

Communication Outreach on Gadget Usage Education for Elementary School Children

Adinda Nur Azizah Rakhma¹, Dwi Nurul Desilawati², Dara Khoeru Nisa³, Umi Kalsum⁴

Universitas Pelita Bangsa

e-mail: adindarakhma05@gmail.com, dwinrl17@gmail.com, Daranisa1213@gmail.com,
umikalsum0914@gmail.com

* Adinda Nur Azizah Rakhma

ABSTRACT

Every time there is a change in life, there are always updates in life, one of which is technology such as gadgets, electronic devices which have many advantages, starting from the function and benefits of gadgets which can make things easier and don't take up much time when used and taken anywhere. Gadgets are electronic devices that function for communication, tools for productivity, entertainment, and as tools to help certain activities. However, some people cannot use gadgets according to their function, therefore in the communication outreach regarding education on the use of gadgets for elementary school children, directions are given so that they can use gadgets according to their functional portion. From this counseling, the results of this activity can increase parents' knowledge regarding monitoring gadget use.

Keywords: educational communication. gadgets, elementary school

History Article: 25 Jun 24

Incoming articles: 27 Jun 24

Revised article: 30 Jun

Articles accepted: 01 Jul 24

I. Introduction

Situation Analysis

Gadget merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi praktis tertentu yang memudahkan pemiliknya membawa gadget dengan mudah kemana saja. Gadget sendiri memiliki fungsi tertentu seperti komunikasi, hiburan, produktivitas, dan bantuan dalam aktivitas tertentu. Ciri-ciri umum yang dimiliki gadget meliputi faktor bentuk yang menarik, fitur-fitur canggih, kemudahan penggunaan, dan konektivitas seperti Bluetooth, Wi-Fi, dan jaringan seluler. Gadget akan menjadi semakin populer seiring kemajuan teknologi jika perangkat menjadi lebih kecil, lebih cerdas, dan lebih terjangkau (Hijriyani & Astuti, 2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini

semakin meningkat. Tidak sedikit anak yang sudah terpapar penggunaan perangkat elektronik seperti tablet dan ponsel pintar sejak usia dini. Tidak bisa dipungkiri bahwa gadget dapat memberikan dampak positif bahkan bagi proses belajar anak bila digunakan dengan bijaksana dan di bawah pengawasan orang tua seperti meningkatkan keterampilan kognitif, keterampilan motorik, dan kreativitas (Batubara dkk., 2023). Namun penggunaan gadget secara berlebihan oleh anak dapat menimbulkan dampak negatif seperti Keterampilan interaksi sosial yang buruk, masalah perhatian, gangguan tidur, dan obesitas. Penting bagi orang tua untuk membatasi waktu yang dihabiskan anak pada gadget dan memantau konten yang diakses anak (Aisyah, 2023).

Sebaiknya orang tua tidak memberikan perangkat ini kepada anak di bawah usia 2 tahun. Orang tua juga harus memberi contoh dengan membatasi penggunaan gadget dan menciptakan aktivitas alternatif yang melibatkan interaksi langsung dengan anak. Orang tua perlu diedukasi bagaimana mengatur penggunaan gawai anaknya secara seimbang dan memberikan alternatif kegiatan yang mendukung tumbuh kembang anaknya. Fenomena anak menggunakan gawai cukup memprihatinkan saat ini. Tidak jarang anak mulai terbiasa menggunakan perangkat seperti tablet atau smartphone pada usia 2-3 tahun. Sebab, orang tua sengaja memberikannya untuk mengalihkan perhatian atau membungkam anak. Edukasi tersebut bisa dilakukan melalui penyuluhan kepada orang tua dimasyarakat sekitar untuk meminimalisir berbagai dampak negative dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Watak dkk (2023) yang menyatakan bahwa kegiatan penyuluhan yang dilakukan mereka di SD 1 Katolik Buah Hati Kudus Taratara, Kota Tomohon dengan jumlah peserta 27 siswa sekolah dasar kelas IV memberikan dampak yang sangat positif bagi seluruh siswa yang mengikuti penyuluhan, siswa belajar bagaimana menghindari penyalahgunaan gadget, bagaimana mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, meluangkan waktu untuk bermain tanpa bergantung pada penggunaan gadget. Selanjutnya, berdasarkan riset yang dipublikasikan oleh Siregar dan Rambe (2023) yang menghasilkan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan pada Anak-anak kelas V SD Negeri 200119 Kota Padangsidempuan tersebut adalah setelah diberikan penyuluhan tentang gadget siswa lebih memahami dan mengerti tentang dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan.

