

**SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET
DI SDN 105316 BERANTI**

Tim Pengusul:

Paska Sriulina Tarigan¹⁾, Polintan Rehulina Sembiring²⁾, Yenni Florentina Ginting³⁾

¹⁾²⁾ Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

³⁾ Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

Email: paskasritarigan@gmail.com

Abstrak

Teknologi merupakan alat yang sangat canggih pada era sekarang, generasi milenial khususnya siswa dari sekolah dasar, sekolah tingkat pertama dan sederajat dan seterusnya merupakan generasi yang akan menggunakan teknologi seoptimal mungkin tanpa adanya batasan secara konkrit bahwa kebutuhan teknologi gadget, sebuah kebutuhan primer pada era revolusi 4.0 khusus bagi bangsa Indonesia. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merupakan suatu instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik. Pada dasarnya, gadget diciptakan untuk memudahkan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Gadget memiliki manfaat untuk mencari referensi atau bahkan bisa mencari informasi untuk tugas-tugas yang mengemban siswa dengan mudah sehingga cepat terselesaikan. Tetapi gadget juga memiliki banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan bagi kalangan siswa. Berbeda dengan masyarakat secara luas, mereka memanfaatkan gadget sebagai sarana mencari hiburan, sarana komunikasi, untuk bisnis dan urusan pekerjaan dan mungkin kepentingan lainnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap penurunan resiko terkena radiasi karena terlalu sering bermain gadget dan terlalu dekat dengan mata, sehingga memengaruhi kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *Sosialisas, Penggunaan, Gadget*

Abstract

Technology is a very sophisticated tool in the current era, the millennial generation, especially students from elementary schools, junior high schools and the equivalent and so on, is a generation that will use technology as optimally as possible without any concrete limitations that the need for gadget technology is a primary need in the 4.0 revolution era, especially for the Indonesian people. Gadgets are small electronic devices that have special functions. A gadget is a small instrument that has a specific practical purpose and function. Basically, gadgets are created to make it easier for consumers to use communication media. Gadgets have the benefit of looking for references or even being able to find information for tasks that students carry out easily so that they can be completed quickly. But gadgets also have many negative impacts that arise in their use for students. In contrast to society at large, they use gadgets as a means of seeking entertainment, means of communication, for business and work and perhaps other interests. The purpose of this study is to determine the effect of using gadgets on reducing the risk of being exposed to radiation because they play gadgets too often and are too close to the eyes, thus affecting learning activities at school.

Keywords: *Socialization, Use, Gadget*

PENDAHULUAN

1. ANALISIS SITUASI

Adapun profil dan lokasi Mitra dapat dijelaskan dalam Tabel di bawah ini:

Tabel 1 Profil Mitra

No.	Nama Mitra	Profil	Lokasi
1.	SDN 105316 Beranti	SDN 105316 Beranti merupakan sekolah lembaga pendidikan Negeri yang dipimpin oleh kepala sekolah Ibu Posma	Jl. Talun Kenas – Tiga Juhar, Kec. STM Hilir, Kab. Deli Serdang.

