

## KEGIATAN KULIAH KERJA NYATA BAGI PESERTA ANAK DIDIK PADA SOSIALISASI PENGARUH GADGET

M. Asro<sup>1)</sup> Dian Maulana Sidik<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Fakultas Syari'ah dan Hukum, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, [muhammadasro@uinsgd.ac.id](mailto:muhammadasro@uinsgd.ac.id)

<sup>2)</sup> Program Studi Administrasi Publik, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, [dianmaulanasidik7@gmail.com](mailto:dianmaulanasidik7@gmail.com)

### Abstrak

Kegiatan sosialisasi tentang pengaruh gadget ditekankan pada pengguna gadget peserta anak didik tingkat Sekolah Dasar/Ibtidaiyah (SD/MI) dan Sekolah Lanjutan Pertama (SMP/MTs) tahun 2019 di Desa Jayamekar Cibugel Jawa Barat. Pada tingkatan peserta anak didik ini pengguna gadget terlalu apatis dan lupa akan waktu dan menjadikan anak-anak menjadi *hyper aktif* dan mempengaruhi perkembangan psikologi dan mentalnya. Tujuan dari kegiatan sosialisasi ialah untuk meminimalisir sekecil mungkin pengaruh gadget kepada peserta anak didik tersebut. Metode deskriptif dengan pendekatan ceramah, diskusi yang dipergunakan dalam penulisan artikel ini, dilanjutkan dengan tanya jawab dan simulasi kasus dengan ilustrasi dan penuh pembawaan. Adapun hasil dari kegiatan sosialisasi pengaruh gadget, antara lain : *pertama*, gunakan gadget seoptimal mungkin sesuai kebutuhan pengguna, jangan sampai ketagihan dan lupa waktu; seharusnya lebih dominan fungsi positifnya. *kedua*, saling berbagi pengetahuan tentang pengaruh gadget kepada teman, saudara, keluarga, dan masyarakat lingkungan sekitar agar mereka bisa melindungi diri supaya penggunaan gadgetnya sesuai dengan kebutuhan. *ketiga*, memperkenalkan bahwa gadget bisa digunakan sebagai sarana belajar mengajar secara *daring (online)* meskipun tidak ideal seperti yang diharapkan; sebagai sarana berbisnis, dan menyelesaikan pekerjaan yang memerlukan efisiensi dan efektifitas baik waktu maupun tenaga; serta kegiatan *marketplace* penjualan dengan menggunakan aplikasi *daring* dalam penjualan produk-produk terkini yang dikemas praktis.

**Kata Kunci:** Anak Peserta Didik, Kuliah Kerja Nyata, Pengaruh Gadget, Sosialisasi.

### Abstract

*The activities of socialization about the gadgets' influence emphasized on the users of gadgets participants of elementary school level (SD/MI) and of the first secondary school (SMP/MTs) at 2019 in the village of Jayamekar, Cibugel, West Java. At the level of students participants, this gadget users are too apathy and forget about time and make children become hyper-active and influence the development of psychology and mentality. The purpose of the socialization activities is to decrease as little as possible the effect of gadgets to participants of the students. The descriptive method with lecturing approach; the discussion are applied in writing this article, followed by questions and answers and simulation cases with illustrations and full-fledged. As for the results of the dissemination activities of the gadget influence, among others: first, use gadgets optimally as possible according to the needs of the user, do not get addicted and forget the time; Should be more dominant positive function. Second, share knowledge about the influence of gadgets to friends, relatives, family, and the surrounding community so they can protect themselves so that the use of the gadget according to the needs. Third, introduce that gadgets can be used to learning to teach online although not ideal as expected; As a means of doing business, and finishing the work that requires efficiency and effectiveness of both time and energy; As well as sales marketplace activities by using online applications in the sale of latest products that are packaged practically.*

**Keywords:** Students, Work Field, Gadget's Influence, Socialization.

### PENDAHULUAN

Teknologi merupakan alat yang sangat canggih pada era sekarang, generasi milenial khususnya anak-anak peserta didik dari sekolah dasar, sekolah tingkat pertama dan sederajat (SMP/MTs) 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.

