

PENDAMPINGAN MENINGKATKAN KESADARAN DAN PERILAKU BAIK DALAM MENGGUNAKAN GADGET PADA ANAK NELAYAN MELALUI VIDEO EDUKATIF

Linta Wafdan Hidayah¹; Mulyadi²; Badrut Tamam³

^{1,2,3}Universitas Islam Madura Pamekasan

missalindan@gmail.com¹, mulyadi@gmail.com², badruttamam@gmail.com³

Abstract

Not only adults, but also school-age children are often greatly impacted by the rapid developments in this technological era. Smartphones, or what we better know as gadgets, seem to be a mandatory item that parents must provide for their children so they don't miss out on fast information. The use of gadgets does have many positive impacts for school-age children, for example increasing knowledge and experience that they have never had before, but sometimes the negative impacts outweigh the positive ones. In fact, many experience negative impacts and addiction. The impact of gadget addiction greatly affects the emotions and behavior of children who are addicted to gadgets. Therefore, the author and the community service team provided education to fishermen's children about the dangers of gadgets through educational videos. In this case, the community service team used two videos in the community service implementation. The first video from Pondok Kreatif entitled "Gadget Addiction" and the second video from Healthy Kids entitled "When Lala Plays Gadgets". This community service was carried out at Pagagan Elementary School, Pademawu District, where the majority of students are fishermen's children. Fishermen's children sometimes lack extra attention from their parents who are busy earning a living as fishermen. Day and night, their parents are at sea, and in the morning, they go to the market to sell their catch. This community service activity has made 90% of Pagagan Elementary School students aware of the benefits of educational videos, and they have even pledged to reduce their daily use of gadgets by engaging in positive activities like studying, helping their parents, and playing with friends.

Keywords: Awareness and Good Behavior, Dangers of Gadget, Fisherman's Children, Educational Videos.

Abstrak

Tidak hanya usia dewasa, usia anak sekolahpun seringkali mendapatkan dampak yang sangat luar biasa dalam perkembangan pesat di era teknologi ini. Smartphone atau yang lebih kita kenal dengan istilah gadget seakan menjadi barang wajib yang harus dipenuhi oleh orangtua untuk sang anak supaya tidak ketinggalan informasi yang serba cepat, banyak hal positif dari penggunaan gadget bagi anak usia sekolah misalnya semakin menambah pengetahuan dan pengalaman yang belum pernah mereka dapatkan disekitar namun terkadang dampak negatif dari penggunaan gadget lebih besar daripada dampak positif. bahkan tidak sedikit merasakan dampak buruk dan kecanduan. Dampak kecanduan gadget sangat mempengaruhi

perubahan emosional anak dan perilaku anak yang kecanduan gadget. Untuk itulah penulis bersama tim pengabdian melakukan pemberdayaan terhadap anak nelayan akan bahaya gadget melalui video edukatif. Dalam hal ini tim pengabdian menggunakan dua video dalam pelaksanaan pengabdian. Yang pertama dari Pondok Kreatif yang berjudul kecanduan HP dan video kedua dari Healthy Kids yang berjudul ketika Lala Bermain Gadget. Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan di SDN Pagagan Kecamatan Pademawu yang mayoritas adalah anak nelayan. Anak nelayan terkadang kurang mendapatkan perhatian ekstra oleh orangtua mereka yang sibuk mencari nafkah sebagai nelayan, sore sampai malam orangtua mereka pergi melaut dan pagi pergi ke pasar untuk menjual hasil tangkapan ikan. Kegiatan pengabdian ini telah menyadarkan 90% dari siswa di SDN Pagagan dan merasakan sangat bermanfaat akan video edukatif tersebut bahkan berjanji akan mengurangi penggunaan gadget dalam keseharian mereka dengan salah satu cara melakukan kegiatan positif seperti belajar, membantu orangtua dan bermain bersama dengan teman-teman.

Kata Kunci: Kesadaran dan Perilaku Baik, Bahaya Gadget, Anak Nelayan, Video Edukasi.