		Naibaho, S.Pd, yang memiliki kelas I, II, III, IV, V, VI.	
--	--	---	--

Berdasarkan observasi di sekolah dapat diketahui beberapa hal yang menjadi permasalahan yaitu tingginya penggunaan siswa terhadap gadget, terganggunya kegiatan belajar karena siswa lebih banyak menggunakan gadget, kecanduan game online pada siswa, yang menyebabkan resiko terkena radiasi. Hal ini juga ditemukan di salah satu SDN 106824 Besamat bahwa perkembangan belajar siswa terganggu akibat penggunaan gadget. Berdasarkan hasil observasi penulis menemukan bahwa siswa dari kelas V sampai VI rata-rata menggunakan gadget untuk mengisi waktunya dibanding dengan belajar atau mengisi waktu yang bermanfaat. Siswa lebih tertarik pada aplikasi di gadget seperti youtube, game, maupun media sosial lainnya. Siswa yang keseringan menggunakan gadget menyebabkan terganggunya kegiatan belajar dan kesehatan seperti iritasi mata. Adapun masalah lainnya yaitu guru mendapatkan laporan dari orang tua jika anaknya keseringan menggunakan gadget dibandingkan mengerjakan tugas, hal tersebut membuktikan bahwa pengaruh penggunaan gadget akan berdampak pada perkembangan perilaku dimasa yang akan datang, terutama pada prestasi belajarnya. Penggunaan gadget yang salah seperti frekuensi penggunaan gadget yang berlebihan, posisi yang tidak benar dan intensitas pencahayaan yang tidak baik, akan berdampak terhadap penurunan tajam penglihatan. Penurunan tajam penglihatan pada anak-anak akan berakibat pada kesulitan anak untuk melakukan aktivitas sehari-harinya. Semakin bertambahnya penurunan tajam penglihatan pada anak, maka akan meningkatkan berbagai resiko komplikasi kebutaan, seperti glukoma dan abrasi retina (Tiharyo dkk, 2008). Pada usia sekolah, permainan anak lebih disarankan pada permainan fisik, keterampilan intelektual, fantasi serta terlibat dalam kelompok atau tim (Suherman, 2012).

Dengan perkembangannya gadget di semua kalangan terutama di kalangan siswa sekolah dasar mengakibatkan banyaknya kerugian dari segi kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, sosial, dan ekonomi. Berikut ini beberapa dampak negatif dalam perkembangan gadget antara lain: 1. Dengan adanya gadget siswa cenderung malas karena gadget menyediakan fasilitas-fasilitas untuk mengakses informasi, 2. Penggunaan cahaya atau pencerahan maksimal secara berkala pada gadget bisa mengakibatkan perih pada mata dan lebih parahnya bisa menimbulkan rabun dekat, 3. Cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi yang terjadi secara tidak langsung, 4. Banyak terjadi kerugian akibat perkembangan gadget di bidang ekonomi seperti adanya atau banyaknya penipuan, keuangan tidak stabil di setiap keluarga akibat harus memenuhi keinginan anaknya membeli gadget terbaru, 5. Berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral.

2. PERMASALAHAN MITRA

Berdasarkan analisis situasi diatas maka ditemukan beberapa permasalahan mitra yaitu:

- 1) Tingginya intensitas siswa dalam penggunaan gadget.
- 2) Banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas karena lebih banyak menggunakan gadget.
- 3) Kurangnya sosialisasi siswa terhadap lingkungan terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

a. Solusi yang ditawarkan

Dalam mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru SDN 105316 Beranti pengusul memberikan solusi berdasarkan beberapa hasil riset terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan judul PKM yang dilakukan oleh tim PKM yaitu **Pertama Dwi Satri Ndah Pratiwi** (2021), berjudul "PERAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DUSUN AI PAYA DESA LABUAN AJI KECAMATAN TARANO KABUPATEN SUMBAWA TAHUN AJARAN 2020/2021", tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini agar orang tua dan guru dapat meminimalisir pengaruh dari penggunaan gadget yang sehari-hari dilihat oleh siswa tingkat sekolah dasar agar tidak mengganggu motivasi belajar yang seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh para orang tua dan guru sehingga prestasi belajar siswa dapat tercapai dengan baik. **Kedua Widea Ernawati** (2015), berjudul, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PENURUNAN TAJAM PENGLIHATAN PADA ANAK USIA SEKOLAH (6-12 TAHUN) DI SD MUHAMMADIYAH 2 PONTIANAK SELATAN". Hasil riset bahwa adanya pengaruh negatif dan positif penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku siswa. **Ketiga Kurniati** (2020) berjudul, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI SISWA". Hasil riset bertujuan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap perkembangan prestasi belajar siswa.

