

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di SD Insantama Kota Ternate

Zulkarnain K Misbah¹, Badrun Ahmad², Muhammad Taufiq³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Khairun

Email : badrun@unkhair.ac.id

ABSTRAK

Sosialisasi dampak kecanduan penggunaan hp kepada siswa-siswi SD insantama melibatkan beberapa kelas dari kelas 4 sampai kelas 6. PKM ini bertujuan untuk memberikan informasi positif kepada siswa-siswa SD Insantama agar tidak kecanduan menggunakan handphone. Informasi yang disosialisasikan yaitu bahaya kecanduan penggunaan hp. Kecanduan penggunaan hp memberikan efek fisik dan efek psikologi. Sosialisasi ke depan terkait bahaya kecanduan penggunaan hp kepada siswa-siswi SD Insantama perlu dilakukan secara rutin oleh guru-guru SD Insantama. Sosialisasi ini perlu melibatkan program studi psikologi untuk melakukan pendampingan saat sosialisasi. Kegiatan sosialisasi perlu didukung dengan media dan alat-alat bantu yang lebih lengkap sehingga siswa-siswi lebih memahami efek negatif kecanduan penggunaan hp.

Kata Kunci: dampak, gadget, anak, insantama, sosialisasi, kelas, ternate.

ABSTRACT

The socialization of the impact of addiction to using cell phones among Insantama Elementary School students involves several classes from class 4 to class 6. This PKM aims to provide positive information to Insantama Elementary School students so that they do not become addicted to using cell phones. The information being disseminated is the dangers of addiction to using cell phones. Addiction to using cell phones has physical and psychological effects. Future outreach regarding the dangers of addiction to using cell phones among Insantama Elementary School students needs to be carried out regularly by Insantama Elementary School teachers. This socialization needs to involve a psychology study program to assist with the socialization. Socialization activities need to be supported with more complete media and tools so that students better understand the negative effects of cell phone addiction.

Keywords: impact, gadgets, children, insantama, socialization, class, ternate.

1. PENDAHULUAN

Periode usia dini dalam pelajaran kehidupan manusia merupakan periode penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan yang lainnya. Terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini, dapat mengakibatkan terhambatnya pada masa-masa selanjutnya (Bredekamp, 1992:6). Pengertian tentang prinsip perkembangan anak sangat penting untuk diketahui agar diperoleh gambaran secara umum perilaku anak pada tahap tertentu. Perkembangan berkaitan dengan bertambahnya struktur fungsi tubuh yang meliputi kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara, dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Soetjiningsih dan Ranuh, 2015). Aspek perkembangan anak menurut Syaodih, yaitu: (1) perkembangan motorik, (2) perkembangan berfikir/kognitif, (3) perkembangan bahasa, (4) perkembangan

sosial, dan (5) perkembangan emosi. Hadis (2003: 5), secara garis besar ada empat aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan dalam kegiatan pengembangan anak, yaitu: perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosialemosional. Pada penelitian ini aspek perkembangan yang dibahas yaitu: (1) fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Catron dan Allen (1999:23-26) menyebutkan bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik.

Anak usia dini adalah anak yang rentang pertumbuhan dan perkembangannya berlangsung sejak usia lahir sampai enam tahun (Wijana, 2008:13). Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Suyanto,2005: 6). Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (the golden age) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Pemahaman terhadap perkembangan anak adalah faktor penting yang harus dimiliki orang tua dalam rangka optimalisasi potensi anak. Catron dan Allen (1999:23-26) menyebutkan bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Pemahaman terhadap perkembangan anak tersebut dapat disimpulkan meliputi aspek kognitif/intelektual, fisik-motorik, bahasa, sisial-emosional serta pemahaman nilai-nilai moral dan agama.

2. TARGET LUARAN YANG DICAPAI

Target luaran dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan adalah:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan masyarakat dalam hal ini siswa siswi SD Insantama terkait pemahaman tentang bahaya penggunaan

gadget berlebihan.

- b. Memberikan pengalaman pembelajaran interaktif yang efektif dengan tentang bahaya kecanduan penggunaan hp.

3. METODE PELAKSANAAN

3.1. Alat dan Bahan Pendukung Pengabdian

Perlatan yang dibutuhkan dalam kegiatan ini diantaranya papan whiteboard; spidol whiteboard, kertas plano sebagai alat peraga, poster tentang kebencanaan, alat-alat permainan lainnya yang mudah dimainkan olah anak-anak pada saat simulasi.

