
Edukasi Penggunaan Teknologi yang Bijak di SDN 020 Tarakan

Education on the Wise Use of Technology at SDN 020 Tarakan

Nurul Hidayat^{1*}, Alvina², Riyan Sahbana³,
Putri Aulia Devananda⁴, Putri Rahma Dianti⁵

Program Studi Manajemen¹, Program Studi PGSD^{2,3,4,5}, Universitas Borneo Tarakan,
Indonesia

nurul.hidayat8910@gmail.com^{1*}, riyansahbana6@gmail.com³

Alamat: No.1, Jl. Amal Lama No.Kel, Pantai Amal, Kec. Tarakan Tim., Kota Tarakan, Kalimantan
Utara

Korespondensi email: nurul.hidayat8910@gmail.com

Article History:

Received: November 03, 2024;

Revised: November 18, 2024;

Accepted: Desember 17, 2024;

Published: Desember 18, 2024;

Keywords: *Gadgets, Technology, Health, Development*

Abstract. *Nowadays technology is developing rapidly, one of which is gadget. Gadget is one of the physical forms of technology that always develops from year to year. Besides having uses and facilitating human life. Excessive use of gadgets has many adverse effects on health and development and growth in early childhood. This can happen because of the impact that can trigger excessive consumptive behavior. In addition, it also causes children to become introverted or more closed due to lack of social interaction. This socialization aims to provide education about gadgets in early childhood in order to realize quality education. Although technology was originally created to produce a positive impact, on the other hand technology also has a negative impact. For example, like gadgets. Gadgets can have a negative impact such as online game addiction which is bad for children's physical and psychological health. The dangers posed by the use of gadgets are a serious concern to be addressed immediately in order to minimize the negative impact of gadget use on early childhood, especially on children in elementary school. This socialization was conducted for 1 day at SDN 020 Tarakan and was attended by 28 students of class 4A at SDN 020 Tarakan. With this socialization, it is hoped that children will be able to understand the negative impact of using gadgets and it is proven by children who are able to answer questions.*

Abstrak

Pada masa kini teknologi berkembang dengan pesat, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu bentuk fisik teknologi yang selalu berkembang dari tahun ke tahun. Selain memiliki kegunaan dan memudahkan hidup manusia. Penggunaan *gadget* secara berlebihan memiliki banyak dampak buruk bagi kesehatan serta perkembangan dan pertumbuhan pada anak usia dini. Hal ini bisa terjadi karena adanya dampak yang bisa memicu perilaku konsumtif yang berlebihan. Selain itu juga menyebabkan anak menjadi pribadi yang *introvert* atau lebih menutup diri karena kurangnya interaksi sosial. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi seputar *gadget* pada anak usia dini guna mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Walaupun pada awalnya teknologi diciptakan untuk menghasilkan dampak positif, di sisi lain teknologi juga memberikan dampak negatif. Contohnya, seperti *gadget*. *Gadget* dapat memberikan dampak negatif seperti kecanduan *game online* yang berdampak buruk bagi kesehatan fisik maupun psikis anak. Bahaya yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* ini menjadi perhatian serius agar segera diatasi guna meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini, khususnya pada anak-anak di sekolah dasar. Sosialisasi ini dilakukan selama 1 hari di SDN 020 Tarakan dan diikuti oleh 28 siswa kelas 4A Di SDN 020 Tarakan. Dengan adanya sosialisasi ini diharapkan anak-anak mampu memahami dampak negatif penggunaan *gadget* dan dibuktikan dengan anak-anak yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh para pelaksana sosialisasi.

Kata Kunci: *Gadget, Teknologi, Kesehatan, Perkembangan*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Karena dengan seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. *Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi yang pemakaiannya merata pada semua usia. Awalnya *gadget* hanya dapat digunakan untuk kepentingan komunikasi, namun kini *gadget* dapat digunakan untuk melakukan apapun yang orang inginkan. Selain untuk berkomunikasi, *gadget* banyak digunakan karena dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Hidajat et al., 2018).

Pemakai *gadget* secara kontinyu dan kurang bertanggung jawab juga akan berdampak negatif bagi pola perilaku individu dalam kesehariannya (Hakam, Levani, & Utama, 2020). Banyaknya fitur atau aplikasi pada *gadget* yang tidak sesuai dengan usia pengguna, dan diperparah dengan kurangnya nilai norma, etika, edukasi dan agama dapat menyebabkan individu berperilaku menyimpang (Aswadi, Lismayanti, 2019). Selain itu semakin sering individu menggunakan *gadget* terutama dalam jarak pengelihatannya yang tidak ideal akan berdampak kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan *gadget* tanpa bimbingan akan menurunkan minat baca (Rahmad, 2018).

Dari hasil penelitian yang berjudul “hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dengan penggunaan *gadget* di desa kiawa 2 barat kecamatan kawangkoan utara” *gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, khususnya pada anak-anak. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif dari *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat. Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak akan menyebabkan pertumbuhan otak menjadi cepat, gangguan tidur, obesitas, penyakit mental, agresif serta pikun digital (Efraim 2018).

