

ANAK HEBAT TANPA GADGET DI SDN PABELAN 02 KARTASURO SUKOHARJO

Ida Nur Imamah¹⁾, Dyah Rahmawatie RBU²⁾

¹ Program Studi Sarjana Keperawatan, STIKES 'Aisyiyah Surakarta
email: iedaimamah@gmail.com

² Program Studi Sarjana Keperawatan, STIKES 'Aisyiyah Surakarta

Doi : <https://doi.org/10.30787/gemassika.v3i1.380>

Received: April 2019 | Revised: Mei 2019 | Accepted: Mei 2019

ABSTRAK

Latar Belakang: Anak-anak yang hebat perlu memiliki perilaku yang sehat. Perkembangan teknologi komunikasi membawa banyak perubahan sosial, tidak hanya perubahan pola pikir tetapi juga berdampak pada perubahan perilaku sosial. Gadget menjadi gaya hidup anak-anak masa kini. Ironisnya, berbagai efek buruk dapat terjadi jika penggunaan gadget oleh anak-anak tidak dilakukan dengan bijak. **Tujuan:** Layanan masyarakat adalah untuk meningkatkan pengetahuan cara meminimalkan dan menggunakan gadget secara bijak. **Metode:** Kegiatan bakti ini dilakukan satu hari dalam bentuk diskusi interaktif dengan materi tentang cara menggunakan gadget secara bijak. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pengabdian masyarakat, beberapa hasil positif diperoleh, seperti: 1). Peserta yang terdiri dari 40 siswa dan 16 guru antusias dengan materi 2). Para peserta aktif dalam sesi tanya jawab. **Hasil:** Peningkatan terkait penggunaan gadget secara bijak. Hasil post test menemukan 46 peserta atau 82,14% dari peserta menjawab dengan benar. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah pendidikan dengan diskusi interaktif mampu meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang cara menggunakan gadget dengan bijak.

Kata Kunci: anak; handphone; sekolah

ABSTRACT

Background: Great kids need to have healthy behaviors. The development of communication technology brings many social changes, not only changes in mindset but

also impacts on social behavior change. Gadgets become the lifestyle of today's children. Ironically, a variety of adverse effects can occur if the use of gadgets by children is not done wisely. **Purpose:** Community service is to improve the knowledge how to minimize and use of gadgets wisely. This devotional activity is conducted one day in the form of an interactive discussion with the material about how to use gadget wisely. **Methods:** Based on observations during community service activities, some positive results were obtained, such as: 1). The participants tht consist of 40 students and 16 teacher are enthusiastic about the material 2). The participants were active in the question and answer session. The result is the improvement of related to use gadget wisely. **Results:** of the post test found 46 participants or 82.14% of participants answered correctly. The conclusion of this activity is education with interactive discussion able to improve the knowledge of children about how to use gadget wisely.

Keywords : Children; Gadget; School

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi komunikasi membawa banyak perubahan sosial, tidak hanya perubahan pola pikir namun juga berdampak pada perubahan perilaku secara sosial. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia, saat ini perkembangan teknologi tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, akan tetapi telah memasyarakat dikalangan anak-anak.

Bentuk kehadiran teknologi komunikasi dan informasi saat ini

adalah alat komunikasi berupa telepon seluler atau *smartphone* atau *gadget*. *Gadget* memiliki berbagai manfaat seperti sarana komunikasi dan sarana hiburan, namun kemajuan teknologi tersebut juga memiliki dampak buruk. (Rika, 2016 ; Istiyanto, 2016)

Survey yang dilakukan oleh the *Asian Parent Insights* (2014) dalam Sutanto (2016) di kawasan Asia Tenggara dengan melibatkan 2417 orang tua yang memiliki gadget dan memiliki anak uia 3 sampai 8 tahun. Hasil *survey* diperoleh bahwa 98%

responden anak-anak menggunakan *gadget* atau dapat disimpulkan bahwa penikmat *gadget* saat ini bukan hanya usia dewasa namun juga anak-anak. *Alternative* permainan baru pada anak usia sekolah akibat pertumbuhan teknologi. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak khususnya anak sekolah kebanyakan digunakan sebagai media bermain yaitu untuk memainkan aplikasi permainan atau *games*.

Penelitian lain dilakukan Rika (2016) menyimpulkan adanya pengaruh kuat penggunaan *handphone* terhadap kepribadian dan prestasi siswa. Hasil penelitian menyebutkan bahwa siswa akan lebih berprestasi apabila dapat meminimalkan waktu dalam penggunaan *gadget* dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal-hal positif.

