



Tersedia Online di <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JAMS>

Print - 2776-3072, Online - 2776-3064

Bahaya Penggunaan Gadget dan Game Online bagi Anak Usia Sekolah Dasar

Sri Dwi Fajarini^{1*}, Mukhlizar², Rizki Kelvin Valentin³

^{1,3} Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Kampus 4 UMB, Jl. Adam Malik Kota Bengkulu, Indonesia, 38315

²Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, , Kampus 4 UMB, Jl. Adam Malik Kota Bengkulu, Indonesia, 38315.

[*Koresponden : sridf@umb.ac.id](mailto:sridf@umb.ac.id)

Article history :

Received : 28/06/2024

Received in revised form : 06/07/2024

Accepted : 31/07/2024

Abstract : *With the growing digital age and rapid technological advances, along with the growth of the millennial generation, which is characterized by the rapid use of the Internet and its impact on children's lives. As well as the use of gadgets that can affect the development of students in terms of social interaction because if the gadget is used for too long it can lead to antisocial personal development. Where elementary school kids sometimes use gadgets and online games as everyday entertainment. Online games themselves are a product or result of significant technological and information advances. Therefore, the situation with these technological developments has an impact on the various layers of society and up to the entire remote regions without exception. For that reason, parents should give serious attention and policy when they have children in primary school age. In these adults, addiction to gadgets and online games has grown rapidly and has become commonplace. The impact of these technological advances should be anticipated especially for children of primary school age, one of them is SD N 72 Rejang Lebong. From the dedication activities that have been carried out - socialization about the impact of gadgets and online games - this is very well implemented, where after this activity elementary school children begin to develop an understanding of the impact caused by the use of Gadgets and Online Games as well as how to use / make use of healthy and productive online gadget and games.*

Keywords: *Danger Gadgets, Online Games, Elementary School Kids*

Abstrak : Era digital yang semakin berkembang dan kemajuan teknologi yang semakin cepat, bersama dengan pertumbuhan generasi milenial, yang ditandai dengan pesatnya penggunaan internet dan efeknya pada kehidupan anak-anak. Serta dengan Penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi perkembangan siswa dalam hal berinteraksi secara sosial karena jika gadget digunakan terlalu lama dapat menyebabkan perkembangan pribadi yang antisosial. Dimana anak-anak usia sekolah dasar terkadang menggunakan gadget dan game online sebagai hiburan sehari-hari. Game Online sendiri merupakan Produk atau hasil dari kemajuan teknologi dan informasi yang sangat signifikan. Oleh karena itu, situasi dengan perkembangan teknologi ini memberi dampak terhadap berbagai lapisan masyarakat dan hingga ke seluruh wilayah terpencil tidak terkecuali. Oleh sebab itu, orang tua harus memberikan perhatian yang serius dan kebijakan ketika mereka memiliki anak-anak di usia sekolah dasar. Dewasa ini, kecanduan akan gadget dan

JURNAL ABDIMAS SERAWAI VOL 4 NO 2, AGUSTUS 2024

game online telah berkembang dengan cepat dan menjadi hal yang biasa. Dampak kemajuan teknologi ini perlu diantisipasi khususnya bagi anak-anak di usia sekolah dasar, salah satunya SD N 72 Rejang Lebong. Dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan yakni sosialisasi mengenai dampak gadget dan game online ini sangatlah bagus dilaksanakan, dimana setelah kegiatan ini anak usia sekolah dasar mulai timbul pemahaman mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan Gadget dan Game online serta cara menggunakan/memanfaatkan gadget dan game online yang sehat serta produktif.

Kata Kunci : *Bahaya Gadget, Game Online, Anak Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Globalisasi telah memasuki fase modern dan maju berkat kemajuan pesat teknologi saat ini. Dalam dunia kontemporer, masyarakat harus mengikuti perkembangan yang praktis, efektif, dan efisien. Dalam memenuhi kebutuhan hidup yang kompleks dan beragam di masyarakat ada alat yang dapat membantu memenuhi hal tersebut. Hampir semua orang, dari orang tua hingga anak-anak, memiliki smartphone atau perangkat yang disebut sebagai gadget. Gadget adalah salah satu jenis media komunikasi kontemporer. (Pebriana, 2017) (dalam (Saniyyah et al., 2021)).

Penggunaan smartphone dan perangkat serupa telah menjadi viral dan setiap keluarga serta anggota dalam keluarga memilikinya. Gadget, terutama smartphone, telah menjadi bagian penting dari proses belajar dan mengajar selama pandemi hingga saat ini, selain harganya yang cenderung murah dan memiliki fitur yang menjanjikan. Dengan adanya Gadget/Smartphone membuat komunikasi masyarakat lebih mudah. Gadget/Smartphone memiliki manfaat dan keuntungan khusus bagi kelompok masyarakat tertentu. Baik akan kebutuhan informasi Orang tua, khalayak luas maupun anak usia sekolah dapat dipenuhi dengan salah satu perangkat ini. Namun, tidak banyak siswa yang benar-benar memanfaatkan smartphone/gadget sesuai dengan ranah dan kebutuhannya, melainkan anak-anak menggunakan perangkat untuk Bermain game, mendengarkan musik, menonton program televisi, mengakses media sosial, dan mengirim pesan.

