

Sosialisasi Dampak Negatif *Gadget* Di SD Negeri 15 Kota Sorong Papua Barat Daya

Muzakkir Pangri¹, Asih Ahistasari², Muhammad Jundullah^{3*}, Muhammad Yusuf⁴,
Muhammad Surahmanto⁵

^{1,3,4}Teknik, Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sorong, Sorong, Indonesia

²Teknik, Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Sorong, Sorong, Indonesia

Email: ¹muzakkir@um-sorong.ac.id, ²asih@um-sorong.ac.id, ^{3*}jundullah@um-sorong.ac.id,

⁴yusuf@um-sorong.ac.id, ⁵surahmanto@um-sorong.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak - *Gadget*, sebagai alat komunikasi modern, semakin mempermudah interaksi antar manusia. Saat ini, perkembangan dalam komunikasi telah mengalami kemajuan pesat dengan hadirnya smartphone seperti iPhone, Android, Blackberry, dan notebook. Namun, dalam konteks psikologi perkembangan anak usia dini (0-6 tahun), penggunaan *gadget* dapat memengaruhi aspek sosial mereka. *Gadget* dapat memberikan efek positif maupun negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa berdampak buruk, seperti membuat anak menjadi lebih tertutup, mengalami gangguan tidur, lebih suka menyendiri, menunjukkan perilaku agresif, menurunnya kreativitas, dan meningkatnya risiko cyberbullying. Untuk mengatasi dampak negatif tersebut, beberapa solusi yang dapat diterapkan meliputi pembatasan waktu penggunaan *gadget*, pengawasan orang tua saat anak bermain *gadget*, dan penetapan jadwal yang sesuai agar penggunaan *gadget* tidak mengganggu perkembangan sosial anak usia dini. Dengan pendekatan ini, diharapkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* dapat diminimalkan dan perkembangan sosial anak tetap terjaga.

Kata Kunci: Dampak, Negatif *Gadget*, Pengabdian, Sosialisasi, *Gadget*

Abstract - *Gadgets*, as modern communication tools, are making interactions between people easier. Nowadays, the development in communication has progressed rapidly with the presence of smartphones such as iPhone, Android, Blackberry, and notebook. However, in the context of early childhood developmental psychology (0-6 years), the use of gadgets can affect their social aspects. *Gadgets* can have both positive and negative effects on children's social and emotional development. Excessive use of gadgets can have adverse effects, such as making children more introverted, experiencing sleep disturbances, preferring to be alone, exhibiting aggressive behaviour, decreased creativity, and increased risk of cyberbullying. To overcome these negative impacts, some solutions that can be implemented include limiting the time of gadget use, parental supervision when children play gadgets, and setting an appropriate schedule so that gadget use does not interfere with early childhood social development. With this approach, it is hoped that the negative impact of gadget use can be minimised and children's social development maintained.

Keywords: Impact, Negative *Gadget*, Dedication, Socialisation, *Gadget*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, penggunaan *gadget* seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Teknologi ini menawarkan berbagai manfaat, seperti akses informasi yang cepat, alat pembelajaran yang inovatif (Ruslan Afendi dkk., 2023), dan hiburan yang menarik (Putra, 2017). Namun, meskipun *gadget* memberikan keuntungan yang signifikan (Nurbayan & Arifuddin, 2020), penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama bagi anak-anak di usia sekolah dasar. Fenomena ini menggarisbawahi pentingnya sosialisasi mengenai dampak negatif *gadget* di lingkungan pendidikan (Hudi dkk., 2022). SD Negeri 15 Kota Sorong merupakan salah satu institusi pendidikan yang menghadapi tantangan dalam mengelola penggunaan *gadget* di kalangan siswa. Penggunaan *gadget* yang semakin meluas di kalangan anak-anak memerlukan perhatian khusus, karena mereka berada dalam fase perkembangan yang sangat rentan terhadap berbagai pengaruh. Dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mencakup masalah kesehatan, psikologis, dan sosial (Syifa dkk., 2019). Oleh karena itu, sosialisasi yang efektif tentang dampak negatif *gadget* sangat penting untuk memitigasi risiko-risiko ini.