Pengoptimalan potensi diri seorang anak diperlukan peran serta orang tua, guru dan lingkungan

sekitar. Peran serta semua elemen akan menjadi penting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak. Meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak dan mengajarkan penggunaan *gadget* secara bijak menjadikan anak terhindar dari dampak negatif *gadget* pada anak.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak dan guru tentang dampak *gadget*, sehingga diharapkan anak tidak lagi bermain dengan *gadget*, namun lebih berinteraksi dengan teman. (Hukormas, 2014)

MASALAH YANG DITEMUKAN

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis, didapatkan data bahwa hampir seluruh siswa kelas IV dan V lebih tertarik bermain *gadget* ketika di rumah. hampir 50% siswa telah memiliki *gadget* yang diberikan oleh orang tua, meskipun *gadget* tidak dibawa ke sekolah

karena tidak diperbolehkan. namun, ketika di rumah anak lebih tertarik bermain *gadget* dibanding bermain dengan teman sebaya.

TARGET DAN LUARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian memiliki target agar siswa memiliki pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget*, yang kemudian diaplikasikan dengan tidak menggunakan *gadget*. Siswa juga dapat melakukan permainan edukatif yang menarik dengan kelompok sebaya sehingga pada akhirnya siswa tidak tertarik lagi menggunakan *gadget*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilakukan dengan pendekatan model stress adaptasi Stuart. Model pendekatan ini yaitu dengan melihat respon adaptif dan maladaptif kemudian memberikan promosi kesehatan dengan tujuan memberikan kesehatan serta kualitas hidup yang optimal.

Metode kegiatan dengan diawali dengan memberikan pertanyaan *pretest* kepada peserta. Dilanjutkan dengan memberikan materi video tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak-anak. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan edukasi pada siswa tentang tahap perkembangan sesuai usia dan dampak penggunaan *gadget* pada usianya. Pemberian edukasi dilakukan dengan *slide* materi yang diberikan oleh penulis. Acara diakhiri dengan memutar video permainan edukatif yang dapat dilakukan anak secara berkelompok dan bermain *games*. Kegiatan pengabdian diakhiri dengan memberikan pertanyaan sebagai *post test* pemberian materi.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 April 2018 pukul 09.00 WIB. Acara dilaksanakan di Ruang Kelas SD N Pabelan 2

Kartasura Sukoharjo dan diikuti oleh 40 siswa kelas 5 dan 16 guru dan wali kelas.



Gambar 1.
Penyampaian materi



Gambar 2.
Anak Melihat Pemutaran Video

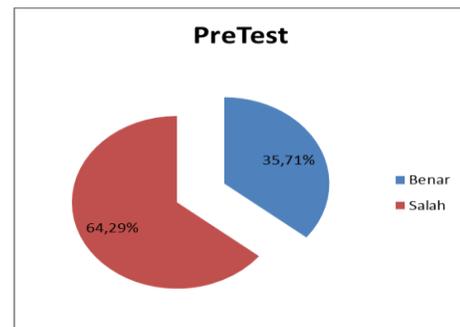
Kegiatan *pre test* dilakukan setelah perkenalan dengan tujuan agar dapat melihat pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan disampaikan. Hasil *pre test* diketahui dari 56 peserta hanya 20 peserta

yang mampu menjawab dan menyebutkan dengan benar cara menjadi anak hebat tanpa *gadget*.

Menjadi anak hebat tanpa *gadget* diketahui melalui pertanyaan yang diberikan oleh penulis kepada peserta. Berdasarkan *pre test* tersebut diketahui hanya 35,71% atau 20 peserta dari total 56 peserta yang mampu menjawab dengan tepat.



Gambar 3.
Penyampaian Materi



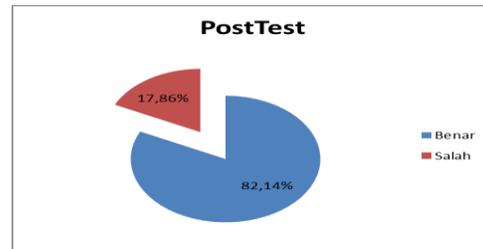
Gambar Diagram 1.
Hasil *Pre Test*

Edukasi diawali dengan pemberian pengetahuan tentang tugas perkembangan pada anak berdasarkan usianya yaitu usia sekolah. Pemberian edukasi dilanjutkan dengan memberikan informasi tentang jenis-jenis *gadget* dan dampak negatifnya. Peserta kemudian diberikan informasi tentang bagaimana mengalihkan perhatian agar tidak kecanduan *gadget*. Informasi pengalihan diberikan dengan memberikan informasi serta melakukan contoh-contoh permainan yang dapat dilakukan untuk menghindari *gadget*. Kegiatan diakhiri dengan melakukan *post test* pada seluruh peserta, *post test* dilakukan dengan memberikan pertanyaan pada seluruh peserta. Hasil *post test* didapatkan 46 peserta atau 82,14% peserta menjawab dengan benar.



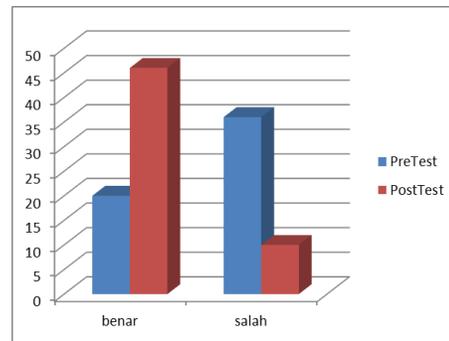
Gambar 4.

