

PENGURANGAN PENGARUH NEGATIF GADGET PADA REMAJA DAN ANAK- ANAK SERTA PENINGKATAN KEGIATAN POSITIF MEMBACA

Alfira putri sahid¹, Devi Erfayanti², Winda agustina³, Windi Agustini⁴

¹²³⁴Prodi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Pamulang

alfiraputrisahid@gmail.com¹ devi.erfayanti@gmail.com² windaagtn22@gmail.com³

windiagustini0507@gmail.com⁴

Abstrak

Pada masa era teknologi ini banyak sekali hal yang dapat dilakukan dengan hanya menggunakan gadget, yang pada dasarnya dimiliki oleh hampir semua kalangan termasuk pada kalangan anak-anak. Para orang tua sangat mewajarkan tentang para anak-anak yang menggunakan gadget tersebut, namun apakah dengan memberikan akses seutuhnya pada anak membuat mereka dapat memutuskan untuk menggunakan gadget dengan baik ? Dengan perihal inilah kami mengadakan pengabdian masyarakat pada sekolah yaitu di SDN Perumnas 3 Tangerang. Untuk memberikan wawasan atau pembelajaran seberapa pentingnya membaca dan juga mengurangi kecanduan akan gadget. Metode Pengabdian yang digunakan dalam pengabdian ini dengan menggunakan metode ceramah dengan teknik presentasi materi dan penjelasan mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak, serta cara meningkatkan kegiatan positif. Hasil yang ditemui yaitu ternyata banyak dari mereka yang merasa malas serta ketidaktertarikan terhadap buku yang mana merupakan hal kecil namun bermakna besar. Dari kegiatan ini Bersama kita mengajak serta mengedukasi anak-anak tentang menariknya membaca, meningkatkan kegiatan positif serta memberikan informasi tentang pengaruh negatif apa saja bila anak terlalu bergantung kepada gadget. Dengan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan ini, diharapkan dapat mengimplementasikan kembali pada kalangan sekolah menengah pertama atau sekolah menengah atas.

Kata Kunci : Gadget, Membaca, teknologi

Abstract

During this technological era, there are many things that can be done using only gadgets, which are basically owned by almost all circles, including children. Parents are very reasonable about the children who use the gadgets, but does giving full access to children make them decide to use the gadgets properly? With this matter, we held community service at the school, namely at SDN Perumnas 3 Tangerang. To provide insight or learning how important it is to read and also reduce addiction to gadgets. The devotion method used in this service uses the lecture method with material presentation techniques and explanations about the negative impact of using gadgets on children, as well as how to increase positive activities. The result was that it turned out that many of them felt lazy and disinterested with the book which was a small thing.

Keyword : Gadgets, Reading, technology

PENDAHULUAN

Saat ini literasi membaca pada negara Indonesia sangatlah rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca, Ini membuktikan bahwa betapa rendahnya minat baca pada warga negara Indonesia. Tentu saja hal ini bukanlah hal yang baik dan ini tentu saja akan berakibat pada masa depan negara kelak. Membangun minat membaca sangatlah penting guna untuk menambah wawasan dari pada seseorang dan hal inilah yang menjadi point penting dari pada sebuah kemajuan seseorang.

Tanpa dibekali wawasan yang luas, seseorang tentunya tidak akan mengetahui sesuatu serta sulit untuk mengembangkan diri. Wawasan yang luas tentunya dapat diperoleh tidak hanya dengan belajar, namun juga dengan banyaknya faktor. Dan membaca adalah salah satu faktor terpenting dalam sebuah penambahan wawasan, dari membaca banyak buku kita dapat mengetahui banyak hal. Tentunya dibarengi dengan banyaknya jenis buku yang dibaca. Sangat disayangkan bahwa kenyataannya justru banyak dari pada anak-anak tidak suka membaca buku dan

cenderung lebih banyak bermain ketimbang membaca ataupun belajar. Yang mana menurut mereka membaca tidaklah menarik dan membuat mereka cepat bosan, para orang tua yang juga cenderung bergantung kepada teknologi gadget. Yang dapat mengakses berbagai macam jenis informasi, namun jika digunakan oleh anak-anak, apakah informasi tersebut justru akan diterima oleh mereka melalui gadget yang mereka gunakan.

Tentunya hal ini bukanlah jalan yang efektif untuk menambah wawasan, karena gadget yang kita gunakan saat ini dapat mengakses berbagai macam hal. Mulai dari hal positif hingga hal yang negatif. Memang betul dengan gadget kita dapat mengakses berbagai macam informasi namun apabila gadget tersebut berada di tangan anak-anak yang cenderung belum dapat memilah-milah yang mana informasi yang positif atau mana informasi yang negatif yang tentunya ini adalah hal yang lepas dari orang tua. Karena orang tua juga tidak mungkin memantau 100% apa saja hal yang dilakukan atau apa saja data serta informasi yang dicari oleh anak-anak.

Tidak hanya itu saja tetapi juga gadget menyediakan berbagai macam game yang

tentunya membuat anak-anak semakin betah dengan gadgetnya masing-masing.