Teknologi yang sekarang lagi *booming* di dunia adalah tentang gadget. Menurut Arifin, Larasati Aurora dan Rahmadi, Farid Agung (2017), Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai acang atau gawai. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah adanya unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya 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.

Penggunaan gadget pada masa sekarang ini hampir setiap kalangan memanfaatkan dan membutuhkannya kurang lebih 4 (empat) jam untuk “menemani” kegiatan pada setiap harinya. Bagi kalangan tertentu, gadget memiliki manfaat dan nilai tersendiri; selain kalangan peserta didik. Tetapi jangan lupa, bahwa gadget juga banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan bagi kalangan peserta didik. Berbeda dengan masyarakat secara luas, mereka memanfaatkan gadget sebagai sarana mencari hiburan, sarana komunikasi, untuk bisnis dan urusan pekerjaan dan mungkin kepentingan lainnya.

### METODOLOGI PENGABDIAN

Sosialisasi kegiatan ini menggunakan metode deskriptif, dengan menggunakan pendekatan ceramah, diskusi, dilanjutkan dengan tanya jawab dan simulasi kasus dengan ilustrasi dan penuh pembawaan pada peserta didik.

### PELAKSANAAN KEGIATAN

Pemaparan dari beberapa materi tentang seberapa banyak pengaruh gadget itu dipaparkan dengan memberikan beberapa ilustrasi dan pembawaan yang membuat anak-anak menjadi terkesan sedih, dan takut. Pengaruh gadget 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 (Kusuma dkk, 2011:71). Dengan adanya gadget anak-anak dengan mudahnya mendapatkan

pasangan interaksi dengan lawan jenis dengan mudah karena adanya gadget. Hal ini mengakibatkan anak-anak menjadi “dewasa” sebelum waktunya yang akhirnya mereka ketika mengalami kasus patah hati mereka galau keberlarutan sehingga tidak memiliki semangat untuk beraktivitas. Adapun Sosialisasi yang diberikan oleh tim pengabdian desa Jayamekar, yaitu :

*Pertama*, menyampaikan pada anak-anak bahwa gadget memiliki dampak positif yang banyak yang dapat membantu segala macam aktifitas kehidupan sehari-hari.



Gambar 1 . Proses Sosialisasi Pengenalan Pengaruh Bahaya Gadget Terhadap Anak SD, MTsN/SMP di Desa Jayamekar Cibugel Sumedang Jawa Barat.

*Kedua*, bahwa bukan hanya hal positif yang didapatkan, tetapi hal negatifnya juga sangat banyak jika digunakan secara berlebihan dan akan menyebabkan addicted pada pengguna

*Ketiga*, gunakan gadget semaksimal dan seoptimal mungkin sesuai kebutuhan pengguna, jangan sampai penggunaannya menjadi ketagihan dan lupa waktu

*Keempat*, saling berbagi pengetahuan tentang bahaya gadget kepada teman-teman dan keluarga agar mereka bisa melindungi diri supaya penggunaan gadgetnya sesuai dengan kebutuhan.

*Kelima*, memperkenalkan bahwa gadget bisa digunakan sebagai alat untuk berbisnis, terkhusus untuk kegiatan marketplace penjualan secara online menggunakan aplikasi canggih yang dikhususkan untuk menjual produk-produk terkini.

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 gadget saat ini semakin canggih tidak hanya dalam mengirim suara untuk mengirim gambar lebih mudah tanpa mengeluarkan biaya yang sangat banya.

Dunia anak peserta didik dalam kehidupan social sekitarnya, pada saat ini tampak sudah lebih dipengaruhi oleh dunia maya, daya pikir anak disekitar lingkungannya yang minim sosialisasi interaksi social terhadap sesuatu di luar 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 gadget supaya ketergantungan pada gadget jangan sampai mengabaikan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya

Menjadi guru dan orangtua dari anak-anak peeserta didik pada era digital gadget, 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 urgen memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak didik yang selalu berdekatan dengan gadget.