Gadget memang sangat berguna bagi kehidupan, namun kegunaan tersebut harus digunakan secara positif. Bagi orang yang sudah dapat bertanggung jawab, maka penggunaan gadget akan cenderung lebih aman. Bagi siswa yang terlalu dini kegunaan gadget masih terlalu beresiko. Siswa memakai gadget hanya untuk bermain. Hal ini dapat menyebabkan kecanduan apabila siswa tersebut diberikan gadget pribadi sejak

dini. Dampaknya akan terlihat ketika siswa tersebut beranjak dewasa. Maka dari itu orang tua dan guru harus bersikap tegas kepada siswanya ketika meminta gadget pribadi sebelum batasan usia. orang tua dapat mengalihkan permainan anak tersebut ke permainan-permainan yang melatih motoriknya.

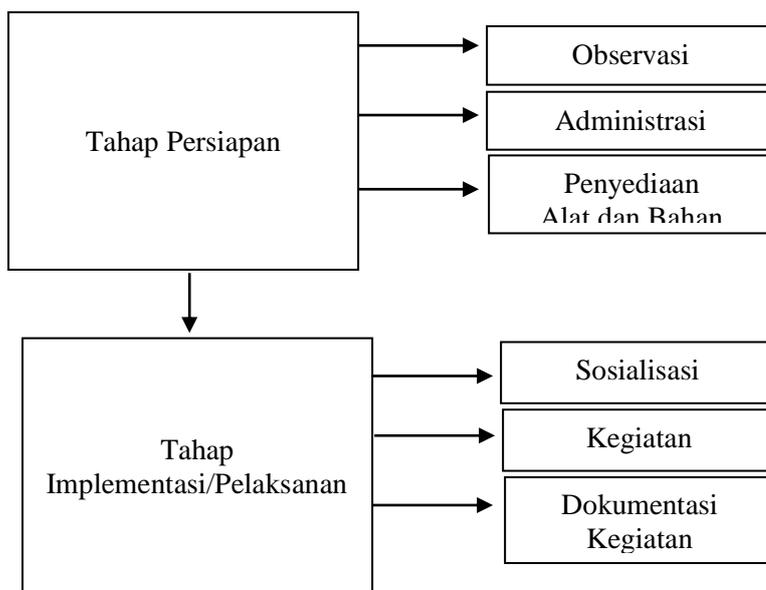
b. Target Luaran

Dari kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat dihasilkan luaran berupa:

1. Adanya kesadaran siswa dalam memahami dampak positif dan negatif penggunaan gadget.
2. Guru dapat mengingatkan siswa dalam membatasi kegiatan penggunaan gadget.
3. Laporan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dibuat oleh pengusul berdasarkan format yang telah di tentukan akan dikirim melalui email lppm.universitasquality@gmail.com
4. video kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dibuat pengusul akan dikirimkan melalui email lppm.universitasquality@gmail.com

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PKM ini melalui beberapa tahapan yang akan dilaksanakan, antara lain dapat digambarkan dalam alur berikut:



Gambar 1 Alur Metode Pelaksanaan

1. Tahap Persiapan Awal

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan survei pada lokasi yang akan dijadikan program pengabdian masyarakat yakni SDN 105316 Beranti yang berada di Jl.Talun Kenas – Tiga Juhar, Kec. STM Hilir, Kab. Deli Serdang dilaksanakan sebanyak 1 (satu) kali.

b. Administrasi

Proses Administrasi Dalam tahap persiapan ini dilakukan dengan mengurus perizinan dan koordinasi dengan pihak sekolah SDN 105316 Beranti.

Pihak tersebut antara lain:

- 1) Kepala Sekolah SDN 105316 Beranti
- 2) Guru SDN 105316 Beranti

c. Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan alat dan bahan ini dilakukan dengan membuat video pembelajaran yang akan digunakan dalam sosialisasi, Selain itu peralatan yang dipergunakan dalam sosialisasi juga dipersiapkan pada tahap ini antara lain ruang kelas untuk tempat sosialisasi, infokus, dan laptop.