Tidak hanya dengan game namun juga dengan social media, yang kita juga tau bahwa social media tidak hanya memuat tentang hal positif tetapi juga hal negative. Anak-anak tentu saja sangat menyukai games yang membuat mereka lupa akan waktu serta lebih malas untuk belajar, hal ini lah yang memperburuk keadaan minat membaca di Indonesia yang semakin menurun.

Dengan deretan penjelasan diatas merupakan alasan yang kuat untuk menekan kan tingkat minat baca. Meskipun hal tersebut adalah langkah yang sulit dikarenakan bangsa Indonesia yang memiliki kebiasaan belajar yang rendah. Sangat sulit untuk membangun secara besar dan cepat, serta membutuhkan proses yang Panjang. Namun tidak menutup kemungkinan untuk bangsa Indonesia dapat angka meningkatkan baca.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini mengenai tentang penyuluhan Pengurangan Pengaruh Negatif Gadget Pada Remaja Dan Anak- Anak Serta Peningkatan Kegiatan Positif Membaca di SDN Perumnas 3 Tangerang. Penyuluhan

ini dilaksanakan pada hari Jumat, 27 Mei 2022. Target atau Subjek Pengabdian yaitu para murid siswa/siswi pelajar di SDN Perumnas 3 Tangerang. Metode Pengabdian yang digunakan dalam pengabdian ini dengan menggunakan metode ceramah dengan teknik presentasi materi dan penjelasan mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak,serta cara meningkatkan kegiatan positif. Dalam kegiatan ini terdapat beberapa tahap, tahap yang pertama yaitu Pertemuan dengan Kepala Sekolah SDN Perumnas 3 Tangerang untuk membahas rencana pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dengan sistem penyuluhan kepada para siswa/siswi disekolah tersebut. Dilanjutkan rapat dengan tim pelaksana guna membahas agenda kegiatan PKM. Menghubungi kembali pihak Kepala Sekolah untuk melakukan permohonan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Perumnas 3 Tangerang melalui surat. Kemudian mempersiapkan segala kebutuhan untuk pelaksanaan PKM seperti alat-alat dan bahan-bahan lainnya. Dan untuk pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Rabu, 27 Mei 2022. Pengabdian kepada masyarakat ini

berupa penyuluhan, membagi ilmu dan memberikan motivasi, pengabdian kepada masyarakat ini mengikut sertakan Mahasiswa/Mahasiswi Universitas Pamulang dan Siswa/Siswi SDN Perumnas 3 Tangerang. Penyusunan laporan hasil kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada bulan Juni 2022.

Solusi Permasalahan adalah beberapa cara untuk menghilangkan rasa malas anak dalam membaca dan juga meningkatkan rasa gemar membaca yang dapat di terapkan oleh anak-anak ataupun untuk orang tua: Buku yang tepat, mulai sekarang, coba sudahi menyuguhkan buku-buku yang harus dibaca siswa. Mengapa? Cara tersebut tidak lagi efektif, malah menjemukan. Rendahnya minat baca bisa dikarenakan siswa belum menemukan buku yang tepat.

Memanfaatkan apa yang ada di sekitar, majalah dengan artikel-artikel pendek dan didominasi gambar bisa membantu. Sodorkan siswa buku komik, bungkus snack yang ada permainan di baliknya, resep, menu makanan, dan sebagainya. Tanpa disadari siswa akan membaca setiap yang ada pada barang-barang tersebut. Memang bacaannya

masih ringan namun pelan-pelan mereka akan menikmati serunya membaca.

Ciptakan suasana, di dalam kelas misalnya, coba isi dengan banyak buku-buku menarik. Jika dikelilingi buku, perlahan siswa akan tertarik untuk menyentuh bukunya, kemudian membuka, melihat gambar dan mulai membaca halaman demi halaman. Menempelkan slogan, Memberi slogan yang berisi pesan edukatif dan penuh motivasi dengan gaya bahasa anak muda. Slogan ini terdapat di setiap lokasi yang sering dikunjungi siswa. Jika siswa sering melihat pesan-pesan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan minat baca mereka.

HASIL PEMBAHASAN

Dengan adanya pengabdian masyarakat kita ini menjadi bukti bahwa bukti nyata terhadap sedikitnya litelatur anak Indonesia yang tersingkirkan akibat gadget. Hasil yang ditemui yaitu ternyata banyak dari mereka yang merasa malas serta ketidaktarikan terhadap buku yang mana merupakan hal kecil namun bermakna besar. Dari kegiatan ini Bersama kita mengajak serta mengedukasi anak-anak tentang menariknya membaca, meningkatkan kegiatan positif serta memberikan informasi tentang pengaruh

negatif apa saja bila anak terlalu bergantung kepada gadget. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu pengabdian sehingga penyampaian materi dan penyuluhan kurang efektif.