Gambar 2. Peserta sosialisasi sedang mengikuti kegiatan sosialisasi pengaruh gadget pada anak peserta didik baik SD/MI/SMP/MTs.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan akan gadget untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan, perhatian,

arahan yang baik dari guru dan orang tua terhadap anak sebagai peserta didik bersama-sama harus selalu dilakukan; karena jika orang tua terlena dengan anak komunikasi anak peserta didik tidak menutup kemungkinan akan mengalami buruknya komunikasi dengan guru, orang tua, teman sendiri dan dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orang tua memberikan gadget pada anak peserta didik pada masa yang akan datang menjadi baik, tentu dengan bimbingan gurunya mengenalkan budaya atau kebiasaan seperti menghormati dan sopan santun .

Terkhusus bagi mahasiswa KKN yang mengsosialisasikan bahaya gedgeet ini harus bisa memperkenalkan gedgeet sedemikian rupa kepada anak SD, SMP yang ada di lingkungan KKN itu sendiri agar tidak memprioritaskan gadget sebagai alat utama untuk menjalani kehidupan di era sekarang ini, karena banyak hal yang harus di lakukan di luar sana agar daya pikir dan tingkahlaku anak anak tidak bersikap apatis tetapi bisa berbaur dengan kehidupan nya serta mengembangkan pikiran dan pengalaman dimana pun mereka berada.

Pada zaman sekarang ini penggunaan gadget merupakan langkah utama orang tua dalam mengurus anak nya, karena dengan adanya gedgeet orang tua lebih bisa leluasa melakukan aktivitasnya dengan memberikan anaknya gedgeet sehingga anak anak akan terlihat tenang dan senang karena fitur yang ada di gedgeet 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 gedgeet tidak hanya berpengaruh pada hal positif saja tetapi kepada hal negatif juga sangat berpengaruh. Banyak hal hal negatif yang dapat menyebabkan anak anak hyper aktif 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.

Gadget berdampak positif dan negatif bagi anak didik kita, misalnya bahwa gadget 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 gadget, maka radiasi dalam gadget bisa berpengaruh tidak baik terhadap jaringan syaraf dan otak; mengurangi daya aktif untuk berinteraksi dengan orang lain amatlah berkurang; sudah merasa nyaman dengan gadget.

Harus diketahui bahwa kesensitifan perkembangan anak itu ketika berumur 1-5 tahun yang kemudian banyak yang menyebutnya sebagai *the golden age*, anak-anak mampu berkembang cukup baik ketika berumur segitu, mulai dari kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual anak mampu berkembang dengan cepat sehingga akan menentukan perkembangan yang selanjutnya.

Pada masa umur 1-5 tahun anak-anak sangat mudah menyerap berbagai informasi dengan cepat, dan mudah untuk menjadi peniru yang handal dan lebih cerdas dari apa yang kita pikirkan, pada masa inilah menjadi dasar daripada terbentuknya kepribadian karakter dan kemampuan *kognitif* nya

Sebenarnya gadget 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 gadget 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 gadget 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.

Handrianto (2013), menjelaskan bahwa, gadget memiliki dampak tersebut antara lain adalah: "Pengaruh positif penggunaan gadget. *Pertama*, Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan). *Kedua*, Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar). *Ketiga*, Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan). *Keempat*, Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa)". Selanjutnya menurut (Handrianto: 2013) sisi positif gadget ini, juga (1) Mempermudah komunikasi dengan seseorang, (2) Mempermudah mendapatkan informasi dengan sekeliling. Selanjutnya, dapat dijelaskan juga dampak negatif dari pengaruh penggunaan gadget bagi anak peserta didik, yaitu : *pertama*, Menurunnya konsentrasi pada saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut). *Kedua*, Malas untuk menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari). *Ketiga*, kurangnya bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya. *Keempat*, *Addicted* (Kecanduan), (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya). Disinilah orang tua dan guru melihat anak peserta didik, mempunyai perasaan khawatir yang cukup berat karena lingkungan.

