



Sosialisasi Gadget Sehat Untuk Membimbing Anak-Anak dalam Penggunaan Teknologi Dengan Bijak

Socialization of Healthy Gadgets to Guide Children in Using Technology Wisely

Azra Ali Mahdi^{1*}, Nabila Utami², Nur Syahrani³,
Siti Salamah Br Ginting⁴

Program Studi Pendidikan Matematika, FITK, UIN Sumatera Utara Medan

*azra0305213038@uinsu.ac.id

Article History:

Received: Mei 30, 2024;

Accepted: Juni 04, 2024;

Published: Juli 31, 2024;

Keywords:

Socialization, Healthy Gadgets,

Guiding Children

Abstract: This research aims to examine community service activities in an effort to realize healthy and wise use of gadgets among children in Bandar Magodang Village, Bintang Bayu District. Stages include planning, education, training and mentoring children. The service team from the Mathematics Education Study Program, North Sumatra State Islamic University carried out outreach on 19-20 August 2023, involving 10 village children. The results include preparation, coordination with related parties, outreach materials, and implementation activities. The research also looked at the positive and negative impacts of gadget use on children's development, emphasizing the need to limit gadget use to maintain physical and mental health. Activity documentation is available for further reference.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kegiatan pengabdian masyarakat dalam upaya mewujudkan penggunaan gadget yang sehat dan bijak di kalangan anak-anak Desa Bandar Magodang, Kecamatan Bintang Bayu. Tahapan meliputi perencanaan, edukasi, pelatihan, dan pendampingan anak-anak. Tim pengabdian dari Prodi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sumatera Utara melaksanakan sosialisasi pada tanggal 19-20 Agustus 2023, melibatkan 10 anak desa. Hasilnya mencakup persiapan, koordinasi dengan pihak terkait, materi sosialisasi, dan kegiatan pelaksanaan. Penelitian juga mencermati dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada perkembangan anak, menekankan perlunya pembatasan penggunaan gadget untuk menjaga kesehatan fisik dan mental. Dokumentasi kegiatan tersedia untuk referensi lebih lanjut.

Kata Kunci: Sosialisasi, Gadget Sehat, Membimbing Anak-anak.

PENDAHULUAN

Gadget merupakan perangkat elektronik multifungsi yang memiliki beberapa kegunaan. Di zaman sekarang, perangkat elektronik telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, bahkan membentuk gaya hidup. Saat ini gadget yang tersedia sangatlah beragam, seperti telepon seluler, telepon pintar, komputer desktop (komputer), tablet, dan komputer laptop/netbook. Kelebihan dan Kegunaan Gadget. Selain itu, banyak orang mengetahui berbagai fungsi seperti melakukan panggilan telepon, mengambil gambar, merekam video, merekam audio, memutar video, mendengarkan musik, menyambung ke internet, memanipulasi data, dan banyak lagi.

Sosialisasi adalah metode yang dapat diterima untuk meningkatkan pemahaman siswa

terhadap suatu mata pelajaran dengan menawarkan pendidikan, seperti mengajari mereka tentang penggunaan gadget. Program PEMA (Pengabdian Masyarakat) yang dilakukan mahasiswa UINSU Desa Bandar Magodang antara lain sosialisasi penggunaan gadget yang aman untuk perkembangan sosial anak. Tujuannya untuk mengedukasi dan membimbing anak-anak di desa tentang penggunaan gadget yang benar dan sehat. Memanfaatkan teknologi dengan bijak.

Memahami pengertian Gadget Sehat sangat penting dalam membimbing anak-anak dalam menggunakan teknologi secara bijak, khususnya di masyarakat pedesaan di Bandar Magodang. Proses sosialisasi ini tidak hanya menekankan pentingnya menetapkan batasan waktu penggunaan perangkat elektronik, tetapi juga mencakup partisipasi aktif orang tua, guru, dan anggota masyarakat dalam membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat dan konstruktif. Tahapan ini bertujuan untuk memfasilitasi kolaborasi masyarakat desa dalam membangun ekosistem digital yang mendorong tumbuh kembang anak secara optimal.

Sosialisasi Gadget Sehat di desa Bandar Magodang juga mencakup pemahaman akan potensi positif teknologi, seperti akses ke pendidikan online dan informasi. Dengan melibatkan orang tua dan guru dalam dialog terbuka, kita dapat mengatasi tantangan unik yang mungkin muncul di lingkungan pedesaan. Penekanan pada nilai-nilai lokal dan kearifan lokal juga dapat diintegrasikan ke dalam program sosialisasi, sehingga anak-anak dapat merasakan relevansi positif teknologi dalam konteks kehidupan mereka sehari-hari.