Pendahuluan

Hidup di jaman era teknologi dan serba digital membuat hidup semakin berkembang dan mengetahui informasi secara cepat hanya dalam sentuhan satu jempol yang memerlukan beberapa detik saja dalam menjangkau dunia. Banyak hal positif yang didapatkan, apapun yang kita butuhkan tidak seperti hidup di jaman puluhan tahun lalu yang semua terbatas dengan segala akses. Duniapun dapat kita sentuh dengan satu ketukan jempol dalam beberapa detik saja. Tidak membutuhkan tenaga dan waktu yang banyak untuk meraih dan mengetahui kabar dunia. Jika beberapa tahun lalu kita hanya mengandalkan koran untuk mengetahui kabar dunia. Sekarang dalam hitungan detikpun kita bisa menyapa, "Hai Dunia, bagaimana kabarmu hari ini?". Sungguh sangat perkembangan teknologi yang sangat pesat yang dapat kita syukuri hidup di era millennial yang canggih ini. Semua orang dapat memiliki gadget yang merupakan salah satu terobosan cerdas teknologi yang dipercaya dapat digunakan dalam banyak hal selain untuk berkomunikasi dengan dunia luar misalnya dalam belajar, bekerja, informasi, hiburan, bahkan mencari uang melalui gadget¹. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Parameswara dan Lestari bahwasanya segala sesuatu dalam kegiatan dan kebutuhan kehidupan manusia ini secara garis besar dapat kita akses dengan mudah melalui internet baik kebutuhan kerja maupun hiburan selain untuk berkomunikasi²

Sejalan dengan teriring perkembangan pesat teknologi dengan ditandai dengan semakin marak munculnya berbagai gadget atau handphone android dengan berbagai jenis dan harga mulai dari yang murah dibawah harga satu juta kita dapat dengan mudah mendapatkan gadget atau handphone dengan mudahnya. Gadget atau handphone merupakan alat komunikasi yang sangat fleksibel untuk menjangkau dunia. Sasaran pengguna

¹Hadi,Rahman., Lalu Sumardi. 2023. Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini. <https://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1324/1384>.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>

² Parameswara, Marsanda Claudia., Triana Lestari. 2023. Pengaruh Game Online Terhadap Emosi dan Sosial Anak Dasar. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2047293&val=13365&title=Pengaruh%20Game%20Online%20Terhadap%20Perkembangan%20Emosi%20dan%20Sosial%20Anak%20Sekolah%20Dasar>

gadget tidak hanya usia dewasa namun bahkan produsen menjadikan anak-anak juga sebagai salah satu sasaran pengguna gadget. Semakin banyak produsen gadget memproduksi gadget atau handphone yang didesain dan disukai oleh anak-anak. Bahkan banyak pencipta aplikasi yang merancang aplikasi supaya anak-anak semakin lebih tertarik menggunakan gadget, misalnya permainan anak-anak. Tidak sedikit orangtua yang memberikan anak gadget dengan alasan supaya anak mereka tidak ketinggalan informasi, memudahkan anak berkomunikasi dengan teman bahkan orangtua mereka yang sibuk bekerja, tak hanya itu orangtua bisa leluasa melakukan banyak hal kegiatan mereka sendiri tanpa harus menemani anak dalam kesehariannya misal bermain atau belajar. Memang benar dengan pemberian gadget kepada anak, orangtua akan merasakan kedamaian dan ketenangan. Begitupun dengan si anak akan merasakan hal atau dunia baru yang tidak ditemui disekitar kehidupan nyata dia ditambah dengan ragam suara dan warna yang menstimulasi si anak untuk semakin tertarik dengan menggunakan gadget. Gadget telah menggeser perang orangtua dalam menemani keseharian dan tumbuh kembang anak³.

Selaras dengan Maulana dalam coretan penanya di laman website kompasiana (2023) bahwasanya memaparkan ada 5 alasan mengapa orangtua memberikan gadget kepada anaknya sejak kecil, yaitu 1) Supaya komunikasi tetap terhubung antara anak dengan orangtua; 2) Sebagai media pembelajaran online; 3) Teman untuk bermain dan bersenang di rumah; 4) Orangtua lebih aman anak bermain gadget di rumah; dan 5) Bekal dini bagi anak belajar teknologi⁴. Sebenarnya gadget tidak selamanya durjana namun perlu mendapatkan pendampingan dari orangtua akan adanya konten yang kurang mendidik dan pembatasan waktu dalam penggunaan gadget yang seringkali membuat si pengguna rela menghabiskan berjam jam tanpa disadari.