2. Tahap Implementasi / Pelaksanaan

a. Sosialisasi

Berdasarkan kesepakatan dengan mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka Tim PKM menggunakan metode pendekatan dengan kegiatan Sosialisasi dalam pengabdian kepada masyarakat

ini. sosialisasi akan dilaksanakan dengan dua tahap yaitu teori dan praktek atau penerapannya yang berupa contoh-contoh kegiatan yang dapat memperkuat dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Pada kegiatan pertama siswa akan menerima materi dampak positif dan negatif menonton gadget. Kemudian pada tahap kedua peserta akan mendapatkan materi contoh dampak positif dan negatif dari kegiatan tersebut. Dalam sosialisasi ini akan didukung oleh beberapa narasumber yang akan menyampaikan materinya.

Tabel 2 Materi Narasumber

No.	NARASUMBER	BIDANG TUGAS	URAIAN MATERI
1.	Paska Sriulina Tarigan, M.Pd.	Ketua	Materi, dampak positif dari kegiatan penggunaan gadget.
2.	Polintan Rehulina Sembiring, M.Pd.	Anggota	Materi, dampak negatif dari kegiatan penggunaan gadget.
3.	Yenni Florentina Ginting	Mahasiswa	Menyiapkan kebutuhan kegiatan dan Membagikan buku bacaan pendukung kepada Siswa.

b. Praktek Penerapan di Kelas

Setelah mendapatkan perlakuan sosialisasi akan dilaksanakan dengan praktek atau penerapannya yang berupa contoh-contoh kegiatan yang dapat memperkuat dari kegiatan sosialisasi ini. Kerja sama mitra dan peran aktifnya dalam kegiatan pelatihan sangat diharapkan demi keberhasilan sosialisasi ini. Kegiatan penyuluhan tentang sosialisasi dampak positif dan negatif dari kegiatan penggunaan gadget diharapkan dapat berlanjut dengan pemberian materi dengan komoditas yang berbeda.

c. Dokumentasi

Segala bentuk kegiatan pelaksanaan PKM di dokumentasikan dalam bentuk foto dan video kegiatan pelaksanaan PKM.

3. Partisipasi Mitra Dalam pelaksanaan kegiatan

Dalam hal ini mitra memiliki peranan dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

- a. Menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan sosialisasi.
- b. Mengkoordinasi guru-guru.
- c. Membagikan materi sosialisasi dan menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan selama kegiatan.
- d. Menjadi tim sukses selama kegiatan berlangsung baik secara teknis maupun secara sistematis.

4. Evaluasi Pelaksanaan Program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan PKM selesai dilaksanakan

Setelah pelaksanaan kegiatan PKM ini dilaksanakan kepada mitra diharapkan siswa siswa memahami dampak menonton televisi yang bisa mempengaruhi perkembangan mereka. Dan selama pelaksanaan program PKM ini guru-guru dapat membantu para siswa untuk lebih memahami.

Hasil dan Pembahasan

Dalam mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi oleh guru di SDN 105316 Beranti kami pengusul memberikan sebuah solusi berdasarkan beberapa hasil riset terdahulu :

1. Mengedukasi dampak dari intensitas penggunaan gadget kepada siswa SDN 10516 Beranti.
2. Mensosialisasikan kepada siswa dampak yang ditimbulkan dari intensitas penggunaan gadget yang terlalu lama
3. Mensosialisasikan kepada guru dan wali siswa serta masyarakat mengenai kegiatan yang bersifat positif dalam pembelajaran dan menyenangkan sebagai alternatif kegiatan siswa dalam penggunaan gadget di rumah.

Dari data yang diperoleh penggunaan gadget melalui angket tertutup berupa pernyataan yang disebarkan kepada siswa, peneliti memberikan arahan petunjuk untuk pengisian angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini sudah diketahui validitas dan realibilitasnya. Jumlah angket adalah 20 butir pertanyaan lengkap dengan pilihan jawabannya. Skor yang digunakan adalah jika pernyataan positif maka sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2 dan sangat tidak setuju = 1. Untuk pernyataan negatif skor yang diberikan adalah selalu = 1,

sering = 2, kadang-kadang = 3 dan tidak pernah = 4. Berdasarkan skor tersebut maka skala intensitas penggunaan gadget memiliki rentang skor 20 sampai 80.