Seiring desa Bandar Magodang menyambut arus teknologi, keprihatinan terkait penggunaan gadget anak-anak semakin memuncak. Sosialisasi Gadget Sehat bukan hanya menyangkut kekhawatiran akan durasi layar, melainkan sebuah inisiatif luas untuk membimbing generasi muda dalam merentangkan pemahaman mendalam terhadap teknologi. Dalam kolaborasi antara keluarga, pendidik, dan komunitas, kita dapat membentuk landasan yang kokoh untuk menyelami dinamika kompleks dalam menggunakan gadget dengan bijak. Tujuan utama adalah menciptakan ekosistem di desa Bandar Magodang di mana teknologi menjadi alat yang memberdayakan, mendidik, dan memupuk nilai-nilai lokal yang khas. Dengan demikian, langkah-langkah sosialisasi ini diharapkan dapat menghasilkan generasi yang cerdas dan bertanggung jawab dalam menghadapi era digital.

METODE

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk meningkatkan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab pada anak-anak di Desa Bandar Magodang, Kecamatan Bintang Bayu, dengan tujuan untuk mengembangkan gadget yang sehat. Eksekusi ini terdiri

dari beberapa langkah, khususnya

1. Tahap awal melibatkan pengawas lapangan dan kepala desa Bandar Magodang, Kecamatan Bintang Bayu, terlibat dalam kegiatan perencanaan untuk menentukan tujuan, konsekuensi, dan strategi pelaksanaan program “Penggunaan Gadget yang Sehat untuk Membimbing Anak dalam Menggunakan Teknologi dengan Bijaksana .” Sosialisasi ini berupaya untuk mengenalkan individu mengenai tindakan spesifik yang akan dilakukan untuk memfasilitasi pelayanan masyarakat. Prosesnya meliputi koordinasi perizinan, penetapan metode pelaksanaan, penetapan jadwal pelaksanaan, dan pelaksanaan evaluasi.
2. Tahap kedua adalah tahap implementasi, yang meliputi pemberian pendidikan, pelatihan, dan pendampingan kepada generasi muda. Sesi edukasi yang bertempat di Desa Bandar Magodang, Kecamatan Bintang Bayu ini berfokus pada pembekalan kepada anak-anak tentang penggunaan teknologi secara bijaksana dengan materi Penggunaan Gadget Sehat. Wawancara dilakukan dengan orang tua yang menyediakan perangkat elektronik kepada anak-anak mereka, beserta bukti relevan tentang bagaimana anak-anak memasukkan perangkat tersebut ke dalam aktivitas pendidikan mereka.

HASIL

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sumatera Utara mengadakan kegiatan Sosialisasi Gadget Sehat yang bertujuan untuk mendidik anak-anak dalam penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Acara tersebut berlangsung pada 19-20 Agustus 2023 pukul 15.00 WIB di salah satu pekarangan warga Desa Bandar Magodang. Distrik itu bernama Bintang Bayu. Program ini diikuti oleh 10 anak dari Desa Bandar Magodang.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua bagian, yaitu tahap awal pengabdian kepada masyarakat yang merupakan tahap perencanaan. Tim pengabdian kepada masyarakat melakukan persiapan sebagai berikut:

1. Berkolaborasi dengan Pengawas Lapangan untuk mendiskusikan dan merencanakan tindakan spesifik yang ingin Anda lakukan.
2. Berkolaborasi dengan tokoh masyarakat untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan, menentukan lokasi yang sesuai, dan membuat pengaturan yang diperlukan.
3. Tim mengatur informasi yang ingin dikomunikasikan selama proses sosialisasi.

4. Kumpulkan semua barang penting yang diperlukan untuk melakukan aktivitas.

Setelah tahap sebelumnya, tim melanjutkan ke tahap implementasi yaitu mengadakan acara sosialisasi selama dua hari di lingkungan masyarakat Desa Bandar Magodang. Tim pengabdian masyarakat mendidik individu tentang penggunaan perangkat elektronik secara bijaksana untuk mendidik anak-anak tentang penggunaan teknologi secara bijaksana.