Solutions and Targets

Pemberian materi penyuluhan diharapkan akan meningkatkan pemahaman orang tua tentang dampak penggunaan gadget pada anak dan strategi pengelolaan yang sehat. Pelatihan komunikasi juga membantu mereka dalam mengadopsi pendekatan yang lebih efektif dalam berbicara dengan anak-anak tentang penggunaan gadget. Hasil dari kegiatan ini dapat menambah pengetahuan orang tua terhadap pengawasan penggunaan gadget. Langkah-langkah ini diharapkan dapat membantu dalam mengurangi dampak negative penggunaan gadget.

Implementation Method

Dalam melaksanakan penyuluhan kegiatan pada pengabdian kepada masyarakat, berikut adalah urutan pelaksanaannya:

1. Persiapan

- Menentukan topik atau tema penyuluhan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat sasaran.
- Menyusun materi penyuluhan yang informatif, menarik, dan mudah dipahami.
- Menyiapkan media pendukung seperti slide presentasi, video, atau alat peraga lainnya.
- Memastikan ketersediaan fasilitas dan peralatan yang dibutuhkan seperti proyektor, sound system, dll.

2. Pembukaan

- Membuka acara dengan sambutan dan pengantar dari pihak penyelenggara.
- Memperkenalkan narasumber atau penyuluh kepada peserta.
- Menjelaskan tujuan dan manfaat dari kegiatan penyuluhan.

3. Penyampaian Materi

- Penyuluh menyampaikan materi secara sistematis dan interaktif.
- Menggunakan metode penyuluhan yang bervariasi seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, atau demonstrasi.
- Melibatkan peserta dengan memberikan contoh kasus atau mengajukan pertanyaan terkait topik.
- Memanfaatkan media pendukung untuk memvisualisasikan materi.

4. Sesi Tanya Jawab

- Membuka sesi tanya jawab untuk membahas hal-hal yang kurang dipahami oleh peserta.
- Memberikan penjelasan yang jelas dan lengkap atas pertanyaan yang diajukan.
- Mengajak peserta lain untuk memberikan tanggapan atau solusi atas pertanyaan tersebut.

5. Evaluasi

- Evaluasi awal dilaksanakan dengan memberikan pretest kepada peserta untuk melihat sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap dampak buruk yang terjadi apabila menggunakan gadget secara berlebihan
- Evaluasi akhir dilaksanakan dengan memberikan posttest untuk menilai apakah pemahaman peserta meningkat setelah diberikan pendikan tentang dampak buruk yang terjadi apabila menggunakan gadget secara berlebihan

6. Penutupan

- Menyampaikan kesimpulan dan pesan utama dari kegiatan penyuluhan.
- Memberikan apresiasi kepada peserta atas partisipasi dan antusiasme mereka.

II. Results and Discussion

Sebanyak 30 orang tua berpartisipasi dalam program ini. Tujuan utama dari penyuluhan penggunaan gadget adalah memberikan informasi kepada orang tua bagaimana menggunakan gadget sesuai porsinya, dan memberikan edukasi dampak

buruk gadget terhadap kehidupan sosial termasuk perilaku dari anak sekolah dasar. Manfaat penggunaan gadget yang paling utama adalah menambah wawasan penggunaan gadget secara berlebihan, serta efektivitas program penyuluhan dan pelatihan komunikasi (Hidayatuladkia dkk., 2021). Berikut adalah beberapa poin yang dapat kami diskusikan:

1. Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Anak

Penggunaan gadget pada perkembangan anak memiliki dampak yang kompleks. Beberapa dampak positif termasuk:

- 1) Anak-anak dapat mengakses berbagai informasi dan belajar tentang berbagai topik dari internet dan aplikasi edukatif.
- 2) Menggunakan gadget dapat membantu anak-anak memahami teknologi modern, yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini.
- 3) Ada banyak aplikasi dan permainan pendidikan yang dirancang untuk membantu anak-anak belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.
- 4) Gadget memungkinkan anak-anak untuk tetap terhubung dengan teman-teman mereka melalui media sosial atau aplikasi pesan.

Namun, penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif, seperti:

- 1) Anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar gadget, yang dapat mengurangi waktu mereka untuk beraktivitas fisik, seperti olahraga atau bermain di luar.
- 2) Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan anak-anak untuk berkonsentrasi dalam belajar dan tugas-tugas sekolah.
- 3) Anak-anak rentan terhadap paparan konten yang tidak sesuai untuk usia mereka saat menggunakan gadget, seperti konten kekerasan atau pornografi.
- 4) Penggunaan gadget sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur anak-anak karena cahaya biru yang dipancarkan layar gadget dapat mengganggu produksi hormon tidur.

