

Edukasi Penerapan Penggunaan Teknologi yang Bijak terhadap Perilaku Anak Usia Dini

Sakina¹, Neneng Hasanah¹, Astuti^{2,3}, Risa Yuliani¹, Siti Masitoh¹
Program Studi S1 Akuntansi, FEB Universitas Pamulang, Tangerang Selatan
¹ sakina7158@gmail.com; ² dosen02422@unpam.ac.id; ³ as6418006@gmail.com ⁴
risayuliyani1998@gmail.com; ⁵ masitohsiti2505@gmail.com;*

Abstrak

Gadget merupakan suatu teknologi yang memiliki fungsi untuk mempermudah komunikasi bagi manusia. Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi dan memudahkan dalam proses belajar siswa/i. Namun, kemajuan teknologi *gadget* bagi dunia pendidikan juga berdampak negatif yaitu bisa mengakibatkan siswa malas belajar dan lebih sering bermain *gadget* tidak pada waktunya. Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang melakukan salah satu kegiatan penyuluhan mengenai “Edukasi Penerapan Penggunaan Teknologi Yang Bijak Terhadap Anak Usia Dini” kepada para siswa/i MI. Unwanul Huda 2 Depok, mengingat masih rendahnya pengetahuan siswa/i akan fungsi dan manfaat serta dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Kegiatan ini bertujuan untuk (1) Memotivasi siswa/i agar lebih bijak dalam menggunakan teknologi *gadget*; (2) Memberikan pemahaman kepada para siswa/i pentingnya mengetahui fungsi dan manfaat serta dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan teknologi *gadget* sesuai kebutuhan. Metode pelaksanaan ini yaitu dengan metode penyuluhan dan interaktif secara tatap muka dengan tetap menjalankan protokol kesehatan. Hasil dari kegiatan ini diharapkan para siswa/i di MI. Unwanul Huda 2 Depok dapat menerapkan penggunaan teknologi *gadget* dengan bijak sesuai kebutuhan agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

Kata Kunci: *Gadget*; Dampak Negatif; Anak Usia Dini

Abstract

The gadget is a technology that has the function to facilitate communication for humans. The use of gadgets in the world of education is very influential, especially in finding information and facilitating the learning process of students. However, advances in gadget technology for the world of education also have a negative impact, which can cause students to be lazy to study and play with gadgets more often not on time. Service to the Community Pamulang University conducts one of the outreach activities regarding "Education on the Application of Wise Use of Technology to Early Childhood" to students at MI. Unwanul Huda 2 Depok, considering the low knowledge of students about the functions and benefits as well as positive impacts. and the negative impact of using gadgets. This activity aims to (1) motivate students to be wiser in using gadget technology; (2) Provide students with an understanding of the importance of knowing the functions and benefits as well as the positive and negative impacts of using gadget technology as needed. The method of implementing this

activity is the Face-to-face Counseling and Interactive method while still running the health protocol. The results of this activity are expected that students at MI. Unwanul Huda 2 Depok can apply the use of gadget technology wisely as needed so as not to harm themselves and others.

Keywords: *Gadgets; Negative Impact; Early Childhood*

PENDAHULUAN

Gadget merupakan suatu teknologi yang memiliki fungsi untuk mempermudah komunikasi bagi manusia yang bersifat portable (praktis bisa di bawa kemana-mana) sehingga lebih mempermudah manusia untuk berkomunikasi dimanapun dan kapanpun, (Pratiwi, 2017). Pada saat ini hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone. Tentu saja ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya tarik dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda. Sesuai dengan perkembangannya *gadget* pada saat ini memiliki banyak fitur menarik yang seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Akan tetapi dengan perkembangan *gadget* pada saat ini akan lebih memudahkan anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, (Chusna, 2017).

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitive adalah pada usia 1-5 tahun disebut *The Golden Age*, (Hidayati, 2020). 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 sampai dewasa. Ketika anak berada pada masa *The Golden Age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih pintar dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang kita lihat, sehingga jangan kita anggap remeh, (Aini & Syamwil, 2020).

Menurut Jovita Maria Ferliana, Psikolog dari RS Royal Taruma, ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan, (Subarkah, 2019). Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan *gadget* secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke *gadget* dan kurang berinteraksi dengan dunia sekitar.