Sesi Tanya Jawab



Gambar Diagram 2.
Hasil *Post Test*

Hasil kegiatan dapat disimpulkan terdapat perbedaan setelah diberikan informasi serta contoh kegiatan pengalihan kepada peserta agar tidak menggunakan *gadget*.



Gambar Diagram 3.
Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat diketahui bahwa seluruh peserta anak usia sekolah pernah menggunakan *gadget* dan mengerti tentang jenis-jenis *gadget*. Hasil pengkajian

didapatkan bahwa anak bermain *gadget* karena diperkenalkan oleh orang tuanya dan mengetahui dari teman atau lingkungan. Anak mengatakan bahwa dirumah orang tua menggunakan *gadget* sehingga anak ingin mencobanya. Sebagian besar peserta menggunakan *gadget* untuk bermain games dan melihat video *youtube*. Hanya sebagian kecil peserta yang menggunakan *gadget* untuk mencari informasi tentang pelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Simamora (2016) bahwa penggunaan *gadget* saat ini tidak memandang usia, tidak hanya orang dewasa namun juga anak-anak usia sekolah bahkan balita.

Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa anak-anak dapat memperoleh *gadget* adalah dari orang tuanya. Orang tua sengaja memberikan *gadget* untuk memudahkan komunikasi dengan anak. Al-Ayouby (2017) mengatakan

bahwa anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* dan menonton film animasi.

Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan pengabdian yang telah dilaksanakan bahwa pengawasan orang tua pada anak dalam penggunaan *gadget* dirasa kurang. Orang tua terkesan memberikan *gadget* secara bebas dan tidak terlalu khawatir terhadap dampaknya. Hal tersebut ditandai dari hasil pengkajian bahwa anak tidak dibatasi waktu dalam bermain *gadget*.

Simamora (2016) mengatakan bahwa anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi, sehingga anak lebih cepat menguasai penggunaan *gadget* dan sering terlena dengan kecanggihan teknologi. Hal tersebut mengakibatkan anak lebih senang berhadapan dengan *gadget* dibandingkan dengan bermain bersama teman-temannya. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya interaksi sosial pada anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat diperoleh hasil bahwa peserta telah meningkat pengetahuannya terkait dengan dampak penggunaan *gadget*. Hasilnya anak telah mengetahui cara mengalihkan perhatian dari *gadget*, salah satunya dengan bermain serta berinteraksi dengan teman. Lebih dari 50% peserta mengetahui dan akan mempraktekkan cara yang telah diajarkan untuk mengalihkan ketertarikan dari *gadget*.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat pada anak usia sekolah di SDN Pabelan 2 Kartasuro, Sukoharjo dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah semua telah mengetahui dan mengerti tentang cara penggunaan *gadget*. Pemberian edukasi memperlihatkan terjadi peningkatan dan perubahan pengetahuan pada peserta tentang dampak negatif *gadget*, manfaat *gadget*, serta cara mengalihkan perhatian dari *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M Hafiz. 2017. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Diakses melalui <http://digilib.unila.ac.id/27131/1/> pada 1 Juli 2018.
- Hukormas. 2014. Anak usia sekolah menjadi tumpuan kualitas bangsa. Diakses melalui <http://www.gizikia.depkes.go.id/sekretariat/anak-usia-sekolah-menjadi-tumpuan-kualitas-bangsa/> pada 8 mei 2016.
- Istiyanto, Bektı S. Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi bagi anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Jenderal Soedirman*. 01 (2016) 58 – 63.
- Keliat, Budi Dkk.(2011). *Manajemen keperawatan Psikososial dan Kader Kesehatan Jiwa*. Jakarta EGC.

- Lestari, Inda ; Riana, Agus Wahyudi; M, Budi. Pengaruh gadget pada Interaksi Sosial dalam Keluarga. *Prosiding KS : Riset & PKM*; Volume (2); Nomor (2); Hal : 147 – 300; ISSN : 2442 – 4480.
- Maulana, Heri DT. 2009. Promosi Kesehatan. Jakarta : EGC.
- Rika, Handriani. 2016. Pengaruh Unsafe Action Penggunaan Gadget Terhadap Ketajaman Penglihatan Siswa Sekolah dasar Islam Tunas Harapan Semarang. *UDINUS Repository*.
- Simamora, Antonius. 2016. Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Bandar Lampung. Diakses melalui <http://digilib.unila.ac.id/23220/3/> pada 1 Juli 2018
- Stuart, Gail W. (2013). *Principles and Practice of Psychiatric Nursing 10th Ed.* Canada. Mosby Elsevier
- Sutanto, Brigitta Carla; Bangsa, Petrus Gogor; Martien. 2016. Perancangan Kampanye Sosial Pentingnya Waktu Bersosialisasi dan Bermain Anak Usia 6 – 10 Tahun.