

EDUKASI SMART GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH **EDUCATION SMART GADGETS ON SCHOOL AGE CHILDREN**

Agnes Erida Wijayanti¹, Nur Anisah², Andri Purwandari³

STIKES Wira Husada Yogyakarta, Jl. Babarsari, Tambak Bayan, Catur Tunggal Depok
Sleman Yogyakarta

Telp (0274) 485110, 485113

eridaagnes@gmail.com HP 085743419500

ABSTRAK

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Pada awalnya penggunaan *gadget* hanya digunakan orang dewasa akan tetapi di zaman modern *gadget* banyak digunakan oleh anak-anak. Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan *gadget* menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam mendidik serta sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, rewel, yang akhirnya mengganggu aktifitas orang tua. Anak adalah pribadi “unik” yang mempunyai potensi, mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang, anak membutuhkan bantuan tidak hanya dari guru, akan tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu lainnya. Saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Tujuan pengabdian masyarakat adalah orang tua mampu memahami tentang pengaruh *gadget* bagi tumbuh kembang anak usia sekolah, supaya anak dapat dibatasi penggunaannya, daya kembang anak dapat berkembang dengan baik, menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Hasil Edukasi kesehatan melalui ceramah dan diskusi melalui virtual cukup efektif meningkatkan pemahaman guru, orang tua/wali mengenai penggunaan *gadget* bagi tumbuh kembang anak usia sekolah.

Kata kunci: *gadget*, tumbuh kembang, usia sekolah

Abstrac

The progression of the technology now this is very rapidly and progressively sophisticated. At first the use of gadgets used only adults but this modern gadgets there were also a lot used on the childs. Today very often we find the utilization of gadgets is one ways shortcut parents in educating and as a governess to their children. With a variety of features and applications that draw them using it to accompany the for the parents could be their activity without messing around worried her son, play dirty fussy , so disturbing activities parents. Students or child is unique personal a person who has potential and subjected to the process of developing. In the process of these developing child needs assistance not only from teachers, but by an itself, in a life with other individuals. When they enter primary school age children 6-12 years that is six, child development will very quickly. The devotion of the society parents to understand about the effects of the gadget sprouting up for school age childre, so that the child gets restricted in use and the development of children and be a well developed active, smart , and interactive toward others. The health education through lectures and discussion through virtual effectiveness of the teachers and parents regarding the use of growth of gadgets for school age children

Keyword : gadget, growth and development, school age

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Menurut (Syahyudin, 2019) gadget adalah suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia seperti handphone, komputer dan lainnya. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Pada awalnya penggunaan gadget hanya digunakan orang dewasa akan tetapi di zaman modern ini gadget banyak juga digunakan pada anak-anak.

Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan gadget menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendampingan sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi

yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas 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.

Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memperhatikan karena kemajuan IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh; dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya gadget. Dengan gadget yang melalui fitur-fitur lengkap membuat pelajar mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat dan

hampir bersamaan serta dengan biaya yang relatif murah sehingga dapat membantu siswa dalam mengakses informasi yang berhubungan dengan materi-materi pembelajaran yang diberikan di sekolah alhasil prestasi belajar siswa dapat meningkat. Namun di lain pihak, gadget pun dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa (Syifa et al., 2019)

Siswa atau anak adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang itu anak membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain. Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya.

Gadget sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya

di kalangan pelajar, gadget sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Gadget telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan (Rachmawati et al., 2017). Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika sering digunakan (Marpaung, 2018).

Penggunaan gadget di era Pandemi Covid 19 merupakan hal utama, atau bisa dikatakan setiap anak sekolah memiliki gadget, hal ini perlu perhatian khusus dari

guru maupun orang tua siswa. Orang tua dipandang perlu mengetahui adanya peraturan pembatasan penggunaan gadget, hal ini diharapkan ada peningkatan efektivitas, kreativitas, dan kemandirian proses pembelajaran di satuan pendidikan serta menjadi pembinaan terhadap siswa maupun orang tua tentang bahaya penggunaan gadget secara berlebihan.