Penggunaan *Gadget* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi perilaku anak

dalam kesehariannya, (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Yakni akan membentuk anak-anak yang cenderung terus-menerus selalu menatap layar *gadget* dan menikmati fitur-fitur yang ada di dalam gadget tersebut, sehingga akan membuat anak kecanduan. Mereka akan lebih memilih terus menatap layar gadget dan menikmati fitur-fitur yang ada di dalam *gadget* tersebut, sehingga akan membuat anak kecanduan. Mereka akan melupakan kesenangan bermain dengan teman sebayanya dan mereka akan lebih asik dengan dunianya sendiri.

Oleh karena itu, penting sekali memberikan pemahaman kepada anak akan pentingnya mengetahui fungsi dan manfaat serta dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan teknologi gadget agar lebih menggunakan gadget sesuai kebutuhan agar tidak merugikan dirinya sendiri ataupun oranglain, (Putra, 2017).

Tujuan program pengabdian pada kegiatan penyuluhan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memotivasi siswa/i MI. Unwanul Huda 2 agar lebih bijak dalam menggunakan teknologi *gadget*.
2. Untuk memberikan pemahaman kepada para siswa/i mengenai pentingnya mengetahui fungsi dan

manfaat serta dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan teknologi gadget dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penyuluhan “Edukasi Penerapan Penggunaan Teknologi Yang Bijak Terhadap Anak Usia Dini” menjadi sangat penting untuk dilakukan pada anak-anak dan juga melibatkan orangtua agar selalu mengawasi anaknya saat bermain *gadget*.

Sedangkan manfaat dari Program ini yaitu:

1. Diharapkan dalam jangka panjang anak tidak merasakan dampak buruk dari penggunaan *gadget* secara berlebihan agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.
2. Membentuk kepribadian atau perilaku anak yang jauh lebih baik dan lebih menghargai waktu dengan melakukan kegiatan yang bermanfaat dibandingkan terus menerus bermain *gadget* untuk suatu hal yang kurang bermanfaat.

PROSEDUR

Metode pelaksanaan pengabdian ini yaitu dengan metode Penyuluhan dan Interaktif secara tatap muka bersama siswa/i kelas 6 SD berjumlah 26 orang dengan tetap

menjalankan protokol kesehatan. Kegiatan ini dilakukan di Sekolah MI. Unwanul Huda 2 yang beralamat di Jl.Kemang No.05 Rt 03/03 Kel.PasirPutih Kec.Sawangan Kota Depok.

Kegiatan ini dilakukan selama 1 hari. Adapun kegiatan yang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu :

1. Persiapan sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan;
2. Pemberian masker dan handsanitizer agar tetap mematuhi prokes.
3. Pembukaan acara berupa sambutan oleh Dosen Pembimbing Kegiatan, Kepala Sekolah dan Guru MI. Unwanul Huda 2, serta sambutan dari ketua kelompok;
4. Pelaksanaan penyuluhan mengenai penggunaan teknologi yang bijak berupa *slide* presentasi yang menggunakan media proyektor;
5. Pelaksanaan games interaktif yang berisikan sesi tanya jawab serta diselingi *ice breaking* berupa permainan tradisional Ampar-ampar pisang yang dimainkan oleh 2 orang berpasang-pasangan;
6. Kegiatan diakhiri dengan pembacaan doa dan penutup;

7. Melakukan sesi foto bersama guru serta siswa/i MI.Unwanul Huda 2 diakhir kegiatan.

Adapun untuk materi yang disampaikan meliputi :

1. Pengertian *gadget*
2. Fungsi dan manfaat *gadget*
3. Dampak positif dan dampak negatif dari *gadget*
4. Tips atau cara mengurangi bermain *gadget* yang berlebihan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penyampaian materi dilaksanakan di Sekolah MI. Unwanul Huda 2 dengan urutan sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan dan pemahaman melalui penjelasan materi.

Pada tahap ini mahasiswa memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa/i melalui penjelasan materi berupa tampilan *slide* presentasi terkait penggunaan *gadget* yang bijak, fungsi dan manfaat *gadget*, serta dampak positif dan dampak negatif *gadget*. Selain itu, disampaikan juga tips-tips untuk mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Sebagaimana yang diuraikan diatas, tujuan dari penyuluhan ini adalah agar siswa/i memiliki pemahaman yang luas

mengenai fungsi dan manfaat *gadget*, serta dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan teknologi *gadget* dalam kehidupan sehari-hari agar siswa/i lebih bijak dalam menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya.



