

EDUKASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK USIA 7-12 TAHUN DI TEMPAT PENDIDIKAN AGAMA NUR-IZZAH, CILANGKAP BOGOR

Dinda Dara Mita¹, Milawati², Rizka Dwi Cahyani³, Yulia Fardilah⁴
Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang
dindadaramita@gmail.com¹; milawati03040@gmail.com²; rizka.rdc29@gmail.com³;
yuliabawazier@gmail.com⁴

Abstrak

Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) pada masa Pandemi Covid-19 saat ini banyak merubah aktivitas masyarakat, salah satunya adalah kegiatan belajar dan bersekolah yang menggunakan metode pembelajaran daring. Penggunaan *gadget* sebagai alat bantu dalam penerapan sistem belajar dan bersekolah di masa pandemi ini sangat memberikan pengaruh perubahan perilaku yang sangat signifikan. Hal ini yang menjadi tujuan bagi pengabdian kami sebagai mahasiswi Universitas Pamulang kepada masyarakat untuk memberikan edukasi dampak dari penggunaan *gadget* bagi anak-anak usia 7-12 tahun di Tempat Pendidikan Agama Nur-Izzah, Cilangkap-Bogor dengan metode bermain, *story telling* dan belajar sehingga kegiatan PMkM ini berjalan dengan menyenangkan dan siswa/i memahami bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan serta tidak diikuti dengan tanggungjawab baik kepada diri sendiri maupun lingkungan menyebabkan kerugian yang sangat besar bagi mereka. Kami menyarankan kepada para orangtua untuk dapat memberikan batasan penggunaan *gadget* pada anak-anaknya, mengikuti perkembangan teknologi, perbanyak komunikasi dengan anak serta menanamkan prinsip untuk peduli kepada lingkungan sekitar.

Kata Kunci: *Gadget; Karakter; Edukasi*

Abstract

The implementation of Community Activity Restrictions (PPKM) during the current Covid-19 pandemic has changed a lot of community activities, one of which is learning and school activities using online learning methods. The use of gadgets as a tool in implementing the learning and the schooling system during this pandemic has a very significant change in behavior. This is the goal for our service as Pamulang University students to the community to provide education on the impact of using gadgets for children aged 7-12 years at the Nur-Izzah Religious Education Center, Cilangkap-Bogor with methods of a playing, a story telling and learning so that This PMkM the km activity was fun and the students understood that the negative impact of excessive use of gadgets and not being followed by responsibility for both themselves and the environment caused a huge loss for them. We suggest parents to be able to limit the use of gadgets to their children, follow technological developments, increase communication with children and instill the principle of caring for the surrounding the environment.

Keywords: *Gadgets; Character; Educational*

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi semakin berkembang dan mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Teknologi yang sangat populer di era globalisasi ini adalah *gadget*. *Gadget* berasal dari bahasa Inggris yang berarti perangkat kecil elektronik yang memiliki banyak fungsi. Dalam bahasa Indonesia *Gadget* berarti gawai, yang memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”.

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan pengertian gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget.

Semakin berkembangnya *gadget* atau gawai maka semakin mempengaruhi gaya hidup seseorang. Kehadiran *gadget* sudah menjadi kebutuhan utama, terutama dikalangan pelajar.

Masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan

dan perkembangan anak di periode selanjutnya. Kecepatan tumbuh kembang setiap individu satu dengan individu lainnya bervariasi, tergantung faktor-faktor yang mempengaruhinya selama proses tumbuh kembang tersebut berlangsung (Supartini, 2004). Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak prasekolah akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget.

Dewasa ini, gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 22-ke atas), tetapi juga beredar di kalangan usia anak-anak (usia 7-11 tahun) bahkan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak usia prasekolah (usia 3-6 tahun) yang belum layak menggunakan gadget (Widiawati, 2014).

Akan tetapi dalam dunia pendidikan *gadget* sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan gadget dalam proses belajar. Gadget menjadi benda ajaib, pintar/smart, dan berguna dalam banyak hal seperti mengirim email, melihat film, mencari alamat (peta), dan lain-lain. Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern termasuk

anak-anak (Iswidharmanjaya, D., & Agency).

Penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat, IDI Kota Depok mengingatkan para orang tua agar lebih berperan aktif dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak dan menegaskan perlu adanya batasan dalam penggunaan teknologi pada anak, anak umur 6-18 tahun dibatasi menggunakan hanya 2 jam perhari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki risiko kesehatan, sulitnya anak berkonsentrasi dan dampak lainnya dalam penggunaan *gadget*. Kurangnya pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget* menjadikan anak berperilaku menggunakannya secara berlebihan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, seperti pada konten yang tidak baik, seperti kekerasan (game dan film) serta pornografi yang dapat mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak dan kemampuan anak, bahkan merusak otak secara permanen.

Dampak positifnya *gadget* bagi anak yaitu menambahkan informasi ataupun wawasan anak-anak, menambahkan kreativitas pada anak, menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar lebih mudah, meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Anak-anak bisa belajar aneka pelajaran,

mencari jurnal, bahan pelajaran, ilmu pengetahuan, mengetahui ada PR (Pekerjaan Rumah), mengirim tugas, jadwal kuliah, semua bisa lewat *gadget*. *Gadget* benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama *gadget* (Anggrahini, S. A., 2013)

Melihat fenomena tersebut maka kelompok kami melakukan kegiatan P(M)kM dengan tujuan melakukan edukasi dampak penggunaan *gadget* bagi anak-anak usia 7-12 tahun di tempat Pendidikan Agama Nur-Izzah Cilangkap Depok melalui kegiatan belajar sambil bermain. Memberikan edukasi secara langsung kepada anak-anak, karena sebenarnya hal ini tidak akan terlepas dari bentuk peran orang tua dirumah dalam mengawasi, memberikan edukasi, serta keputusan dalam penggunaan *gadget* pada setiap anak. Melakukan edukasi serta motivasi mengenai dampak positif dan negatifnya *gadget* sambil bermain sehingga kami berharap anak-anak akan lebih cepat menerima dan mengerti apa fungsi *gadget* itu sendiri. Karena pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang natural untuk anak-anak dan memberi kesempatan atau peluang menjelajah, mengenal dunia dan menciptakan dunia mereka sendiri. Pada dasarnya anak-anak senang sekali belajar, asal dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan (*Asyiknya Belajar Sambil Bermain-Dr.H.Darmadi,S.Ag.,M.M.,MM.Pd.,M.Si. - Google Buku, n.d.*).

Permainan edukatif adalah permainan yang memuat nilai pendidikan, dan permainan edukatif dapat dilakukan oleh semua orang mulai dari usia dini hingga dewasa. Banyak jenis permainan edukatif, diantaranya; Mengunjungi tempat-tempat bersejarah, permainan drama-drama yang memberikan makna kehidupan, serta bercerita dengan muatan edukasi (Hairiyah, n.d.).

METODE PELAKSANAAN

Metode P(M)kM kelompok kami menggunakan metode belajar dan bermain. Metode ini kami pilih karena pada usia anak-anak 7-12 tahun akan lebih mudah memahami apa yang ingin kita sampaikan atau harapkan dengan kegiatan dan cara yang menyenangkan serta melibatkan mereka. Metode bermain dan belajar yang kami lakukan adalah melakukan *games* "Ayo Peduli Sekitar" dan *story telling* yang

menggunakan media visual untuk karakter dalam cerita.

Games "Ayo Peduli Sekitar" adalah permainan yang melibatkan seluruh peserta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari kami. Pertanyaan-pertanyaan yang kami berikan adalah mengenai keadaan lingkungan sekitar yang menggugah rasa kepedulian peserta dan melihat secara langsung apakah dampak penggunaan gadget pada peserta cukup besar.

Games dilakukan dengan membagi peserta menjadi 2 kelompok, dan memberikan pertanyaan umum yaitu, siapa nama lengkap teman lawan, warna baju yang dipakai teman lawan, berapa tempat sampah yang ada di TPA Nur-Izza dan lainnya, kemudian peserta menjawab pertanyaan dengan diberikan batasan waktu. Selesai permainan kami mengumpulkan peserta untuk mencocokkan jawaban dan ketika banyak jawaban yang ternyata tidak sesuai dan/atau salah. Maka dari games ini kami menyampaikan dampak negatif yang disebabkan oleh *gadget* dan menjelaskan masih banyak permainan alternatif untuk anak-anak sehingga dapat mengurangi risiko adiksi *gadget*. Memberikan pengertian untuk bisa saling peduli terhadap sekitar, karena kita adalah makhluk sosial yang saling tolong menolong, membantu teman, dan menunjukkan bahwa ada yang lebih seru dari pada bermain gadget yaitu bermain dan saling berinteraksi bersama teman-teman.