Tanpa orangtua sadari sesungguhnya gadget memberikan dampak negatif yang jauh lebih besar daripada dampak positif menggunakan gadget sejak pertumbuhan awal mereka. Penggunaan gadget pada anak memberikan dampak negatif misalnya mempengaruhi sosial emosional anak, minat belajar anak yang menurun, psikis dan fisik anak juga terganggu oleh penggunaan gadget pada anak yang seringkali tidak terkontrol oleh orangtua. Tumbuh kembang anak dan minat belajar anak seringkali terganggu perkembangannya karena dampak penggunaan Gadget⁵. Anak masih perlu pendampingan dan waktu lebih dengan orangtua dan lingkungannya bukan dengan gadgetnya sehingga anak dapat tumbuh kembang dengan baik⁶. Ditambah semakin menjamurnya game online untuk anak menjadi sasaran empuk dan alasan receh bagi anak untuk terpengaruh memainkan permainan online (game online) dengan kurun menit bahkan berjam jam tak terasa tangan dan mata masih dapat berkomunikasi dengan baik menatap layar gadget yang akhirnya membuat mereka kecanduan pada gadget. Permainan game online dengan berbagai variasi dan tantangan yang

³ Siregar, Irma Suryani. 2022. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. <https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/tila/article/view/757/682>. <https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>.

⁴ Maulana, Muhammad Aqil. 2023. Alasan Orangtua Memberikan Smartphone Kepada Anak Kecil. https://www.kompasiana.com/muhammadaqilmaulana3384/652b28ae794a734872c602/alasan-orang-tua-memberikan-smartphone-kepada-anak-kecil?page=all#goog_rewarded

⁵ Nurhalipah, Rispa; Marisca Yustiana, Saeni, Muhammad Husni. 2020. Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak. <https://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/4098/3065>.

⁶ Fadhilah, Nyak Cut. 2024. Pengaruh Gadget pada Perilaku Anak Usia Dini di Pantan Labu. <https://journal.sagoeatjeh.or.id/index.php/literasi/article/view/22/8>

menarik membuat anak-anak sebagai pengguna gadget yang tidak disarankan namun mereka kecanduan yang membuat mereka lupa waktu⁷.

Untuk itulah tim peneliti dan pengabdian mengambil tema akan peningkatan kesadaran dan perilaku aman dalam menggunakan gadget pada anak nelayan melalui edukasi video edukatif. Adapun tim pengabdian ini beranggotakan peneliti dan tim KKN yang bertugas di Desa Pagagan. SDN Pagagan terletak di Desa Pagagan yang geografisnya termasuk Kabupaten Pamekasan tepatnya di Kecamatan Pademawu pinggiran Selat Selatan Perbatasan selat Madura dengan Pulau Jawa. Geografis yang notabene warganya sebagian besar sebagai pengabdian segara atau dikenal dengan istilah keluarga nelayan. Bapak mereka mencari ikan dilaut, sedangkan ibu mereka menunggu hasil tangkapan laut yang nantinya akan dijual ke pasar dalam keadaan segar ataupun olahan setengah matang. Sebenarnya secara letak geografis yang tidak terlalu jauh dari kota hanya sekitar 10 km dari kota atau hanya membutuhkan waktu kurang lebih 20 menit untuk menjagkau pusat keramaian kota Pamekasan. Akan tetapi taraf pendidikan di Desa Pagagan masih terbilang menengah kebawah akan sadarnya pentingnya pendidikan dalam kehidupan sehari. Perlu adanya kesadaran dan edukasi dari diri sendiri bahwasanya menyelesaikan pendidikan 12 tahun dan jika perlu melanjutkan ke dunia perkuliahan itu sangatlah menjadi tantangan sendiri bagi pemerintah desa setempat bahkan Pemerintah Daerah. Mayoritas bagi mereka bagaimana mencari uang untuk kebutuhan hidup sehari-sehari.