Gambar 1. Foto Penyampaian Materi oleh Mahasiswa

Secara umum, hampir semua siswa/i MI. Unwanul Huda 2 mempunyai *gadget*. *Gadget* yang diberikan oleh orangtua kepada anaknya dengan tujuan agar memudahkan anak dalam menerima materi yang diajarkan oleh gurunya disekolah. Apalagi di zaman pandemi covid-19 ini semua pembelajaran dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan sebuah aplikasi atau *web* yang biasa disebut dengan *e-learning* atau melalui *video conference*, seperti *Gmeet* dan *Zoom*. Namun, *gadget* yang diberikan orangtua kepada anaknya disalahgunakan.

Salah seorang siswa mengakui bahwa ia menggunakan *gadget* tidak sesuai kebutuhannya, ia asik bermain game sampai larut malam sehingga saat pagi harinya merasa ngantuk dan tidak fokus untuk mengikuti kelas di pagi hari. Namun tidak sedikit pula siswa/i yang menggunakan *gadget* sesuai kebutuhannya.

Mereka menggunakan *gadget* hanya untuk mempermudah komunikasi dengan guru disekolah, dan komunikasi dengan teman-temannya untuk memperoleh suatu informasi yang bermanfaat untuknya.

2. Sesi tanya jawab materi

Sesi tanya jawab dilakukan setelah penyampaian materi. Pemateri terlebih dahulu melontarkan beberapa pertanyaan mengenai materi yang disampaikan. Siswa diperbolehkan untuk rebutan menjawab pertanyaan, yang berhak menjawab pertanyaan adalah siswa yang terlebih dahulu mengangkat tangan, jika jawabannya tepat maka diberikan hadiah langsung berupa perlengkapan sekolah seperti tempat pensil, pensil warna, dan penggaris. Siswa/i sangat antusias dan merespon secara positif terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 2. Foto Pemberian Hadiah

Quiz dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa/i telah memahami materi yang disampaikan oleh mahasiswa.

3. *Ice breaking*

Ice breaking dibuat bersama oleh mahasiswa untuk para siswa/i berupa perengangan otot disertai yel-yel dengan tujuan agar siswa/i lebih konsentrasi, tidak jenuh dan mencairkan suasana yang ceria didalam kelas. Selain itu, mahasiswa juga memberikan *ice breaking* berupa permainan tradisional yaitu tarian ampar-ampar pisang yang biasanya dimainkan oleh 2 orang berpasangan, kami mengajak siswa/i berpartisipasi dalam *games* tersebut. *Ice breaking* ini dimaksudkan agar siswa/i

menyadari bahwa permainan ini tidak kalah seru dengan permainan yang ada di aplikasi *gadget* mereka.

KESIMPULAN

Kegiatan penyuluhan “Edukasi Penerapan Penggunaan Teknologi Yang Bijak Terhadap Perilaku Anak Usia Dini” yang dilakukan oleh tim mendapat respon positif dari pihak sekolah. Para siswa/i sangat antusias mengikuti kegiatan penyuluhan. Hasil penyuluhan ini dianalisis berdasarkan sesi tanya jawab yang interaktif untuk melihat pemahaman siswa/i dalam mendapatkan pengetahuan baru diantaranya mengenai fungsi dan manfaat *gadget*, dampak positif dan dampak negatif *gadget*, serta tips atau cara untuk mengurangi penggunaan *gadget*.

Kegiatan penyuluhan ini dirasakan banyak memberi manfaat bagi para siswa/i karena dengan adanya kegiatan penyuluhan ini para siswa/i memiliki bekal pengetahuan mengenai penggunaan *gadget* yang bijak agar tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik dilokasi yang sama maupun dilokasi yang berbeda untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai

seperti apa penggunaan *gadget* yang bijak.



Gambar 3. Foto Bersama Tim dan Peserta



Gambar 4. Foto Serah Terima

REFERENSI

- Aini, S. Q., & Syamwil, F. (2020). Konstruksi Pendidikan Karakter Siswa Melalui Keteladanan Guru Di Sekolah. *MANAGERE: Indonesian Journal of Educational Management*, 2(2), 149-156.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2).
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- 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.