Dampak negatif *gadget* pada anak-anak dapat dilihat dari berbagai aspek. Secara fisik, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan tidur, masalah penglihatan, dan postur tubuh yang buruk (Kamaruddin dkk., 2023). Paparan layar *gadget* sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur anak, sementara penggunaan yang berkepanjangan dapat menyebabkan ketegangan mata dan berbagai gangguan penglihatan lainnya (Romadhoni dkk., 2023). Selain itu, posisi duduk yang tidak ergonomis saat menggunakan *gadget* dapat menyebabkan masalah postur tubuh, seperti nyeri punggung dan leher (Kamaruddin dkk., 2023). Dari segi psikologis, kecanduan *gadget* menjadi salah satu risiko utama (Cahya dkk., 2023). Anak-anak yang menghabiskan waktu berlebihan dengan *gadget* mungkin mengalami penurunan kemampuan belajar, masalah konsentrasi, dan gangguan emosional. Ketergantungan pada *gadget* juga dapat mengurangi keterampilan sosial anak, karena mereka lebih cenderung berinteraksi melalui layar daripada secara langsung. Akibatnya, kemampuan komunikasi dan interaksi sosial mereka dapat terganggu. Secara sosial, dampak negatif *gadget* juga terlihat dari bagaimana *gadget* mempengaruhi hubungan anak dengan teman sebayanya dan keluarga (Risma Juliani & Wulandari, 2022). Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi waktu berkualitas yang dihabiskan bersama keluarga dan teman, serta mengganggu interaksi sosial yang penting untuk perkembangan sosial anak. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* mungkin menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan situasi sosial di luar dunia maya (Sugiarti & Andyanto, 2022).

SD Negeri 15 Kota Sorong, seperti banyak sekolah lainnya, menghadapi tantangan dalam menangani penggunaan *gadget* di kalangan siswa. Sekolah ini perlu menerapkan strategi sosialisasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran akan dampak negatif *gadget* dan membimbing siswa dalam penggunaan *gadget* yang lebih sehat. Sosialisasi ini melibatkan berbagai pihak, termasuk guru, orang tua, dan siswa itu sendiri. Pendekatan yang holistik dan melibatkan semua pihak terkait diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan *gadget* secara bijak dan mengurangi dampak negatifnya.

Sebagai bagian dari kewajiban Tridharma Perguruan Tinggi, di mana dosen diharuskan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dosen-dosen Universitas Muhammadiyah Sorong berinisiatif untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan internet dan smartphone. Mereka melaksanakan sosialisasi kepada siswa-siswi di SD Negeri 15 Kota Sorong sebagai salah satu upaya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memastikan bahwa *gadget* digunakan dengan cara yang sehat dan aman. Manfaat dari pengabdian ini termasuk memberikan pemahaman tentang pentingnya penggunaan *gadget* secara benar dan positif, serta memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang bijak dan optimal.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Metode Pelaksanaan, Jadwal, dan Tempat Kegiatan

a. Bentuk Kegiatan

Dalam metode pelaksanaan, kegiatan ini dilakukan melalui kunjungan lapangan untuk memperkenalkan dampak negatif. Sebagai langkah awal, pemateri akan menyampaikan informasi secara langsung kepada *audiens* melalui ceramah atau presentasi. Setiap sesi ceramah atau presentasi akan berlangsung selama dua jam, terbagi dalam beberapa segmen sesuai dengan topik yang dibahas. Setelah presentasi, *audiens* akan memiliki kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi. Sesi tanya jawab ini bertujuan untuk memperjelas materi yang telah disampaikan dan memberikan peserta kesempatan untuk berbagi pengalaman serta pandangan mereka mengenai negatife *gadget*. Di harapkan bahwa pendekatan ini akan meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak negatif *gadget* dan memberikan mereka strategi untuk menghadapinya (Faroek dkk., 2024).

b. Waktu Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan dilaksanakan pada hari Senin, 26 Februari 2024, mulai pukul 09.30 WIT.

c. Lokasi Kegiatan

Tempat pengabdian dilakukan di SD Negeri 15 Kota Sorong yang berada di Jl. Melati Raya No.9, Klasabi, Kecamatan Sorong Manoi, Kota Sorong, Papua Barat Daya.



Gambar 1. Tempat Pelaksanaan Pengabdian

2.2. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dan penyuluhan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan strategis yang dirancang untuk mengoptimalkan pemahaman siswa mengenai dampak negatif penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Berikut adalah langkah-langkah metode yang diterapkan.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian.

