

SOSIALISASI EFEK PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA USIA DINI DI SD IT INSAN QUR'ANI

SOCIALIZATION OF THE EFFECTS OF SMARTPHONE USE AT EARLY AGE IN SD IT INSAN QUR'ANI

Haedar Putra^{1*}, Evi Gustia Kesuma², Nurul Istiqamah Mantika³

^{1, 2, 3} STIKES Griya Husada Sumbawa, Sumbawa

*haedarptr@gmail.com

Article History:

Received: 30 Mei 2023

Revised: 16 Juni 2023

Accepted: 05 Juli 2023

Keywords: Gadgets,
Children, Early Age

***Abstract:** Gadget is a term that comes from English which means a small electronic device that has a special function (smartphone and laptop). In its development, the gadget has expanded its meaning. now gadgets are not only interpreted as electronic (physical form), but have developed their meaning in (visual form) software. But the meaning is still the same, namely a feature to facilitate human activities. Gadgets only communicate in one direction, namely to respond so that opportunities for learning are limited. Children cannot learn naturally about how to communicate and socialize, children are also unable to recognize various emotions, for example sympathy, sadness or joy and finally children cannot respond to things around them, so that it can interfere with the development of the ability to get along and adapt.*

Abstrak

Gadget merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (smartphone an laptop). Dalam perkembangan, gadget mengalami perluasan arti. sekarang gadget tidak hanya diartikan sebagai (bentuk fisik) eletronik, tetapi sudah berkembang artinya dalam (bentuk visual) software. Tetapi artinya masih sama, yaitu sebuah fitur untuk mempermudah kegiatan manusia. Gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon sehingga terbatasnya kesempatan untuk belajar. Anak tidak dapat belajara secara alami tentang caa berkounikasi dan sosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali berbagai emosi, missal simpati, sedih atau senang dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekeliling, sehingga dapat mengganggu perkembangan kemampuan untuk bergaul dan beradaptasi

Kata Kunci: Gadget, Anak, Usia Dini.

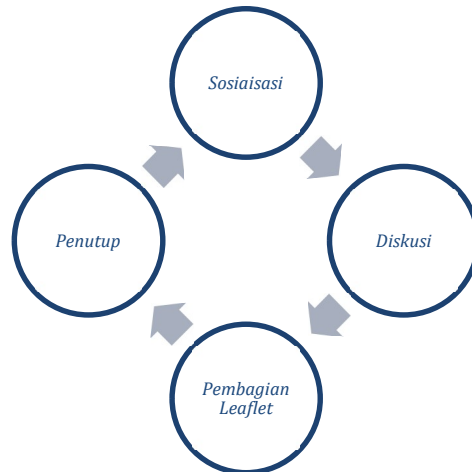
PENDAHULUAN

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.¹

Gadget pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab gadget pada masa kini sangatlah berbeda jauh dengan gadget pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk telepon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, gadget pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi touchscreen yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula gadget masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam gadget tersebut. Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika gadget sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan gadget mereka, sehingga penggunaan gadget menjadi berlebihan.²

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD IT Insan Qur'ani, sasaran pada pengabdian masyarakat ini siswa/i kelas 1-6 SD berjumlah 80 siswa/i. Metode pengabdian masyarakat ini adalah penyuluhan. Tahapan pada pengabdian masyarakat sebagai berikut:



HASIL

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD IT Insan Qur'ani dengan melalui beberapa tahap yaitu, pembukaan, materi inti, diskusi dan penutup. Adapun hasil Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar, hasil tersebut menunjukkan bahwa tahapan pembukaan terealisasi 100% dari target 100%, materi inti terealisasi 100% dari target 100%, diskusi terealisasi 100% dari target 100% dan penutup terealisasi 100% dari target 100%.



Gambar. Foto Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SD IT Insan Qur'ani

DISKUSI

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD IT Insan Qur'ani dengan melakukan kegiatan sosialisasi terkait efek penggunaan smartphone pada usia dini. Pengabdian ini dilakukan pada tanggal 22 Mei 2023 dengan sasaran peserta yaitu siswa/I kelas 1-6. Adapun rangkaian kegiatan dalam pelaksanaan pengabdian ini meliputi; Pembukaan dilakukan selama 15 menit yang dilakukan oleh Kepala Sekolah SD IT Insan Qur'ani dan juga oleh peneliti sendiri, dilanjutkan dengan Materi inti dilakukan selama 30 menit yang disampaikan terkait manfaat penggunaan gadget, manfaat positif dan negative penggunaan gadget dan dampak penggunaan gadget, selanjutnya dilakukan dikusi tanya jawab antara pemateri dan siswa/I SD IT Insan Qur'ani dan siswa/I sudah memiliki pengetahuan yang cukup dalam penggunaan smartphone pada usia dini.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuaupun enggan.

Antusias siswa/I SD IT Insan Qur'ani dalam menjalani penyuluhan memberikan respon positif terhadap kegiatan tersebut. Siswa/I memiliki pengetahuan yang cukup dalam mengetahui penggunaan smartphone pada usia dini. Penggunaan gadget juga menunjukkan hal positif bahwa pencarian informasi yang diperlukan dapat didapat dengan waktu yang lebih cepat dari pada membaca buku satu persatu, akan tetapi hal ini juga memicu terbentuknya karakter anak yang cenderung lebih malas. Antusias siswa/I juga pada saat diskusi memberikan respon yang sangat baik dan siswa/I SD IT Insan Qur'ani mendengarkan materi yang disampaikan dengan seksama.

KESIMPULAN

Dari hasil pengabdian masyarakat diatas, dapat disimpulkan bahwa antusias siswa/I SD IT Insan Qur'ani terhadap kegiatan penyuluhan pada pengabdian masyarakat ini memberikan respon positif. Siswa/I mampu memahami bagaimana tips menjaga kesehatan agar terhindar dari dampak penggunaan smartphone pada anak usia dini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih disampaikan Kepala Sekolah SD IT Insan Qur'ani yang telah mengizinkan kami melakukan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN . *Jurnal PAUD Teratai* , 182-186 .
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 1-11.
- Chusna, P. A. (2017). PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK. *Dinamika Penelitian* , 315-330.