Alat ini merupakan suatu peralatan elektronik yang dirancang untuk membantu manusia dalam pekerjaannya. Contoh perangkat elektronik portabel antara lain ponsel, tablet, dan laptop. Kemajuan teknologi baru dengan peningkatan kemampuan yang melampaui fitur-fitur yang ada, melayani tujuan yang lebih pragmatis dan bermanfaat. Terdapat berbagai kategori gadget yang meliputi Ponsel adalah perangkat telekomunikasi yang menggabungkan fungsi telepon dengan konektivitas internet. Selain itu, ia memiliki fitur multimedia serbaguna yang memungkinkan transmisi pesan berbasis gambar. Selain itu, perangkat yang dimaksud adalah iPad yang menawarkan faktor bentuk yang lebih besar. Instrumen ini sangat mirip dengan komputer tablet, namun juga memiliki fitur tambahan dalam sistem operasinya. Ketiga, Scratch pad adalah alat serbaguna yang menggabungkan fungsionalitas komputer portabel. Alat ini setara dengan papan gores dan aplikasi web. Teknologi mencakup kemajuan dan pemanfaatan informasi untuk membuat peralatan, perangkat, atau sistem yang menawarkan solusi atau kenyamanan dalam berbagai bidang kehidupan. Teknologi sangat penting untuk kemajuan dan peningkatan peralatan, khususnya di bidang peralatan listrik, yang memungkinkan terciptanya produk yang lebih kompleks dan efisien.

Meskipun gadget menawarkan manfaat penting, seperti memfasilitasi komunikasi dan pengambilan informasi, penggunaannya yang berlebihan dapat berdampak buruk pada kesejahteraan fisik dan emosional seseorang (F. Hidayat dkk., 2021). Ada beberapa dampak buruk yang terkait dengan penggunaan gadget tersebut:

- a. Hambatan perkembangan. Penggunaan alat elektronik pada anak seringkali menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik sehingga dapat menghambat perkembangannya. Sekitar 33% anak-anak yang mulai bersekolah menghadapi tantangan perkembangan yang berdampak buruk pada kemampuan linguistik dan prestasi akademik mereka.
- b. Insomnia dan kondisi terkait tidur lainnya. Banyak orang tua yang tidak memberikan pengawasan kepada anaknya saat menggunakan perangkat elektronik sehingga mengakibatkan sebagian besar anak menggunakan perangkat tersebut di tempat tidurnya. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa 75 persen anak-anak berusia antara

- 9 dan 10 tahun yang menggunakan perangkat elektronik di kamar tidur mereka mengalami kesulitan tidur, yang menyebabkan penurunan prestasi akademis mereka.
- c. Agresif. Anak-anak yang terpapar program kekerasan di perangkat elektroniknya rentan mengembangkan perilaku agresif. Selain itu, saat ini terdapat banyak sekali video dan acara hiburan yang menggambarkan pembunuhan, ciuman, dan bentuk kebrutalan lainnya.
 - d. Psikopatologi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap meningkatnya prevalensi melankolis, kecemasan, defisit perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku di kalangan anak muda.
 - e. Ekspansi otak yang berlebihan. Pada periode sejak lahir hingga usia 2 tahun, otak anak mengalami pertumbuhan paling pesat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk mengawali pertumbuhan otak, terutama melalui penggunaan gawai. Namun demikian, rangsangan yang timbul dari perangkat elektronik dikaitkan dengan kurangnya perhatian, masalah kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya pengendalian diri.

Oleh karena itu, sangat penting untuk membatasi penggunaan perangkat elektronik untuk menghindari penggunaan berlebihan dan menjaga kesehatan fisik dan mental kita. Selain itu, gadget memberikan banyak manfaat, terutama bila digunakan dengan tepat. Temuan berikut berkaitan dengan dampak positif penggunaan gadget oleh anak-anak:

1. Anak memiliki otonomi yang lebih besar untuk mengembangkan imajinasinya dengan memanfaatkan kemampuan visual dan kinestetiknya. Oleh karena itu, keterlibatan ini menjadi wadah untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka.
2. Ketika anak-anak dihadapkan pada video animasi yang menggabungkan angka dan grafik tertulis, hal ini meningkatkan kecerdasan kognitif mereka dan meningkatkan kenikmatan proses pembelajaran.
3. Anak-anak memiliki kemampuan untuk berpikir kritis ketika menyelesaikan tantangan yang mereka hadapi saat memainkan permainan pilihan mereka. Aplikasi permainan pada gadget dimanfaatkan untuk mengajarkan keterampilan pemecahan masalah.
4. Anak mempunyai rasa ketertarikan yang kuat ketika mereka sering terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah. Anak pada dasarnya menyukai proses belajar yang dijalannya karena rasa ingin tahunya yang alami.

DISKUSI

Dari penjelasan mengenai dampak positif penggunaan gadget sebagai alat pendidikan bagi anak di atas, dapat disimpulkan bahwa gadget adalah perangkat teknologi yang memudahkan proses belajar anak dengan memungkinkan mereka melakukan aktivitas yang mereka sukai dan mengurangi pengaruh tekanan orang dewasa. Dengan terlibat dalam proses yang menyenangkan ini, individu dapat meningkatkan motivasi mereka untuk memperoleh pengetahuan dalam berbagai mata pelajaran.