*Puji Asmaul Chusna*, mengatakan bahwa : "Kehadiran orang tua untuk mengawasi, mengontrol, dan memperhatikan kegiatan anak ditengah-tengah anak sangatlah penting guna menghadapi situasi anak akan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motorik, dan perubahan perilaku yang signifikan. Secara menyeluruh adanya perbedaan dan perubahan komunikasi dan kontak sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan



gadget pada anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga. Lewat komunikasi dan kontak sosial inilah perubahan interaksi sosial dalam keluarga tersebut dapat diukur. Salah satu aspek yang terganggu dalam keluarga adalah aspek interaksi sosial antar anggota keluarga, yang mencakup di dalamnya pola komunikasi dan kontak sosial. Dengan demikian dapat dilihat pengaruh atas penggunaan gadget tersebut terhadap interaksi sosial dalam keluarga. Peningkatan pemahaman ibu dalam memahami periodisasi tumbuh kembang anak, dampak positif dan negative dari gadget dan optimalisasi peran ibu di rumah diantaranya menghargai dan mendengarkan pendapat anak, kritis dan penuh selidik terhadap perilaku anak, memberi nasehat yang lengkap dan menyeluruh serta memberi peringatan keras jika melihat kesalahan pada anak.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi tersebut di tempat KKN Sisdamas 2019 diperuntukan untuk menjauhkan dan mengurangi pengaruh bahaya gadget kepada anak SD/MI dan juga anak SMP/MTs. Sosialisasi kegiatan ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan ceramah, diskusi, dilanjutkan dengan tanya jawab dan simulasi kasus dengan ilustrasi dan penuh pembawaan. Adapun hasil dari kegiatan sosialisasi bahaya gadget, antara lain : *pertama*, gunakan gadget seoptimal mungkin sesuai kebutuhan pengguna, jangan sampai penggunaannya menjadi ketagihan dan lupa waktu dominan fungsi negatifnya. *kedua*, saling berbagi pengetahuan tentang bahaya gadget kepada teman saudara dan keluarga agar mereka bisa *memprotect* diri supaya penggunaan gadget nya sesuai dengan kebutuhan. *ketiga*, memperkenalkan bahwa gadget bisa digunakan sebagai alat untuk berbisnis, terkhusus untuk kegiatan *marketplace* penjualan secara *online* menggunakan aplikasi canggih yang dikhususkan untuk menjual produk produk terkini.

### Saran

Anak kecanduan gadget dan sejenisnya seperti *game on-line* mungkin karena kita memberi contoh kelakuan yang sama, bukan memberi teladan untuk disiplin dan menciptakan lingkungan yang baik. Oleh karena itu, anak peserta didik harus kuat berkarakter menjauhkan dan mengurangi pengaruh

bahaya gadget dan sebagai orang tua dan guru anak peserta didik harus melindungi dan membantu perkembangan karakter, mental, dan psikologinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hastuti. 2012. *Psikolog perkembangan anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Kusuma, Yulianti dan d. Ardi Artanto : *Internet untuk anak tercinta (jakarta: PT Gramedia Widiasorana Indonesia, 2011),71*
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003),26*
- Arifin LA, Rahmadi FA. *Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan prestasi belajar siswa usia 10-11 tahun*. JKD. 2017;6(2):728–36
- Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Penelitian social keagamaan, E-ISSN 2549-4244, P-ISSN 1412-2669, Vol 17, No. 2 (2017)
- Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Kelaurga, Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, Budi M. Taftazani, *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Vol 2, No. 2 (2015), ISSN Cetak : 2442-448X, ISSN Online : 2581-1126*
- \_\_\_\_\_. *Waspadai bahaya gadget mengancam otak anak-* *Suara.com*  
<https://www.suara.com/yoursay/2019/12/19/095353/waspadai-bahaya-gadget-mengancam-otak-anak-anda>