Story telling kami pilih sebagai metode P(M)kM kedua karena dengan metode ini kami dapat memberikan gambaran dengan edukasi mengenai penggunaan gadget yang berlebihan akan memberikan dampak yang negatif bagi diri mereka sendiri maupun lingkungan sekitar. Metode bercerita memberikan banyak manfaat bagi anak-anak usia 7-12 tahun, diantaranya melatih perkembangan kognitif, membangun emosional, memperlerat ikatan batin pembicara dan pendengar, serta dapat mengembangkan daya imajinasi anak-anak. Kegiatan PMkM dilaksanakan pada Minggu, 24 Oktober 2021 mulai pukul 10.00 hingga pukul 12.30 WIB di lokasi SBB Nur-Izzah berdomisili, yaitu Cilangkap-Bogor. Peserta dalam kegiatan ini adalah 35 siswa/i SBB Nur-Izzah yang berusia 7-12 tahun. Hadiah-hadiah kecil seperti permen, biskuit, jilbab, celengan dan tempat minum kami siapkan sebagai *reward* atau penghargaan kepada peserta yang aktif dan berani untuk menjawab pertanyaan dan memberikan pendapatnya atas materi yang kami sampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan P(M)kM ini memberikan hasil baik dan tentu saja memuaskan. Para peserta sangat antusias dan aktif mengikuti seluruh rangkaian acara yang

disiapkan. Antusias para peserta dibuktikan dengan kehadiran mereka yang datang 2 jam lebih awal dari waktu yang dijadwalkan. Begitu juga pada saat rangkaian acara berlangsung, semua peserta sangat bersemangat untuk menjawab seluruh pertanyaan yang kami berikan kepada mereka.

Kegiatan P(M)kM dengan judul “Edukasi Dampak Penggunaan Gadget bagi Anak Usia 7-12 Tahun di Tempat Pendidikan Agama Nur-Izzah, Cilangkap-Bogor dimulai dengan doa dan perkenalan para mahasiswi sebagai pelaksana P(M)kM dilanjutkan oleh perkenalan Dosen Pendamping bapak Widayat S.E.,M.M melalui *zoom meeting*.

Sebelum memulai materi pertama, Ibu Nur sebagai Kepala Sekolah SBB Nur-Izzah memberikan sambutan dan apresiasi atas kegiatan P(M)kM ini.

Pada materi pertama yaitu games “Ayo Peduli Sekitar” diketahui bahwa hanya 70% dari pertanyaan yang diajukan dapat dijawab dengan tepat oleh peserta. Dalam permainan ini peserta dibagi menjadi 2 kelompok, dan masing-masing kelompok diberikan 1 lembar kertas dan 1 buah pulpen untuk menjawab pertanyaan yang diberikan pemberi materi. Sebelum menjawab pertanyaan, kelompok pertama dipindahkan tempatnya kedalam ruangan yang tidak dapat dilihat kelompok lain. Jenis pertanyaan yang diajukan adalah

sama. Dari 10 pertanyaan setiap kelompok hanya bisa menjawab dengan tepat 7-8 pertanyaan. Kriteria pertanyaan yang diajukan terkait dengan kebiasaan dan kehidupan sehari-hari peserta baik di lingkungan rumah tinggal maupun di lingkungan sekolah. Pemilihan kriteria ini untuk mengetahui seberapa banyak dari peserta yang sering menggunakan serta ketergantungan dengan gadget sehingga mengabaikan kewajiban dan tidak memperdulikan keadaan sekitarnya. Sebab semakin banyak anak-anak yang lebih sering bermain gadget menjadi kurang atau tidak bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Hidayat et al., 2021).

