

EDUKASI PENERAPAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI YANG BIJAK TERHADAP PERILAKU ANAK USIA DINI

Sakina, Astuti, Risa Yuliani, Siti Masitoh

Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Pamulang
sakina7158@gmail.com; as6418006@gmail.com; risayuliyani1998@gmail.com;
masitohsiti2505@gmail.com

Abstrak

Gadget merupakan suatu teknologi yang memiliki fungsi untuk mempermudah komunikasi bagi manusia. Kemajuan teknologi gadget bagi dunia pendidikan juga berdampak negatif yaitu bisa mengakibatkan siswa malas belajar dan lebih sering bermain gadget tidak pada waktunya. Pengabdian Mahasiswa 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 memberikan pemahaman mengenai fungsi dan manfaat serta dampak dari penggunaan gadget dan memotivasi siswa/i agar lebih bijak dalam menggunakan gadget. Metode pelaksanaan PmKM ini yaitu dengan metode Penyuluhan dan Interaktif secara tatap muka dengan tetap menjalankan protokol kesehatan. Hasil dari kegiatan PmKM 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, Perilaku, Anak Usia Dini*

Abstract

Gadget is a technology that has a function to facilitate communication for humans. Advances in gadget technology for the world of education also have a negative impact, namely it can cause students to be lazy to study and play gadgets more often not on time. Student Service to the Community Pamulang University conducted one of the outreach activities regarding "Education on the Application of Wise Use of Technology to Early Childhood" to MI students. Unwanul Huda 2 Depok, considering the low knowledge of students about the functions and benefits as well as the positive and negative impacts of using gadgets. This activity aims to provide an understanding of the functions and benefits as well as the impact of using gadgets and to motivate students to be wiser in using gadgets. The method of implementing this PmKM is the Face-to-face Counseling and Interactive method while still running the health protocol. The results of this PmKM 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, Behavior, 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.

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, terutama dalam belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitive adalah pada usia 1-5 tahun 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

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.

Menurut Jovita Maria Ferliana, Psikolog dari RS Royal Taruma, ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. 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, karena 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.

Tujuan program pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PmKM) 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 PmKM 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.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PmKM) 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 PmKM ini dilakukan di Sekolah MI. Unwanul Huda 2 yang beralamat di Jl.Kemang No.05 Rt 03/03 Kel.PasirPutih Kec.Sawangan Kota Depok pada Hari Sabtu, 06 November 2021.

Kegiatan Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PmKM) 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 PmKM;

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.

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. Quiz dimaksudkan untuk mengetahui sejauhmana 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 Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PmKM) Universitas Pamulang 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.

Saran

Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai penggunaan gadget yang bijak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana kegiatan PmKM mengucapkan terimakasih kepada Ibu Neneng Hasanah S.E.,M.Ak selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing kami dalam kegiatan PmKM. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala sekolah, Guru, dan siswa/i MI.Unwanul Huda 2 atas antusias nya mengikuti kegiatan PmKM Universitas Pamulang. Kami berharap semoga kegiatan PmKM ini dapat bermanfaat dan mengedukasi siswa/i.



(Gambar 1. Foto Bersama Tim PmKM dengan Peserta PmKM)



(Gambar 2. Foto Penyampaian Materi Oleh Mahasiswa)



(Gambar 3. Foto Sambutan Oleh Dosen Pembimbing Kegiatan PmKM)



(Gambar 4. Foto Serah Terima Ungkapan Terimakasih)

REFERENSI

- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research* , 86-91.
- Diah Saputri, A. d. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini*. Online ISSN (e-ISSN) : 2548-4516 Volume 3.
- Hana Pebriana, P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini . *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 1 (1), 1-11.
- Marliani. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: CV Pusaka Setia.
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interakasi Sosial Anak* . Surabaya: Disertasi, Universitas Negeri Surabaya.
- Putri, R. Y. (2019). *Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*.
- Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Yahya, Yudrik. (2000). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.