Anak-anak adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau bisa disebut sebagai periode intelektual. Anak-anak dalam hal ini pelajar, sedang berada di dalam proses dimana menuju kepada sifat kedewasaan, pola pikir remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orang tua. Usia kanak-kanak adalah usia di mana interaksi dan komunikasi yang dilakukan dengan orang-orang yang baru di sekitarnya dilakukan secara intens (Noormianto 2018).

Selain itu efek berlebih dalam penggunaan *gadget* menjadikan kurangnya manajemen emosional karena di sebabkan miskin interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar,

sehingga anak menjadi sosok yang introvert dan tidak sabar (Suhana, 2018). Faktanya radiasi gelombang yang dihasilkan dari penggunaan *gadget* dapat menimbulkan beberapa dampak dalam jangka pendek/jangka panjang. Dampak tersebut dapat berupa pusing, mual, stress, telinga berdenging, kerusakan kornea, insomnia, demam, muntah, mutasi genetika, gangguan sistem syaraf, kanker, gangguan sistem reproduksi hingga kematian, tergantung seberapa besar radiasi yang kita terima. Disamping itu juga dapat menyebabkan perubahan keseimbangan tubuh yang ditandai dengan berlebihnya kadar radikal bebas dalam sistem organ, sehingga mampu menurunkan kadar antioksidan protektif dan memicu terjadinya kerusakan sel jaringan yang tidak dapat dihindarkan (Victorya, 2015).

2. METODE

Lokasi sosialisasi berlangsung yaitu di SDN 020 Tarakan, Sebengkok Pelayaran, RT 13. Kec. Tarakan Tengah, Kota Tarakan, Kalimantan Utara. Kegiatan ini diikuti oleh anak-anak kelas 4A. Sasaran kegiatan sosialisasi ini yaitu anak-anak usia dini umur 9-10 tahun. Serta tujuan diadakan sosialisasi ini untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) yaitu dengan sosialisasi edukasi dampak negatif *gadget*. Dalam pelaksanaannya juga menggunakan beberapa metode, antara lain :

- a. Metode ceramah, yaitu digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh tim pelaksana.
- b. Metode tanya jawab, yaitu digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta.
- c. Sosialisasi terhadap yang telah disampaikan oleh tim pelaksana Universitas Borneo Tarakan
- d. Metode *Games*, yaitu memberikan *games-games ice breaking* untuk melatih konsentrasi peserta.
- e. Metode *Reward*, yaitu dengan memberikan *reward* kepada peserta yang dapat menjawab pertanyaan dari Pelaksana.

Pelaksanaan kegiatan meliputi pameri untuk materi pendampingan penggunaan teknologi secara bijak kepada anak sekolah dasar dengan baik dan benar. Adapun diantaranya adalah dengan memberikan pemahaman apa itu teknologi dan *gadget*, fungsi dan manfaat, dampak negatif dan positif serta tips atau cara menggunakan *gadget* dengan baik yaitu memilih tontonan yang tepat, penggunaan aplikasi *gadget* secara bijak,

penggunaan *gadget* untuk sumber informasi yang positif, serta menyaring informasi yang ditampilkan oleh *gadget*.

Penggunaan *gadget* terhadap anak sekolah dasar dalam kegiatan ini ternyata sudah mampu mengetahui apa itu *gadget* dan bagaimana cara memfungsikan *gadget* dengan baik dan benar serta mampu mengambil nilai-nilai yang ada pada *gadget* seperti *gadget* sebagai alat komunikasi, informasi dan hiburan. Dengan metode pendekatan di atas, maka diharapkan masalah yang dihadapi oleh mitra dapat terselesaikan dan target luaran dapat tercapai dengan baik dan tuntas (Suyitno et al., 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan selama di SD terdiri dari sosialisasi tentang edukasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini. Kegiatan dimulai dengan pemaparan materi guna menambah wawasan siswa tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak. Berikut ini rincian materi yang penulis sampaikan.



Gambar 1. Dokumentasi materi pada slide di atas membahas tentang pengenalan *gadget* dan dampak positif penggunaannya.



Gambar 2. Pada slide di atas memapar tentang bahaya penggunaan *gadget* terhadap anak usia praremaja yang umurnya kisaran 9-10 tahun.



Gambar 3. Dokumentasi

Materi yang dipaparkan yaitu tentang pengertian, fungsi, serta dampak positif dan negatif serta tips penggunaan *gadget* secara bijak. Adapun beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget*, terutama untuk anak-anak di bawah usia dini yakni: Menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas anak. Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak antara lain: Menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, ancaman *cyberbullying* (Irfan dan Azmin, 2022). Tergantung bagaimana orang tua menyikapi perkembangan karakter anaknya. Hal ini sedana dengan pendapat (Wulan Patria Saroinsong 2016) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Ketergantungan siswa pada *smartphone* secara langsung membuat mereka malas belajar. Pada dasarnya dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi (Habibi et al., 2018). Dengan demikian sebagai orang tua menanamkan nilai karakter bagi anak, agar anak tidak menyimpang karakternya. Dikatakan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak (Nafaida, 2020).