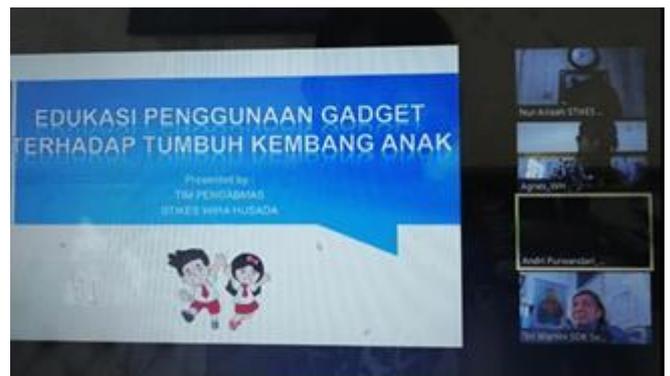
Berdasarkan uraian di atas, maka penting untuk melakukan edukasi penggunaan smart gadget pada tumbuh kembang anak usia 11 – 12 tahun di SD Kanisius Sengkan.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat edukasi kesehatan tentang Penggunaan Smart Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia 11 – 12 tahun ini dilakukan oleh sekelompok dosen dari Program Studi keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Wira Husada Yogyakarta sebagai salah satu bentuk Tri Dharma Perguruan Tinggi di bidang pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini dilakukan selama 2 hari yaitu tanggal 23-24 Januari 2021 dengan bekerjasama dengan Kepala Sekolah dan tim guru di SD Kanisius

Sengkan Sleman. Adapun tahapan kegiatan sebagai berikut:

1. Penyampaian informasi kegiatan menggunakan flayer yang dibagikan melalui whatsapp group orang tua di kelas V SD Kanisius Sengkan, dilaksanakan pada 11-20 Januari 2021
2. Pendaftaran peserta edukasi pada 15 – 19 Januari 2021 melalui google form
3. Kegiatan Pre test tanggal 23 Januari 2021, melalui google form yang dibagikan melalui group whatsapp peserta kegiatan.
4. Pada tanggal 24 Januari 2021, Kegiatan Edukasi dilaksanakan di aplikasi zoom meeting. Setelah selesai kegiatan maka dibagikan kuesioner post test menggunakan aplikasi google form pada whatsapp group peserta.



Gambar 1 : Kepala Sekolah SD Kanisius Sengkan sedang memberikan sambutan pada pembukaan edukasi

Metode yang dilakukan adalah community-based research (CBR) yaitu dengan memberikan pre-test, edukasi melalui ceramah dan diskusi, dan post-test kepada orang tua wali kelas V. Terdapat 10 pertanyaan mengenai bahaya gadget bagi tumbuh kembang anak, serta perkembangan psikologi pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil dari pengukuran pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia sekolah sebelum dan setelah edukasi.

Tabel 1. Hasil Nilai Pre Test dan Post Test dari 24 partisipan

Nilai	Jumlah peserta yang mendapatkan nilai	
	Pre Test	Post Test
0	0	0
1	0	0
2	0	0
3	2	0
4	5	0
5	8	5
6	7	8
7	2	9
8	0	1
9	0	1
10	0	0
Jumlah	24	24

Berdasarkan evaluasi nilai pre-test dan post-test, ada sedikit peningkatan dari rata-rata nilai pre-test yaitu 5,54 menjadi

rata-rata nilai post-test yaitu 6,36. Pada saat pre-test, 15 orang memiliki nilai di bawah 5, namun pada saat, 20 orang memiliki nilai minimal 6. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar, edukasi kesehatan melalui ceramah secara virtual ini cukup efektif

Berikut ini merupakan daftar pertanyaan yang diberikan untuk mengukur pengetahuan orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak.

Tabel 2. Daftar pernyataan Pre Test dan Post Test

No	Daftar Pernyataan
1	Apakah yang dimaksud dengan <i>Gadget</i> ?
2	Berikut benar merupakan dampak positif penggunaan <i>gadget</i>
3	Berikut benar merupakan dampak negative penggunaan <i>gadget</i>
4	Berikut benar merupakan bahaya <i>gadget</i> pada tumbuh kembang anak
5	Berikut benar merupakan bahaya <i>gadget</i> pada psikologi anak
6	Berikut benar merupakan bahaya <i>gadget</i> pada perkembangan fisik anak
7	Berikut benar merupakan bahaya <i>gadget</i> pada perkembangan psikoseksual anak
8	Berikut benar merupakan tata laksana kecanduan <i>gadget</i> pada anak
9	Berikut ini merupakan salah satu tips mengatur <i>screen time</i> di rumah pada usia lebih dari 5 tahun
10	Berapa jam kebutuhan tidur anak usia 6-12 tahun?