Seringkali orangtua mereka yang mayoritas sebagai nelayan kurang memperhatikan aktivitas anak mereka dalam kegiatan sehari-sehari. Orangtua merasa tenang jika telah memberikan gadget pada anak sehingga mereka masih dapat mengontrol anak mereka dalam rumah, walau sebenarnya ini menjadi bumerang bagi orangtua sendiri yang kurang tahu pasti apa yang telah mereka tonton bahkan mencapai berjam-jam dari pagi hingga petang. Alasan inilah menjadi tujuan utama kami tim pengabdian untuk memberikan motivasi kepada anak usia sekolah yaitu anak-anak di SD Negeri Pagagan untuk lebih mawas diri terhadap penggunaan gadget sehari-hari yang sebenarnya dapat mengancam masa depan anak-anak.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian bersama mahasiswa KKN Universitas Islam Madura, yang berlokasi penempatan di Desa Pagagan. Untuk sasaran pengabdian yaitu anak-anak sekolah di Sekolah Dasar Negeri Pagagan (SDN Pagagan) yang terletak tidak jauh dari Balai Desa Pagagan. Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah yang telah mengizinkan tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan positif ini. Pihak sekolah sangat antusias sekali akan kegiatan pengabdian ini, dengan harapan dapat menimalisir penggunaan gadget yang seringkali melampaui batas dan sangat memiliki dampak negatif lebih besar daripada dampak positif kepada anak-anak yang belum sepenuhnya dapat mencerna informasi dalam setiap tayangan yang dipaparkan oleh para kreator di youtube ataupun di media sosial apapun. Seperti yang telah dipaparkan oleh Nurjihan (2023), Adapun beberapa bahaya gadget pada anak yaitu⁸:

⁷ Reni, Setyowati., Suryatin , Ayatullah Muhammadin Al Fath. 2023. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Dan Perkembangan Sosial Siswa Kelas V Sd Negeri Bangunsari Pacitan. https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1555/5/RENI%20SETYOWATI_PGSD_AR2023.pdf

⁸ Nurjihan, Nasywa. 2023. Dampak Negatif Gadget Pada Anak dan Cara Mengatasinya. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/07/24/dampak-negatif-gadget-anak>

- a. Mengalami pertumbuhan fisik yang tidak sehat, seperti posisi dalam bermain gadget seringkali mempengaruhi pertumbuhan fisik yang tidak sehat seperti mengalami skoliosis, kesehatan mata yang kurang terkontrol karena sering menatap layar Handphone dan bahkan kurang gerak fisik sehingga dapat mengalami obesitasi sejak dini.
- b. Kurangnya interaksi sosial dengan sekitar. Anak yang sering larut dalam penggunaannya dapat menyebabkan kecanduan sehingga membuat anak untuk malas berkomunikasi secara tatap fisik dengan masyarakat. Hal ini dapat menyebabkan rasa sosial mereka tumpul sejak dini, mereka memanfaatkan kecanggihan teknologi secara totalitas tidak ada keinginan untuk bertegur sapa atau bercengkrama bahkan bermain secara nyata bersama teman seusianya disekitar rumah mereka.
- c. Terjebak konten yang kurang mendidik. Para konten kreator terkadang seringkali menyajikan konten video yang tidak senonoh dan tidak untuk anak-anak, yang kerap kali menyajikan kekerasan, ketidaksopanan bahkan konten dewasa yang secara tidak sengaja di akses dengan bebasnya oleh anak-anak.
- d. Cyber-bullying. Seringkali kita melihat kabar tentang kekerasan yang dilakukan oleh anak yang terkadang dilakukan oleh seusianya, baik verbal maupun non-verbal. Hal ini seringkali mereka menjadi korban akan tontonan yang kurang pantas untuk mereka tonton, yang belum dapat menyaring tontonan apakah itu baik ataupun tidak baik.

