bimbingan guru melakukan pendekatan dan pengawasan yang baik. Seringkali, nilai positif ini terkikis oleh kuatnya dampak negatif yang berpengaruh terhadap karakter dan psikologi anak. Terlebih jika berlebihan menggunakan gawai, maka radiasi

dalam gawai bisa berpengaruh tidak baik terhadap jaringan saraf dan otak; mengurangi daya aktif untuk berinteraksi dengan orang lain amatlah berkurang; sudah merasa nyaman dengan gawai.

Sebenarnya gawai juga sangat berperan aktif dalam membantu mengembangkan atau mengatur pola pikir anak, dalam mengelola strategi bermain, mengatur kecepatan bermain, dan mampu dalam mengembangkan kecerdasan otak kanan selama dalam perlindungan dan pengawasan dari orang tua dan keluarga.

Tidak hanya efek positif yang ditimbulkan tetapi kita harus melihat dari sisi negatifnya daripada gawai ini, yaitu salah satunya mengakibatkan radiasi, merusak jaringan saraf dan otak kanan menurunkan daya aktif anak peserta didik dalam bersosialisasi serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Kecanduan dalam penggunaan gawai dapat mempengaruhi *pre frontal cortex (PFC)*; bagian ini yaitu bagian dari otak anak peserta didik yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, *problem solving*,

responsible, dan nilai nilai etika moral lainnya.

Hasil yang dicapai

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Penyuluhan Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi" yang dilakukan oleh Peserta KKN Kelompok 9:

1. Koordinasi dengan RT 03 desa jambuluwuk pada hari minggu, tanggal 07 Agustus 2022. Untuk penentuan hari, lokasi, dan jam yang tepat sehingga pemberian materi pelatihan bisa maksimal dan tepat. Adapun tanggal yang disepakati adalah hari selasa, tanggal 09 Agustus 2022 pada pukul 16.00 sampai 17.00.
2. Persiapan penyuluhan dari tanggal 8 agustus 2022. Dalam hal ini yang disiapkan berupa materi berbentuk Video, Foto yang akan ditampilkan dalam sesi ceramah, persiapan pembicara, serta persiapan pendukung peserta seperti sound system, infokus, proyektor, konsumsi, dan lainnya.
3. Pelaksanaan pada tanggal 09 agustus 2022 pada pukul 16.00 WIB yaitu berupa pemberian materi dan

video tentang dampak negatif penggunaan gawai secara berlebihan bagi anak-anak .

Agenda dari kegiatan pengabdian di tutup dengan sesi foto Bersama Bersama dengan anak - anak dan juga pemateri sekaligus peserta KKN.

SIMPULAN

Kegiatan penyuluhan dampak penggunaan gawai pada anak dilaksanakan di Posko KKN Kelompok 9 beralamat di Kp.Cukanggaleuh Rt/Rw 003/004 Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi Kabupaten Bogor diperuntukan untuk menjauhkan dan mengurangi pengaruh bahaya gawai kepada anak anak Sekolah Dasar. Sosialisasi kegiatan ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan ceramah, dilanjutkan dengan simulasi kasus dengan ilustrasi dan penuh pembawaan. Adapun hasil dari kegiatan sosialisasi bahaya gawai, antara lain : Pertama, menyampaikan kepada anak - anak bahwa gawai memiliki dampak positif yang banyak serta dapat membantu segala macam aktivitas kehidupan sehari hari. Kedua, bahwa bukan hanya hal positif yang akan di dapatkan, tetapi ada dampak negatif juga yang sangat banyak jikalau

digunakan secara berlebihan. Ketiga, gunakan gawai semaksimal dan seoptimal mungkin sesuai kebutuhan pengguna, jangan sampai penggunaanya menjadi ketagihan dan lupa waktu. Keempat, saling berbagi pengetahuan tentang bahaya gawai kepada teman saudara dan keluarga agar mereka bisa memprotect diri supaya penggunaan gawai nya sesuai dengan kebutuhan. Kelima, memperkenalkan bahwa gawai bisa digunakan sebagai alat untuk belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Djuanda Bogor, Fakultas Agama Islam Dan Pendidikan Guru yang telah mengadakan kegiatan KKN pada tahun 2022 ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada DPL Bapak R. Ali Pangestu yang telah membimbing dan mengarahkan dalam kegiatan KKN.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR. *Journal Of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
<https://dx.doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai

Edukasi Smartphone terhadap Anak "Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak." *Jumat: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23-26.

- Sholeh, M., Rachmawati, Rr. Y., & Andayati, D. (2022). DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET DAN MEDIA INTERNET YANG BERLEBIHAN BAGI ANAK-ANAK. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 69-77.
<https://doi.org/10.52060/jppm.v3i1.670>

- Sutriyatna, E. (2019). SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK-ANAK (STUDI KASUS WARGA RW.05 KELURAHAN PONDOK PETIR). *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 133-138.

- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani. (2019). UPAYA PENCEGAHAN PENGARUH GADGET PADA ANAK MELALUI KEGIATAN PENYULUHAN DAN SOSIALISASI DAMPAK GADGET KEPADA IBU-IBU KELURAHAN TANJUNG UMA. *MINDA BAHARU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2).
<https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>