3.2. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan ini akan diawali dengan pemberian pre-test pendahuluan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan anak-anak tentang gadget. Kegiatan selanjutnya adalah pemberian materi tentang semua jenis gadget yang biasanya digunakan oleh anak usia dini. Pemberian materi ini dilakukan secara interaktif dimana melibatkan pengetahuan dasar anak-anak tentang gadget. Selanjutnya dilakukan Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini yang dilakukan sambil bermain sehingga mengajak anak-anak tidak merasa bosan. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah post-test akhir untuk menilai seberapa besar pemahaman dan pengetahuan anak-anak setelah dilakukan sosialisasi.



Gambar 1. Pemateri mempresentasikan materi tentang bahaya kecanduan gadget

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil PKM yang dilakukan di SD Intama memberikan dampak positif kepada siswa-siswi di SD di bawah yayasan elmira ini. Kepala sekolah SD Insantama mengapresiasi adanya sosialisasi ini. Menurutnya sosialisasi ini dapat memberikan informasi kepada siswa sehingga mereka lebih memahami bahaya kecanduan penggunaan gadget.



Gambar 2. Pemateri mempresentasikan materi bahaya kecanduan gadget dan berinteraksi dengan siswa-siswi

Dalam sosialisasi ini diuraikan materi terkait kebiasaan anak-anak bermain gadget dalam waktu yang lama dan dilakukan terus menerus setiap hari dapat memastikan bahwa anak berkembang menjadi kepribadian yang anti sosial. Anak-anak sekarang menghabiskan lebih banyak waktu bermain gadget daripada bermain dengan teman sebayanya, yang dapat menyebabkan sifat individualistis dan egois serta kurangnya kepekaan terhadap lingkungan (Jonathan, et al., 2015). Penetapan waktu bermain gawai bagi anak usia dini menjadi penting bagi orang tua karena: pertama gadget yang dimiliki hanya digunakan sebagai media hiburan, gadget yang digunakan belum dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, waktu belajar anak tidak terkelola dengan baik. Hal ini ditandai dengan kurangnya program pembelajaran anak di rumah. Ketiga, gadget berdampak negatif pada anak yang memiliki gadget ketika waktu belajar anak tidak dikelola dengan baik, selain itu anak sulit lepas dari gadget, kontrol orang tua yang lemah,

tidak adanya kebijakan pemerintah desa mengenai sampai dengan batas waktu penggunaan gadget, lingkungan yang kurang mendukung dan sebagainya (Sandrawita, 2019). Apabila durasi bermain gawai anak usia dini berlebihan, maka akan berakibat pada keaktifan aktifitas anak. Al-Ayouby (2017) menulis dalam tesisnya tentang tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget dan aplikasi yang dibuka untuk sebagian besar permainan, sehingga anak kecil harus dibatasi dalam penggunaan gadget karena tidak sesuai atau sesuai untuk digunakan di usia mereka. Mereka memainkan terlalu banyak game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau rekan kerja.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Sosialisasi kepada siswa-siswi SD insantama melibatkan beberapa kelas dari kelas 4 sampai kelas 6.
2. PKM ini bertujuan untuk memberikan informasi positif kepada siswa-siswa SD Insantama agar tidak kecanduan menggunakan handphone.
3. Informasi yang disosialisasikan yaitu bahaya kecanduan penggunaan hp.
4. Kecanduan penggunaan hp memberikan efek fisik dan efek psikologi.

Saran

1. Sosialisasi bahaya kecanduan penggunaan hp kepada siswa-siswi SD Insantama perlu dilakukan secara rutin dari guru-guru.
2. Sosialisasi ini perlu melibatkan program studi psikologi untuk melakukan pendampingan saat sosialisasi.
3. Kegiatan sosialisasi perlu didukung dengan media dan alat-alat bantu yang lebih lengkap sehingga siswa-siswi lebih memahami efek negatif kecanduan penggunaan hp.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.

Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(01), 57–64

Bintoro, Y. C. (2019). Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Universitas Negeri Semarang.

BPS Kota Ternate (2021). Kota Ternate dalam Angka tahun 2022.

BPS Kota Ternate (2021). Kecamatan Ternate Selatan dalam Angka 2022