Dalam *story telling* kami menceritakan tentang sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, putri (10th) dan putra (8th). Ayah menetapkan aturan kepada putri dan putra dalam memainkan *gadget*. Pada hari senin-jumat, putri dan putra diizinkan bermain *gadget* pada pukul 16.00-17.00 WIB. Sedangkan pada hari sabtu-minggu pada pukul 09.00-10.30 WIB. Tetapi sebelum bermain gadget putri dan putra harus mengerjakan apa yang telah ayahnya berikan terlebih dahulu, yaitu putri membantu ibu mencuci piring dan menjemur pakaian, sedangkan putra menyapu halaman dan mengisi botol air untuk dimasukkan ke dalam kulkas. Pada suatu pagi di hari minggu, putri

mendapat tugas tambahan dari ayah dan ibu untuk membersihkan gudang. Dan ayahnya berjanji akan memberikan tambahan waktu 30 menit bermain gadget jika tugas itu telah diselesaikan oleh putri. Putri senang sekali, akhirnya ia pun bergegas ke gudang untuk membersihkannya. Di gudang ia menemukan beberapa buku cerita lama yang dulu sering ia baca. Karena tertarik dan mengingat dulu ia senang membaca, akhirnya putri pun membuka beberapa lembar buku untuk ia baca. Tanpa disangka, putri justru keasyikan membaca buku sampai ia tertidur di gudang. Beberapa jam kemudian Ayah, Ibu dan Putra sadar bahwa Putri tidak kunjung selesai dari membersihkan gudang. Kemudian mereka mencari Putri dan melihat ternyata Putri tertidur di gudang, Ayah membangunkan putri. Ayah sangat penasaran mengapa Putri bisa tertidur di gudang dan bertanya mengapa ia tertidur disana, Putri pun menjawab jika ia tertidur karena asik membaca buku ceritanya. Setelah membaca buku itu, Putri jadi sadar jika ternyata membaca lebih menyenangkan daripada hanya bermain gadget. Akhirnya Putri meminta kepada ayahnya untuk membelikan buku, alih-alih memberinya waktu tambahan untuk bermain *gadget*.

Dalam *story telling* yang kami bacakan ini, kami memberikan pesan moral bahwa di zaman yang serba canggih ini tidak hanya gadget yang dapat menarik perhatian anak-

anak. Orangtua dapat memberikan hal-hal menarik lainnya kepada anak seperti buku cerita, menyusun puzzle, menggambar dan mewarnai. Belajar sambil bermain yang bisa meningkatkan kreativitas dan motorik anak berkembang dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Ibu Nur'aini S.pd selaku Kepala Sekolah SBB Nur-Izzah yang telah menyediakan tempat dan memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan kegiatan P(M)kM ini. Kepada Bapak Widayat S.E.,M.M selaku dosen pendamping dan kepada Ibu Juitania S.Pd.,M.Pd selaku koordinator P(M)kM dan kepada seluruh peserta dan pihak yang telah membantu dan terlibat dalam pelaksanaan P(M)kM ini.



Gambar 1. Games Kepedulian



Gambar 2. Story Telling



Gambar 3. Mahasiswi bersama pengajar



Gambar 4. Seluruh peserta kegiatan PMkM

REFERENSI

Asyiknya Belajar Sambil Bermain -
Dr.H.Darmadi,S.Ag.,M.M.,MM.Pd.,M.

- Si. - *Google Buku*. (n.d.). Retrieved November 15, 2021, from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=3j5tDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=metode+belajar+sambil+bermain&ots=ZKD7L4atK_&sig=GQfYx29wGG47aswd5s5wS11mzdQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true.
- Anggrahini, S. A. (2013). *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Yogyakarta. (Skripsi).
- Hairiyah, S. (n.d.). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kariman , Volume 07 , Nomor 02 , Desember 2019 | 265 Siti Hairiyah & Mukhlis. 07, 265–282.
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa ‘X.’ *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13.
<https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B.(2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta : EGC.
- Kementerian Agama Provinsi Kepulauan Bangka Belitung / Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Bagi Penggunanya. (n.d.). Retrieved December 6, 2021, from <https://babel.kemenag.go.id/id/opini/591/Dampak-Positif-dan-Negatif-Penggunaan-Gadget-Bagi-Penggunanya>.
- Widiawati (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Winarno, Wing (2009). *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rineka Cipta.