Alasan pemateri ingin mengangkat pendampingan penggunaan teknologi secara bijak kepada anak sekolah dasar adalah Kominfo memaparkan bahwa 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet (kompas 2016). Banyak nya anak yang sudah menggunakan internet melalui *gadget* mereka masing masing tentu dapat memberikan hal positif dan negatif. Hal positif ini bisa di rasakan oleh anak ketika anak menggunakan *gadget* untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan tak luput dari pengawasan dari orang tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orangtua yang ditakutkan ialah ketika anak tak sengaja melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan akan

membuat anak melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut (Putri, 2021).

Penggunaan *gadget* perlu diperhatikan, karena jika berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif bagi penggunanya, salah satunya yaitu pada segi interaksi sosial. Berdasarkan hasil kegiatan terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *gadget* adalah berkomunikasi, seperti berkirin pesan singkat, panggilan telepon, berkirin e-mail, mengakses internet, jejaring sosial, bermain *game*, dan *download*. Berdasarkan aktivitas dalam menggunakan *gadget*, maka selain berdampak negatif dalam menggunakan *gadget*, adapaun dampak positif. Salah satu dampak positif, jika manusia menggunakan *gadget* maka manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).



Gambar 4. Foto bersama dengan Siswa SDN 020 Tarakan

Hasil dari sosialisasi kami terhadap anak-anak sekolah dasar yaitu sangat diperlukan dan diperhatikan karena pada dasarnya mereka telah mempunyai *gadget* secara pribadi oleh sebab itu dalam penggunaannya mungkin kurang pengawasan sehingga harus ditanamkan nilai-nilai penggunaan *gadget* secara bijak sejak dini. *Gadget* sangat tidak mungkin dihilangkan atau dilarang untuk anak sekolah dasar karena sumber informasi terkait Pelajaran sebagian ada pada *gadget*.

Pada era globalisasi seperti ini, media interaksi seseorang untuk melakukan interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi antar satu dengan yang lainnya tidak-lah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang bisa berinteraksi satu dengan yang lain. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland. *Gadget* sendiri

dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau *handphone* (Marpaung, 2018).

4. KESIMPULAN

Dari hasil sosialisasi ini dapat diambil kesimpulan bahwa, kebanyakan siswa sekolah dasar sudah memiliki akses dalam penggunaan *gadget*. Dengan adanya sosialisasi ini, dapat memberikan pemahaman pada peserta didik yang ada di sekolah dasar, bahwa *gadget* dapat memberikan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan dan diluar pengawasan orang tua. Diharapkan bagi anak yang masih berada di bangku SD agar penggunaan *gadget* mereka diawasi agar terhindar dari membuka atau mencari konten yang tidak baik.

Gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak. Bermain *gadget* dalam waktu yang lama dan setiap hari, dapat membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial (Witarsa, Hadi, Nurhananik, dan Haerani, 2018).

Pada era globalisasi seperti ini, media interaksi seseorang untuk melakukan interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi antar satu dengan yang lainnya tidak-lah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang bisa berinteraksi satu dengan yang lain. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andoyo, A. (2021). Sosialisasi dampak positif dan negatif game online bagi anak sekolah dasar. *Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95.
- Berlianti, N. A., et al. (2021). Sosialisasi risiko paparan radiasi gelombang elektromagnetik yang dihasilkan oleh *smartphone* terhadap pertumbuhan otak anak. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(2), 663–670.
- Cahyani, N. W. I., & Mahadewi, K. J. (2023). Pelaksanaan sosialisasi pengaruh gadget pada siswa-siswi SD Negeri 1 Biaung Kabupaten Tabanan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 6(1), 36–40.
- Cahyono, H. (2019). Peran mahasiswa di masyarakat. *De Banten-Bode: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Setiabudhi*, 1(1), 32–41.
- Dermawan, H., et al. (2023). Gerakan literasi sekolah sebagai solusi peningkatan minat baca pada anak sekolah dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1), 311–328.

- Lensoni, L., et al. (2019). PKM sosialisasi dampak gadget, bahaya penyalahgunaan narkoba dan pergaulan bebas. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 227–233.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Munawar, Z., et al. (2021). Pemanfaatan teknologi digital di masa pandemi Covid-19. *TEMATIK*, 8(2), 160–175.
- Novitasari, W. N. K. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 53(9), 1–4.
- Putri, L. D. (2021). Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58–66.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241.
- Salem, V. E. T., et al. (2021). Sosialisasi dampak penggunaan gadget anak usia dini pada ibu-ibu di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan sosiologi keluarga). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3).
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173.
- Syahputri, W., Ridwan, D. F., & Said, A. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 5 Pinrang. *Jurnal Sosialisasi*, 9(3), 102–109.
- Wicaksono, I. A., et al. (2023). KKN-Tematik sosialisasi psikoedukasi mengatasi kecanduan gadget pada anak di Desa Dewi Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(1), 680–687.