Sebagai orang dewasa yang lebih paham cara berfikir, kita dapat memaparkan kepada adik-adik di sekolah dasar untuk lebih bisa mengontrol tentang penggunaan gadget yang mereka punya. Kita tidak bisa melarang mereka dalam penggunaan gadget karena kita harus menyadari bahwa kita hidup di era teknologi yang membutuhkan gadget untuk mengakses dunia luar. Sebagai tim pengaduan berusaha menyadarkan anak-anak usia sekolah dasar tentang dampak negatif dalam penggunaan gadget yang mereka punya di rumah mereka. Sebenarnya penggunaan gadget tidak selamanya negatif asal mereka paham gadget juga dapat menjadi sarana media mereka belajar. Menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari juga dapat mempunyai dampak positif bagi mereka yang usia produktif putih merah. Hal ini senada dengan para pakar psikolog Center for Life-Span Development (CLSD) Faculty of Psychology Universitas Gadjah Mada dalam laman websitenya (2023) yang mengatakan bahwa gadget merupakan media akses anak untuk belajar dengan jangkauan secara luas tak terbatas dan secara mandiri melalui aplikasi edukasi interaktif dan belajar tahu tentang informasi luas melalui laman akses digital google⁹. Hal ini ditegaskan oleh studi dari Syifa et al. (2019) yang menyimpulkan bahwa gadget dapat membantu hal positif perkembangan psikologi anak dalam perkembangan kognitif dan afektif anak¹⁰. Menegaskan pernyataan diatas dengan menyimpulkan bahwa gadget dapat menjadi alat mengakses informasi baru

⁹ Center for Life-Span Development (CLSD) Faculty of Psychology Universitas Gadjah Mada. 2023. Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif. <https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/>

¹⁰ Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>

anak untuk belajar nalar yang tidak dapat mereka temui disekitar lingkungan rumah mereka¹¹. Memang gadget tidak selamanya berdosa dalam kehadirannya tapi bagaimana kita sebagai dewasa dapat mengontrol dan menyadarkan perilaku aman dalam penggunaan gadget yang dioprasikan langsung secara mandiri oleh anak usia sekolah. Sebenarnya gadget mempunyai manfaat bagi anak-anak jika dapat diarahkan dalam kecerdasan anak misal membantu anak dalam belajar mewarnai atau menggambar selain belajar calistung dengan berbagai metode yang unik dan menarik¹².

Dalam kegiatan Pengabdian ini kami melakukan di ruang kelas yang terdiri dari 65 siswa baik laki-laki maupun perempuan yang merupakan gabungan dari siswa kelas 4,5 dan 6. Mereka sangat antusias karena merupakan pengalaman pertama bagi mereka atas kedatangan tim pengabdian. Dan mereka anak-anak sekolah ini seperti mendapat suasana baru menonton video bersama mahasiswa KKN dari Universitas Islam madura. Kegiatan ini didampingi oleh ketua tim pengabdian sekaligus Dosen Pembina Lapangan yaitu ibu Linta Wafdan Hidayah.



Gambar 1: Pendampingan siswa dalam penggunaan Gadget

Adapun langkah pertama yaitu tim pengabdian meminta izin kepada pihak sekolah yaitu kepala sekolah SD Negeri Pagagan 2 sebagai lokasi pengabdian. Langkah kedua, tim pengabdian diarahkan untuk memasuki ruang kelas yang akan kita jadikan tempat pemutaran video edukatif. Langkah ketiga tim pengabdian memutar video edukatif akan bahaya gadget, yang hal ini kita menggunakan video dari link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=YHo9TBtIAuo> yang dipersembahkan oleh *Pondok Creativ Official* dengan durasi waktu 04 menit 59 Detik¹³. Uniknya dalam video ini menggunakan bahasa inggris dengan subtitle bahasa indonesia sehingga memudahkan anak-anak untuk memahami isi dari video tersebut. Tak hanya itu, dengan adanya video ini dapat menstimulasi anak-anak untuk belajar bahasa inggris secara tidak langsung, menambah kosakata bahasa inggris anak. Bahasa inggris yang digunakan mudah digunakan dengan pronounciation yang jelas dan dapat dipahami. Dalam video ini menceritakan dua karakter yang berbeda. Yaitu Lucy dan Emily. Lucy adalah anak yang kecanduan Handphone, dimanapun dia berusaha memainkan Handphone. Bahkan dia mencari celah dan mencari

¹¹ Rahayu, N. S., Elan, Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2.