2. Peran Orang Tua dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget anak menurut Nurhidayah dkk., 2021 . Beberapa langkah yang dapat diambil oleh orang tua termasuk:

- 1) Orang tua harus menjadi contoh yang baik dengan mengatur penggunaan gadget mereka sendiri. Jika orang tua menggunakan gadget dengan bijaksana dan bertanggung jawab, anak-anak mereka cenderung mengikuti contoh tersebut.
- 2) Orang tua harus menetapkan aturan yang jelas tentang kapan dan seberapa lama anak-anak diizinkan menggunakan gadget. Misalnya, menetapkan waktu layar harian atau menentukan waktu tanpa gadget, seperti selama makan malam atau sebelum tidur.
- 3) Orang tua perlu mengawasi aktivitas online anak-anak mereka dan memastikan bahwa mereka hanya mengakses konten yang sesuai untuk usia mereka. Ini bisa melibatkan memasang filter konten atau menggunakan perangkat lunak pengawasan orang tua.

- 4) Orang tua dapat mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas di luar ruangan yang melibatkan olahraga atau bermain dengan teman-teman, untuk mengimbangi waktu yang dihabiskan di depan layar gadget.
 - 5) Melakukan aktivitas bersama-sama tanpa gadget, seperti bermain permainan papan atau berjalan-jalan, dapat membantu memperkuat hubungan keluarga dan mengurangi ketergantungan pada teknologi.
3. Strategi Komunikasi Efektif

Berikut adalah beberapa strategi komunikasi yang tepat untuk mengajarkan anak tentang penggunaan gadget yang sehat dan membangun kesadaran akan waktu layar yang tepat menurut (Sefianti dkk., 2023):

- 1) Mulailah dengan memberikan contoh positif dengan menunjukkan penggunaan gadget yang bijaksana dan seimbang.
- 2) Ajak anak-anak untuk berpartisipasi dalam pembuatan aturan tentang penggunaan gadget.
- 3) Diskusikan bersama anak-anak tentang manfaat dan bahaya penggunaan gadget yang berlebihan.
- 4) Berikan pujian dan dukungan kepada anak-anak ketika mereka mengikuti aturan penggunaan gadget yang telah ditetapkan.

Diskusi semacam ini akan membantu memperluas pemahaman tentang pentingnya pendidikan penggunaan gadget pada anak dan meningkatkan kesadaran akan peran yang dapat dimainkan oleh orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam mengelola penggunaan gadget secara positif.

III. Conclusion

Program penyuluhan penggunaan gadget yang melibatkan 30 orang tua adalah bahwa materi penyuluhan telah meningkatkan pemahaman mereka tentang dampak penggunaan gadget pada anak dan strategi pengelolaan yang sehat. Pelatihan komunikasi juga membantu mereka dalam mengadopsi pendekatan yang lebih efektif dalam berbicara dengan anak-anak tentang penggunaan gadget. Hasil dari kegiatan ini dapat menambah pengetahuan orang tua terhadap pengawasan penggunaan gadget, yang diharapkan dapat membantu dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget.

Saran

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang kami lakukan mengenai penyuluhan komunikasi tentang pendidikan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar. Diharapkan penyuluhan mengenai penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat memberikan dampak positif yang signifikan.

Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa syukur, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik moril maupun materiil baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Kami berharap hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat dan menjadi kontribusi positif bagi

pengembangan wilayah setempat. Semoga kerjasama dan sinergi yang baik ini dapat terus terjalin di masa yang akan datang.

IV. Reference

- Aisyah, I. U. (2023). PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KUALITAS TIDUR DAN KESEHATAN MENTAL REMAJA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(9), 11–20.
- Batubara, M., Nasution, M. I. M., Syahrin, T. A., Lubis, M. Y., Nujaima, I., & Husna, A. U. (2023). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 8106–8112.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16–28.
- Hilmy, Z., Susilo, T., Waidah, D. F., Adi, F. T., & Ashari, W. S. (2023). Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak di Era Digital bagi Orang Tua Desa Pongkar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 241–249.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran orangtua dalam pencegahan terhadap kejadian adiksi gadget pada anak: Literatur review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129–140.
- Sefianti, A. V., Hawa, A., & Blagov, A. (2023). Strategi Menjaga Kesehatan Mata Anak SD Di Era Digital. *JANACITTA*, 6(2), 134–144.
- Siregar, N., & Rambe, N. Y. (2023). PENDIDIKAN KESEHATAN DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK ANAK DI SD NEGERI 200119 KOTA PADANGSIDIMPUAN TAHUN 2023. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darmas (JPMD)*, 2(1), 16–19.
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan gadget terhadap anak dibawah umur oleh orang tua. *Jurnal Jendela Hukum*, 9(1), 81–92.
- Thoha, P. M., Kurniawan, R. P., & Faristiana, A. R. (2023). Perubahan Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Di Era Digital. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 415–431.
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., & Suparlan, M. S. R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat MAPALUS*, 1(2), 43–49.