Berikut merupakan daftar rincian jawaban dari responden terhadap pertanyaan yang diberikan sebelum dan setelah edukasi.

Tabel 3. Rincian nilai Pre Test dan Post Test dari setiap nomor

No	Jumlah Jawaban Benar		Jumlah Kenaikan
	Pre Test	Post Test	
1	12	20	8
2	17	21	4
3	12	19	7
4	17	21	4
5	20	23	3
6	10	15	5
7	8	18	8
8	11	19	8
9	14	23	9
10	17	23	6

Berdasarkan dari Tabel 3, kenaikan jumlah jawaban benar yang paling besar adalah pertanyaan nomor 9 yaitu tentang tips mengatur screen time di rumah pada usia lebih dari 5 tahun. Sejumlah 23 orang menjawab benar, bahwa screen time di rumah sebaiknya diberikan maksimal adalah 2 jam. Dengan edukasi kesehatan ini, orang tua/wali kelas usia sekolah menjadi lebih paham bagaimana memberikan gadget saat anak ada di rumah. Jawaban nomor 1, 7, dan 8 mengalami kenaikan sejumlah 8. Sebagian orang tua dan wali kelas menjawab jenis pertanyaan mengenai definisi gadget dengan benar, kemudian pertanyaan mengenai bahaya

gadget pada perkembangan psikoseksual anak. Sebagian orang tua dan wali telah menjawab dengan benar, yang artinya mereka sangat peduli dengan kondisi psikoseksual anak mereka. Kemudian pada item pertanyaan tata laksana kecanduan gadget pada anak, Sebagian orang tua wali telah menjawab dengan benar. Dapat disimpulkan orang tua dan wali mampu menolong anak mereka jika terjadi kecanduan gadget.

Jawaban soal no 3 dan 10 mengalami kenaikan. Pada pertanyaan no 3 yaitu dampak negative penggunaan gadget, Sebanyak 19 orang dapat memberikan jawaban benar setelah diberikan edukasi, sehingga terdapat kenaikan nilai sebanyak 7 orang. Kemudian pada pertanyaan ke 10, mengenai kebutuhan tidur anak usia 6-12 tahun, sebanyak 23 orang menjawab dengan tepat setelah diberikan edukasi. Artinya orang tua paham mengenai pentingnya istirahat tidur bagi perkembangan anak.

Dari hasil kuesioner mengenai evaluasi kegiatan edukasi kesehatan melalui ceramah dan diskusi melalui virtual ini, sebagian besar orang tua/wali senang dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini karena dapat meningkatkan wawasan orang tua/wali terhadap penggunaan gadget bagi

tumbuh kembang anak usia sekolah dasar. Penggunaan gadget yang bijak tentunya akan membawa kebaikan bagi generasi cerdas Indonesia. Saran dari orangtua/wali serta guru, mungkin perlu dilakukan penyuluhan kesehatan secara langsung kepada semua orang tua/wali di SD Kanisius Sengkan supaya informasi yang diberikan lebih jelas dan mudah dipahami oleh orang tua/wali



Gambar 2 : Sesi Foto Bersama dengan seluruh peserta, guru, dan educator

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara umum, ceramah dan diskusi melalui virtual dapat menjadi sarana dalam edukasi kesehatan yang efektif dalam memberikan informasi kesehatan kepada masyarakat. Hal ini bisa didapatkan dengan rata-rata ada sedikit peningkatan dari rata-rata nilai pre-test yaitu 5,54 menjadi rata-rata nilai post-test yaitu 6,36. Pada saat pre-test, 15 orang

memiliki nilai di bawah 5, namun pada saat post-test, 20 orang memiliki nilai minimal 6. Edukasi kesehatan melalui ceramah dan diskusi melalui virtual cukup efektif meningkatkan pemahaman guru dan orang tua/wali mengenai penggunaan gadget bagi anak sehingga tujuan dari pengabdian masyarakat edukasi kesehatan dengan ceramah dan diskusi melalui virtual ini tercapai.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru dan orang tua/wali kelas V SD Kanisius Sengkan Sleman, yang telah membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan termasuk kepada STIKES Wira Husada Yogyakarta yang telah memberikan dukungan berupa pendanaan pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran. E-Jip Biol, 5(1).

Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.