¹² Hidayat, Arief; Syarah Siti Maesyaroh. 2020. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. <https://www.jurnal.syntaximperatif.co.id/index.php/syntax-imperatif/article/view/159/185>.

¹³ Pondok Kreatif. 2022. Film Inspiratif, kecanduan HP. <https://www.youtube.com/watch?v=YHo9TBtIAuo>

tempat bersembunyi untuk melancarkan hasratnya bermain gadget supaya tidak ketahuan orangtuanya. Dia tidak mau berinteraksi dengan sekitar, dengan teman sebaya. Belajar pun dia enggan, tidur larut malam sehingga menyebabkan dia tidak fokus dalam belajar, prestasinya pun dia susah untuk diraih. Anak yang kecanduan bermain gadget terlihat dari perilaku mereka yang enggan berinteraksi dengan teman sebaya, bahkan acuh terhadap lingkungan sekitar¹⁴.



Gambar 2: Siswa lagi asyik menggunakan Gadget

Lucy adalah gambaran anak-anak yang kecanduan gadget. Dia bahkan bersikap agresif atau berontak kepada orangtua jika ditegur untuk melakukan kegiatan lain selain bermain gadgetnya. Dia tidak bisa lepas dari gadget kesayangannya. Hal ini memberikan contoh nyata kepada anak-anak nelayan bagaimana jika kecanduan gadget yang tidak bisa dielakkan, bahwasanya gadget kurang baik untuk pertumbuhan anak jika tidak dapat mengontrol dalam diri sendiri. Lucy mengalami sakit mata dan sakit punggung sehingga tidak bisa mengejar prestasi, terlambat sekolah dan tidak mau bermain dengan teman lain. Gadget seringkali disalahgunakan oleh penggunanya terutama bagi anak-anak, banyak anak terpengaruh menjadi anak yang cenderung malas dan sulit berkembang¹⁵. Unsocial condition adalah gangguan psikologi anak yang tidak mempunyai rasa untuk bersosial dengan sekitar, hal ini merupakan dampak psikologi anak yang kecanduan gadget (Setyaningsih & Setyowatie, 2023)¹⁶.

¹⁴ Jalal, Novita Maulidya; Rahmawati Syam; St.Hadjar Nurul Istiqamah; Irdianti; Muhrajan Piara. 2022. Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. <https://www.journal.yp3a.org/index.php/pakmas/article/view/1311/644>

¹⁵ Itsna, Nur Mutmainnatul; Risatur Rofi'ah. 2021. Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. <https://ejournal.unsuda.ac.id/index.php/UQ/article/view/380/362>

¹⁶ Setyaningsih, Emy. Dwi Setyowatie. 2023. Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. https://www.researchgate.net/publication/367664798_E_Sosialisasi_Dampak_Positif_dan_Negatif_Penggunaan_Gadget_Serta_Media_Sosial_di_Kalangan_Anak-anak_dan_Remaja

Karakter kedua yaitu Emily yang mempunyai karakter bertolak belakang dengan Lucy. Emily sangat menyukai gadget, namun dia dapat menggunakan dan mengontrol gadget dengan baik. Dia gunakan gadget untuk setting alarm penanda sholat, belajar masak bersama ibunya yang dia browsing dari internet, bahkan belajar dari internet misalnya mencari artikel yang dia inginkan dari internet untuk menambah wawasan dia yang lebih luas lagi. Gadget Emily sangat berguna bagi dia yang berstatus sebagai anak sekolah. Walaupun dia masih anak Sekolah Dasar, namun dia dapat gunakan Gadget dengan baik dengan hal-hal positif. Emily sangat bersyukur dan senang dia mempunyai gadget karena dapat membantu dan menunjang prestasi dia di sekolah, misalnya membantu Emily mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) dengan mencari referensi dari internet yang berkaitan dengan tugas sekolahnya. Penggunaan gadget yang dilengkapi dengan bermacam aplikasi memudahkan anak-anak sebagai pelajar aktif di sekolah dapat mencari dan mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah, misalnya mengakses materi Pelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga menunjang prestasi anak lebih tinggi lagi¹⁷. Jadi, dalam video edukatif diatas yang disajikan oleh *Pondok Kreatif Official selama durasi 4:59 menit* ini sangatlah jelas antara dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget bagi anak sekolah. Hal ini menggambarkan jika menggunakan gadget tidak sepenuhnya mencelakakan anak jika digunakan dengan baik. Namun sebaliknya gadget akan menjadi bumerang bagi anak jika anak tidak dapat mengontrol penggunaan gadgetnya.