Adapun proses pelaksanaan Pengabdian dilapangan dengan langkah-langkah sebagai berikut (Samudra dkk., 2023):

1. Koordinasi dengan pihak SD Negeri 15 Kota Sorong.
2. Persiapan Penyuluhan dan Sosialisasi.
3. Penyuluhan Materi Teknologi dan Jenis *Gadget*.
4. Sosialisasi Materi Bahaya dan Ancaman dan Dampak Negatif *Gadget*.
5. Diskusi dan Sesi Tanya Jawab.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi hasil dari kegiatan PKM yang sudah dilaksanakan, sisipkan foto kegiatan minimal 3 dengan keterangannya

3.1 Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggabungkan pengabdian masyarakat dan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (K2N) UNAMIN di Kelurahan Klasabi, yang berlangsung di SD Negeri 15 Kota Sorong. Tim pengabdian menggunakan metode sosialisasi, yang melibatkan penjelasan, pengarahan, serta diskusi tanya jawab dengan siswa SD Negeri 15 Kota Sorong. Adapun sesi penyampaian oleh pemateri sebagai berikut:

1. Sesi Pertama

Materi : Teknologi dan Jenis *Gadget*.

Pemateri : Asih Ahistasari, S.T., M.T.

Moderator : Muzakkir Pangri, S.T., M. Kom.

2. Sesi Kedua

Materi : Bahaya dan Ancaman dan Dampak Negatif *Gadget*.

Pemateri : Muhammad Yusuf, S.Kom., M.Kom.

Moderator : Muhammad Jundullah, S.Kom., M.Kom.



Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Sosialisasi.

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini menunjukkan bahwa siswa, terutama generasi muda, telah memperoleh pemahaman dan edukasi mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget. Diharapkan melalui kegiatan ini, siswa dapat menjadi generasi yang lebih waspada terhadap bahaya gadget, menggunakan teknologi dengan bijak, serta mampu berpikir kritis terhadap perkembangan teknologi di era 4.0. Penutupan kegiatan diisi dengan penegasan ulang akan pentingnya kesadaran dan tanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi agar dampak negatifnya dapat diminimalisir. Dengan demikian, siswa dapat mengoptimalkan manfaat teknologi untuk perkembangan pribadi dan akademik mereka. Kegiatan sosialisasi ini juga diharapkan mampu mendorong siswa SD Negeri 15 Kota Sorong untuk lebih bijaksana dan berhati-hati dalam menggunakan gadget, serta lebih siap menghadapi tantangan yang muncul dari perkembangan teknologi. Selain itu, kegiatan ini mencerminkan komitmen lembaga pendidikan dan tim pengabdian dalam mendukung perkembangan generasi muda yang sehat dan seimbang di tengah pesatnya kemajuan teknologi.

3.2 Masyarakat Sasaran

Pada kegiatan sosialisasi ini sasarannya adalah siswa SD Negeri 15 Kota Sorong kali ini pengabdian dengan rincian diikuti kurang lebih 30 siswa yang merupakan kelas V dan VI yang di gabung.

3.3 Pembahasan

Pelaksanaan sosialisasi mengenai dampak negatif gadget yang dilakukan di SD Negeri 15 Kota Sorong bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang efek negatif *gadget* yang semakin berkembang di zaman sekarang. Berdasarkan materi yang disampaikan, pemateri pertama menjelaskan tentang teknologi dan berbagai jenis gadget. Pemateri kedua membahas aktivitas pengguna media sosial, bahaya dan ancaman seperti pencurian data pribadi, serta tips untuk menghindarinya. Materi juga mencakup dampak negatif *gadget* seperti kesehatan fisik seperti kelelahan mata, gangguan tidur, dan postur tubuh yang buruk. Selain itu, gadget juga dapat memengaruhi kesehatan mental dengan meningkatkan risiko kecanduan, stres, dan kecemasan, serta membuka peluang terjadinya cyberbullying. Risiko keamanan seperti pencurian data pribadi dan paparan konten berbahaya juga meningkat dengan penggunaan gadget. Di sisi sosial, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi tatap muka dan memengaruhi perilaku, terutama pada anak-anak dan remaja. Selain itu, gadget dapat mengganggu konsentrasi, menurunkan kemampuan berpikir kritis, dan menyebabkan prokrastinasi, yang semuanya berdampak negatif pada produktivitas dan perkembangan pribadi. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan gadget secara bijak guna menghindari dampak buruknya dan menjaga keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, pemateri menjelaskan dampak positif dari *gadget* dan manfaatnya seperti akses cepat dan mudah ke informasi, komunikasi yang lebih efisien, serta peningkatan produktivitas melalui berbagai aplikasi manajemen dan alat kerja. Selain itu, gadget mendukung hiburan, kreativitas, dan pendidikan melalui platform streaming, game edukatif, dan aplikasi kreatif. Kemudahan berbelanja dan transaksi online, dukungan kesehatan dan kebugaran melalui aplikasi khusus, serta peluang untuk mengembangkan keterampilan baru juga menjadi dampak positif dari penggunaan gadget. Gadget juga menawarkan mobilitas dan fleksibilitas dalam bekerja dan perjalanan, menjadikannya alat yang penting dalam kehidupan modern.