Membaca merupakan kegiatan penting yang harus kita perhatikan serta merupakan salah satu perihal terpenting. Tidak hanya membentuk karakter dari seseorang membaca juga dapat menambah wawasan serta memperbaiki tata Bahasa yang baik. Namun sayangnya banyak anak-anak yang masih malas membaca dan hanya terfokus pada bermain. Faktor yang melatar belakangi permasalahan keterampilan membaca siswa adalah minat membaca siswa rendah, teknik membaca siswa belum tepat, konsentrasi membaca siswa rendah, guru kurang variatif dalam menggunakan metode pemahaman membaca, fasilitas pengembangan keterampilan membaca kurang, serta lingkungan sekolah

Dalam hal ini kami melakukan pengenalan kepada anak-anak murid disela perkenalan kami juga membahas tentang materi apa yang akan kami berikan. Diawal kami memberikan games pembuka yang mana jika salah satu anak murid berani membacakan sebuah cerita

di depan kelas, maka mereka akan mendapatkan sebuah hadiah.

Setelahnya kami melakukan kegiatan positif lain seperti teka-teki dan pemberian soal atau pertanyaan singkat yang tentu saja akan diberikan hadiah kepada anak tersebut. Setelah sesi teka-teki dan soal-soal ringan kami melanjutkan pemberian materi, yang mana pemberian materi dilakukan dengan PowerPoint.

Dan pada akhir acara anak-anak yang telah berhasil menjawab beberapa pertanyaan serta berani membacakan cerita didepan kelas. Diberikan hadiah, serta hadiah untuk anak-anak lainnya yang berpartisipasi pada kegiatan ini. Sesi foto juga dilakukan dengan anak-anak serta dosen pembimbing yang mendampingi jalannya acara

Dengan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan ini, diharapkan dapat mengimplementasikan Kembali pada kalangan Sekolah menengah pertama atau sekolah menengah keatas. Guna untuk melihat seberapa besar niat membaca para pelajar Indonesia.

KESIMPULAN

Memembaca merupakan kegiatan penting yang harus kita perhatikan serta merupakan salah satu perihal terpenting. Tidak hanya membentuk karakter dari seseorang membaca juga dapat menambah wawasan serta memperbaiki tata Bahasa yang baik. Namun sayangnya banyak anak-anak yang masih malas membaca dan hanyar terfokus pada bermain. Faktor yang melatarbelakangi permasalahan keterampilan membaca siswa adalah minat membaca siswa rendah, teknik membaca siswa belum tepat, konsentrasi membaca siswa rendah, guru kurang variatif dalam menggunakan metode pemahaman membaca, fasilitas pengembangan keterampilan membaca kurang, serta lingkungan sekolah. Dengan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan ini, diharapkan dapat mengimplementasikan Kembali pada kalangan Sekolah menengah pertama atau sekolah menengah keatas. Guna untuk melihat seberapa besar minat membaca para pelajar Indonesia.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung kegiatan yang kami laksanakan dan kami mohon maaf apabila dalam laporan ini

banyak ditemukan kekurangan. Serta ucapan terimakasih atas terlaksananya kegiatan pengabdian ini disampaikan kepada: Universitas Pamulang yang telah mendukung kegiatan. Dosen Pembimbing yang telah memberikan persetujuan dan motivasi dalam terlaksananya kegiatan ini. SDN 03 PERUMNAS Kepala Sekolah dan wali kelas SDN 03 Perumnas Berbagai pihak dan Siswa-Siswi yang membantu dalam terlaksananya kegiatan ini.



Gambar 1 kegiatan foto Bersama kepala sekolah dan wali kelas



Gambar 2 Perkenalan kepada murid SDN 03 Perumnas



Gambar 3 Melakukan penjelasan tentang kegiatan



Gambar 4 Foto bersama dengan dosen pembimbing

REFERENSI

2007, B. I. (2013). Desain Penelitian Tindakan

Kelas artikel Jakarta: Ditjen

Manajemen DIKDASMEN, Direktorat

Pembinaan Sekolah Luar Biasa..

Aswandi, (2006). Guru Sebagai Peneliti

Bank Indonesia . (jakarta 2011). *Paper Kajian*

Mengenai E-Money Bank Indonesia.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008).

Pedoman Block Grant Penelitian

Tindakan Kelas. Jakarta: Direktorat

Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik

dan Tenaga Kependidikan, Direktorat

Profesi Pendidik.

Departemen Pendidikan Nasional.. (2008).

Pedoman Block Grant Penelitian

Tindakan Kelas. Jakarta: Direktorat

Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik

dan Tenaga Kependidikan, Direktorat

Profesi Pendidik.

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (2008).

Paduan Penyusunan Perangkat

Portofolio Sertifikasi Guru dalam

- Jabatan. Jakarta: Depdiknas. Rustam Mundilarto. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Diakses dari*
- Supriyadi 2005. Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Diakses dari www.akhmadsudrajat.wordpress.com pada tanggal 15 November 2007.).
- LPPM. (2016-2020). Rencana Strategi Pengabdian Kepada Masyarakat . *Universitas Abdurrab.*
- Yogaprmudita, B. (Yogyakarta, 2015). Tinjauan Yudiris Tentang uang Elektronik di Indonesia. *Tesis pada Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada.*