Video edukatif kedua berasal dari “healthykids” yang berjudul “*Ketika Lala Bermain gadget*” Yang berdurasi selama 2:13 menit dari <https://www.youtube.com/watch?v=ZcR9fvKH1E>¹⁸. Dalam video ini si Lala sangat kecanduan pada gadgetnya. Anak yang kecanduan gadget mengakibatkan anak seringkali secara tidak langsung dan tidak disadari anak akan mengalami ketergangguan dalam interaksi sosial dan komunikasi sosial sekitarnya (Hanum et al., 2024)¹⁹. Lala telah membuat orangtua dan kakaknya bahkan tetangganya kebingungan mencari dimana Lala, yang ternyata lala bersembunyi didalam gudang demi bermain gadget sepuasnya tanpa ketahuan ataupun ditegur oleh orangtuanya. Lala dengan rela men-*Setting* gudang rumahnya demi lahan dia bermain gadget secara puas. Akhirnya dia ketiduran di gadget dengan mata bengkak kelamaan bermain gadgetnya. Saat ketahuan orangtuanya, Lala mengaku salah dan meminta maaf serta berjanji akan mengurangi bermain gadget. Lala yang suka bermain game desain di layar gadget, dia aplikasikan secara nyata menggunakan kertas dan crayon bersama temannya.

Selanjutnya setelah menonton video, tim pengabdian memancing peserta yaitu anak-anak SDN Pagagan untuk menceritakan kembali makna yang terkandung dalam video yang telah tim pengabdian paparkan. Dalam hal ini Anak-anak SDN Pagagan sangat antusias sekali dalam menceritakan kembali isi makna dari dua video diatas. Anak-anak berebutan untuk menjawab dan memaparkan isi dari video diatas yang telah tim pengabdian tayangkan.

¹⁷ Gusman, Diaz Tarakarti, Winda Wati, Istisari Bulan Lageni. 2022. Sosialisasi Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Siswa. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/14472>.

¹⁸ Healthy Kids. 2020. *Ketika Lala Bermain gadget*. <https://www.youtube.com/watch?v=ZcR9fvKH1E>

¹⁹ Hanum, Ardina. Juliana Batubara, Nurfarida Deliani. 2024. ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIALANAK USIA DINI. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/397/276>

Setelah itu tim pengabdian menjelaskan dan menguatkan isi serta melengkapi isi informasi yang tersurat dalam cuplikan dua video diatas.



Gambar 3: Siswa lagi asyik beelajar sambil bermain

Setelah sesi tanya jawab dan pemaparan ulang oleh peserta pengabdian yaitu anak-anak sekolah dasar negeri Pagagan ini, mereka berjanji akan membatasi penggunaan gadget dan akan menggunakan gadget dengan sebaik mungkin yaitu untuk belajar lebih giat lagi, menggunakan gadget dengan sebaik mungkin untuk menunjang belajar dan prestasi, serta mengurangi penggunaan gadget dalam bermain online. Gadget dapat digunakan sebagai literasi digital bagi anak dalam menunjang prestasi anak di sekolah. Gadget akan termaksimal penggunaan serta fungsinya jika jika penggunaannya mempunyai pengetahuan literasi digital yang tinggi akan manfaat dari gadget (Afiatin et al., 2024)²⁰. Harapannya kegiatan pengabdian ini dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif bagi anak-anak sekolah dasar negeri Pagagan yang mayoritas sebagai anak nelayan. Serta memberikan motivasi kuat bagi generasi muda demi kemajuan desa. Peran orangtua menjadi tombak dan magnet bagi anak dalam berperilaku, terutama dalam hal mendampingi keseharian anak untuk lebih mendekatkan lagi emosional atau bonding anak dengan orangtua sehingga anak mengurangi penggunaan gadget (Nugroho et al., 2022)²¹. Banyak hal yang masih dapat dilakukan oleh orangtua dan anak dalam keseharian didalam maupun diluar rumah. Anak-anakpun dapat melakukan kegiatan positif Bersama teman-temannya misalnya bermain sepeda, bermain sepak bola, bermain kartu atau berenang Bersama anak-nelayan lainnya.