Selain itu, ada faktor lain yang harus diprioritaskan orang tua agar gadget tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan tetapi juga sebagai sarana pendidikan anak. Berikut beberapa contohnya:

- a. Anak-anak dan orang tua harus membuat kesepakatan bersama mengenai penggunaan perangkat elektronik, yang dapat dicapai dengan memodifikasi rutinitas membaca dan belajar anak.
- b. Orang tua dapat membekali anak dengan buku digital atau buku elektronik di perangkat mereka.
- c. Orang tua mempunyai kemampuan untuk menonaktifkan koneksi internet pada perangkat saat anak mereka menggunakannya, asalkan program pendidikan dapat berfungsi tanpa koneksi online.
- d. Orang tua dan anak-anak bersama-sama memahami dampak kesehatan dari penggunaan gadget terus menerus terhadap mata dan kesejahteraan fisik secara keseluruhan.

Optimalisasi fungsi gadget sebagai alat pendidikan dapat dilakukan dengan melibatkan anak secara bersamaan dalam empat aktivitas di atas. Dampak baiknya adalah generasi muda akan semakin bijak dalam memanfaatkan perangkat elektronik, karena mereka memahami bahwa perangkat tersebut memiliki tujuan yang lebih dari sekedar kesenangan. Mereka menyadari bahwa alat-alat ini dapat meningkatkan minat belajar mereka melalui berbagai aplikasi yang tersedia. Kemampuan anak dalam mengingat informasi ditingkatkan dengan berkembangnya kemampuan observasi visual, pendengaran pendengaran, dan aktivitas kinestetik. Pendekatan multimodal ini memberikan kontribusi terhadap kompetensi anak dalam proses pembelajaran.

Dokumentasi kegiatan Sosialisasi Gadget Sehat yang bertujuan untuk membimbing anak-anak dalam menggunakan teknologi secara bijak di Desa Bandar Magodang, Kecamatan Bintang Bayu, dapat dilihat pada foto terlampir.



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan “Sosialisasi Gadget Sehat” dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak mempunyai dampak yang menguntungkan dan merugikan. Meskipun alat elektronik berpotensi meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak buruk pada kesehatan fisik dan mental mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan bimbingan yang tepat kepada anak-anak dalam pemanfaatan teknologi secara bijaksana, yang dicapai melalui penetapan kesepakatan, akses terhadap sumber daya pendidikan, dan memupuk saling pengertian antara orang tua dan anak. Dokumentasi kegiatan menjadi bukti nyata upaya tim Pengabdian Masyarakat dalam memberikan pendidikan kepada masyarakat pedesaan.

Kolaborasi antara orang tua dan anak sangat penting dalam meningkatkan fungsi elektronik sebagai alat pendidikan. Dengan membuat perjanjian, menawarkan sumber daya digital, dan memupuk pemahaman bersama mengenai dampaknya terhadap kesehatan, generasi muda dapat menumbuhkan kecenderungan untuk belajar menggunakan aplikasi pada perangkat elektronik. Pendokumentasian tindakan tersebut menjadi bukti nyata upaya tim Pengabdian Masyarakat dalam menumbuhkan pemahaman baik terhadap pemanfaatan perangkat elektronik. Memanfaatkan teknologi untuk melibatkan anak-anak dalam kegiatan pendidikan yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat mereka, asalkan dilakukan dengan pemahaman menyeluruh tentang kemungkinan-kemungkinan yang menguntungkan dan bahaya yang menyertainya.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh individu dan organisasi yang telah berkontribusi dalam terciptanya karya ini.

DAFTAR REFERENSI

Dewi, W. N. A., Marini, M., Khasanah, K., & Rifandi, R. A. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Penggunaan Gadget Bagi Kehidupan Anak Sekolah di SMP Fransiskus Semarang. *Manggali*.

Fadila Erdiana, Nadia Wulandari, Nisa Kurnia Septiani, Nur Hadi Ahmad Mirfaqo, Putri Kharomah Nur, Abdul Azis Muhammad. SOSIALISASI PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR.

Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik.

Wasalmi, Wasalmi, Rosna Ode, Melan Sari, Tita Tita, & Wulan Wulan. (2023). Sosialisasi Dampak Gadget Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik SD Negeri 1 Bugi. *ALKHIDMAH: Jurnal Pengabdian Dan Kemitraan Masyarakat*, 1(3), 169–174. <https://doi.org/10.59246/alkhidmah.v1i3.455>

Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*.