Para peserta merespons dan memahami materi dengan begitu baik, dan ada beberapa yang mengalami kejadian serupa. Contohnya, ada seorang siswa yang menjadi korban pencurian data pribadi, siswa pencurian data pribadi setelah memberikan informasi login akunnya kepada seseorang yang mengaku sebagai admin game dan menawarkan hadiah. Akibatnya, akun game anak tersebut diambil alih dan data pribadi yang tersimpan, termasuk email dan nama lengkap, digunakan untuk kegiatan ilegal, di mana siswa mungkin menjadi target penipuan, pelecehan, atau kejahatan identitas. Informasi pribadi mereka juga bisa disalahgunakan untuk tujuan lain seperti peretasan akun online, penyebaran informasi palsu. Namun, mereka tidak tahu bagaimana mengatasi masalah yang dialami. Oleh karena itu, sosialisasi ini memberikan pengetahuan baru tentang efek negatif gadget dan cara yang tepat untuk menghadapinya.

4. KESIMPULAN

Dalam era digital, penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Meskipun teknologi ini menawarkan manfaat besar seperti akses informasi cepat dan alat pembelajaran inovatif, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, terutama bagi anak-anak sekolah dasar. Dampak tersebut meliputi gangguan kesehatan fisik seperti masalah penglihatan dan postur tubuh, serta masalah psikologis seperti kecanduan dan gangguan emosional. Sosialisasi yang dilaksanakan di SD Negeri 15 Kota Sorong bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya gadget dan memberikan strategi untuk penggunaan yang lebih bijak. Kegiatan ini mencakup presentasi dan diskusi tentang dampak negatif gadget, serta manfaat positifnya, diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih waspada dan bijaksana dalam menggunakan teknologi. Hasil dari sosialisasi ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi dengan baik dan siap menghadapi tantangan yang timbul dari perkembangan teknologi. Oleh karena itu, penting untuk terus melibatkan semua pihak, termasuk guru, orang tua, dan siswa, dalam menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan gadget secara sehat dan seimbang.

REFERENCES

- Cahya, A., Nahdiyah, F., Chairy, A., Fitria, N., & Surya Volta, A. (2023). SISI GELAP LAYAR: INVESTIGASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN PSIKOLOGI ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP)*, 1(4), 169–175. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jipp/>
- Faroek, D. A., Tella, F., Ermin, Yusuf, M., Nurdjan, N., & Nurfitri. (2024). Sosialisasi Efek Negatif Perkembangan Teknologi pada Remaja di SMK YPK Imanuel Kota Sorong. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 5(2), 443–448. <https://doi.org/10.35870/jpni.v5i2.828>
- Hudi, I., Suci Noviola, D., & Muhammadiyah Riau, U. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tumbusai*, 6(2), 8800–8810.
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 06(01), 307–316.
- Nurbayan, S., & Arifuddin, A. (2020). Problematika Perempuan Dalam Menghadapi Anak Problematika Perempuan Dalam Menghadapi Anak Pengguna Gadget Pada Masa Covid 19. *Edu Sociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 3(2), 22–29.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Risma Juliani, I., & Wulandari, I. S. M. (2022). HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA KELAS 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30–40.
- Romadhoni, R. R., Maulida, S. C., Balkis, M., Windaniah, D., & Rohmah, N. (2023). Hubungan antara Gangguan Kuantitas dan Kualitas Tidur Pada Anak di SD Negeri Kepatihian 05 Jember. *Health & Medical Sciences*, 1(1). <https://doi.org/10.47134/phms.v1i1.25>
- Ruslan Afendi, A., Fauziyah, N., Rohan Saputra, M., & Islam Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dalam Mata Pelajaran PAI sebagai Media Pembelajaran Inovatif Era Digital. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 2023.
- Samudra, Y., Hidayat, A., & Wahyu, M. F. (2023). Pengenalan Cyber Security Sebagai Fundamental Keamanan Data Pada Era Digital. *Januari*, 1(12). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amma>
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). PEMBATASAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK DIBAWAH UMUR OLEH ORANG TUA. *JURNAL JENDELA HUKUM*, 9(1), 81–92.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.