²⁰ Afiatin Tina, Sutarimah Ampuni, Muhammad Ikbal Wahyu Sukron, Anggia Atin Aprila, Salma Nur Hanifah, dan Zahra Frida Intani. 2024. Psikoedukasi "Cerdas Menggunakan Gadget dan Internet untuk Anak": Upaya untuk Meningkatkan Pengetahuan Literasi Digital Anak". <https://jurnal.ugm.ac.id/gamajpp/article/view/98270/pdf> . DOI: [10.22146/gamajpp.98270](https://doi.org/10.22146/gamajpp.98270)

²¹ Nugroho, Rlvo, I Ketut Atmaja Johny Artha, Widya Nusantara, Arini Dwi Cahyani, Muhammad Yayang Putra Patrama. 2022. Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. <https://pdfs.semanticscholar.org/d6fb/03b84c11ed1c153a6fa811fa8918b936a8ef.pdf>

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil pengabdian tentang peningkatan kesadaran dan perilaku aman dalam menggunakan gadget pada anak nelayan di SDN Pagagan Pademawu Pamekasan melalui edukasi video edukatif yang telah dipaparkan diatas melalui chanel youtube Pondok Kreatif dan healthy Kids. 2 video yang berbeda menampilkan karakter anak yang kecanduan gadget hingga tidak mau berinteraksi dengan sekitar bahkan mempengaruhi semangat belajar anak. Kegiatan penelitian pengabdian bagi anak-anak Nelayan yang mengenyam pendidikan di SDN Pagagan ini sangat antusias dan memahami bahwa menggunakan gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif sekalipun jika kita dapat mengontrol penggunaannya. Anak-anak nelayan tersebut memahami bahwa menggunakan gadget ada batas waktu dan link website atau youtube yang boleh dan tidak boleh diakses. Mereka berjanji akan menggunakan gadget mereka untuk hal yang lebih bermanfaat demi kebaikan masa depan yang mereka inginkan.

Daftar Pustaka

- Afiatin, T., Ampuni, S., Wahyu Sukron, M. I., Aprila, A. A., Hanifah, S. N., & Intani, Z. F. (2024). Psikoedukasi "Cerdas Menggunakan Gadget dan Internet untuk Anak": Upaya untuk Meningkatkan Pengetahuan Literasi Digital Anak. *Gajah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)*, 10(2).
- Center for Life-Span Development (CLSD) Faculty of Psychology Universitas Gadjah Mada. 2023. Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif. <https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/>
- Gusman, D. T., Wati, W., & Lageni, I. B. (2022). Sosialisasi dampak positif penggunaan gadget bagi siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*,
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062-1066.
- Hanum, A., Batubara, J., & Deliani, N. (2024). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 2(4), 1034-1039.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356-368.
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia dini. *Ummul qura jurnal institut pesantren sunan drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60-70.
- Jalal, N. M., Syam, R., Irdianti, I., & Piara, M. (2022). Psikoedukasi mengatasi kecanduan gadget pada anak. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 420-426.

- Maulana, Muhammad Aqil. 2023. Alasan Orangtua Memberikan Smartphone Kepada Anak Kecil.
https://www.kompasiana.com/muhammadaqilmaulana3384/652b28ae794a734872c602/alasan-orang-tua-memberikan-smartphone-kepada-anak-kecil?page=all#goog_rewarded
- Nugroho, R., Artha, I., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436.
- Nur, R., & Elan, D. M. S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Universitas Pendidikan Indonesia: Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2).
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020). Pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak-anak. Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF).
- Nurjihan, Nasywa. 2023. Dampak Negatif Gadget Pada Anak dan Cara Mengatasinya. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/07/24/dampak-negatif-gadget-anak>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64-71.
- Setyowati, R., SURYATIN, S., & AL FATH, A. M. (2024). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU DAN PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS V SD NEGERI BANGUNSARI PACITAN STKIP PGRI PACITAN].
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140-153.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.