Data penelitian hasil penyebaran angket penggunaan gadget, diperoleh skor tertinggi 80 dan skor terendah 20. Hasil perhitungan diperoleh skor rata-rata (X) = 55.50 dengan Simpangan baku (s) = 7.583. Data yang diperoleh selanjutnya dalam daftar distribusi frekuensi, yang secara ringkas diperlihatkan.

Berikut data hasil penyekoran untuk masing-masing indikator dari minat belajar seperti tingkat keseringan penggunaan gadget, durasi penggunaan gadget dan perhatian untuk penggunaan gadget. Dari indikator-indikator tersebut peneliti membuat pertanyaan-pertanyaan yang disusun dalam bentuk angket yang disebarkan kepada responden.

Tabel 3 Indikator Intensitas Penggunaan Gadget

No.	Indikator	Jumlah Skor	Persentase
1.	Tingkat keseringan penggunaan gadget	1.536	27.75 %
2.	Durasa penggunaan gadget	2.175	39.28 %
3.	Perhatian dalam penggunaan gadget	1.826	32.97 %
Jumlah		5.537	100 %

Berdasarkan data tabel di atas maka indikator yang memiliki skor tertinggi adalah indikator kedua, yaitu indikator durasi penggunaan gadget dengan skor 2.175 (39.97%) dan untuk skor terendah adalah indikator pertama yaitu tingkat keseringan penggunaan gadget 1.536 (27.75%). Setiap jawaban responden terhadap indikator intensitas penggunaan gadget dikategorikan pada tabel berikut berdasarkan skala *Likert*.

Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa SDN 105316 Beranti termasuk kategori sangat baik. Setelah dilakukan penyekoran dan diketahui dari masing-masing responden berdasarkan interval di atas, berikut ini data hasil penyekoran untuk masing-masing indikator dari minat belajar.

Tabel 4 Indikator Minat Belajar

No.	Indikator	Skor	Persentase
1.	Perhatian siswa terhadap pembelajaran	1.300	20.64 %
2.	Sifat kreatif	1.200	19.05 %
3.	Memperbaiki kegagalan	850	13.49 %
4.	Keaktifan siswa dalam belajar	1.350	21.43 %
5.	Mendapat rasa nyaman	680	10.79 %
6.	Sifat ingin tahu	920	14.60 %
Jumlah		6300	100 %

Berdasarkan data tabel di atas maka indikator yang memiliki skor tertinggi adalah ketiga yaitu keaktifan siswa dalam belajar dengan skor 130 (21.43%) dan skor terendah adalah indikator kelima yaitu mendapat rasa nyaman dengan skor 680 (10,79%). Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat sedikit pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa intensitas penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini juga diperkuat dengan apa yang dikatakan Naeklan Simbolon (2013) bahwa Ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu 1) faktor dorongan dalam, 2) faktor motivasi sosial, 3) faktor emosional.

Simpulan

Berdasarkan hasil sosialisasi dampak penggunaan gadget di SDN 105316 Beranti, maka dapat disimpulkan pertama, dampak penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Kedua, intensitas penggunaan gadget di SDN 105316 Beranti memperoleh skor rata-rata nilai 55.50 yang dikategorikan cukup baik. Ketiga, minat belajar siswa SDN 105316 Beranti memperoleh nilai rata-rata 57.50 yang dikategorikan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, Widea (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan*. Jurnal Proners. Vol 3 (1).
- Ndah Pratiwi, Dwi Satri (2021), *Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar di Dusun AI Paya Desa Labuan Aji Kecamatan Tarano Kabupaten Sumbawa Tahun Ajaran 2020/2021*. Jurnal Pendidikan. Vol 2 (2).
- Kurniati. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. Jurnal Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 2 (1).
- Suherman. (2012). *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta: EGC.

- Tiharyo, I., Gunawan, W., & Suhardjo. (2008). *Pertambahan Miopia pada Anak Sekolah Dasar Daerah Perkotaan dan Pedesaan di Daerah Istimewa Yogyakarta*. *Jurnal Oftalmologi Indonesia*, 6 (2), 104-112.
- Simbolon, Naeklan. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*, 1 (2), 14-19.