Dengan cara pemanfaatan dan penggunaan dari Gadget/Smartphone, tidak jarang orang tua melihat anak-anak mereka menghabiskan waktu luang mereka dengan mendengarkan dan menggunakan smartphone/gadget yang mereka miliki. Smartphone sendiri memiliki dua mata pisau: satu memiliki efek positif, dan yang

JURNAL ABDIMAS SERAWAI VOL 4 NO 2, AGUSTUS 2024

lain memiliki efek negatif. Misalnya, konten sensitif yang berbahaya dapat ditonton anak-anak di satu sisi. Yang dimana tidak mungkin bagi orang tua untuk membiarkan hal ini terjadi, dan orang tua harus mengambil tindakan untuk memantau anak-anak mereka saat bermain smartphone (Haq et al., 2022). Dimana penggunaan gadget yang berlebihan dapat membahayakan masyarakat, terutama anak-anak yang menganggap gadget sebagai hiburan. Kanak-kanak mudah terpengaruh atau rentan. Semua aspek perkembangan anak telah berkembang saat ini dan membentuk fondasi untuk perkembangan berikutnya. Karena kemampuan anak tidak muncul begitu saja, ada proses dan tahapan yang harus dilaluinya. Kehidupan yang selalu terhubung dengan Gadget telah menjadi ciri khas anak-anak di zaman modern. Apabila dilakukan secara terus-menerus, hal ini akan berdampak negatif pada cara anak berperilaku setiap hari.

Anak-anak menjadi kecanduan gadget dan menghabiskan sebagian besar waktunya bermain ponsel. Seperti yang disebutkan Winoto (Astuti et al., 2015) yang menyatakan, "Anak-anak pada dasarnya belum waktunya yang tepat untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang komsumtif secara berlebihan. Anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan telepon seluler dalam aktivitas sehari-hari mereka." Orang tua yang memberikan gadget kepada anak-anak mereka mungkin percaya bahwa mereka dapat menggunakannya untuk membantu mereka belajar keterampilan seperti menulis, membaca, berhitung, dan lain sebagainya.

Penggunaan gadget setiap hari dapat menyebabkan perkembangan pribadi antisosial (Syifa et al., 2019) dan perkembangan interaksi sosial siswa. Anak-anak yang sering bermain teknologi mungkin mengalami sindrom nomofobia. Kecanduan terhadap Gadget dikenal sebagai sindrom nomofobia. Tingkat kecanduan yang dialami setiap individu berbeda-beda, sebagian besar individu bahkan tidak menyadari bahwa mereka menderita sindrom ini. Sindrom ini paling sering menyerang anak-anak usia dini dan anak-anak sekolah dasar pada usia ini. Handayani dan rekan., 2020; Budiwati dan rekan., 2022). Peran orang tua dalam mendidik anak sangat penting ketika sindrom nomofobia muncul pada anak-anak. Selain itu, seharusnya orang tua mulai membatasi

penggunaan gadget anak-anak mereka karena efek kecanduan gadget pada lingkungan sekolah sudah mulai merebak, dan sekolah juga seharusnya melarang anak-anak membawa gadget ke sekolah (Budiwati et al., 2022)(Yana, 2021). Terutama dalam penggunaan gadget sebagai alat hiburan untuk anak-anak, salah satunya menggunakan gadget untuk bermain game online. Game online adalah permainan yang dimainkan secara online di mana pemain berinteraksi satu sama lain secara langsung melalui internet. Untuk menjalankan tampilan yang menarik, game online memerlukan koneksi internet dan perangkat komputer atau smartphone.

Game online memiliki dampak yang signifikan terhadap anak-anak, baik dengan efek positif maupun negatif bagi perkembangan mental mereka (Elindawati, 2020). Ada efek negatif dari bermain game online, seperti (1) perilaku agresif, (2) antisosial, (3) berbicara kasar, (4) depresi dan selalu cemas, (5) menurunkan konsentrasi anak. Selain dampak negatif, game online juga memiliki efek positif, seperti (1) meningkatkan kemampuan berpikir, (2) meningkatkan kecepatan berpikir, (3) meningkatkan aktivitas otak, (4) orang yang teliti dan penuh konsentrasi, (5) melatih rasa kesportifan terhadap lawan, dan (6) membiasakan diri dengan lebih banyak aktivitas.

Dilihat dari penggunaannya Game juga ternyata membantu orang bosan. Menurut Masyani dan Nusuary (2021), ada kompetisi game yang menawarkan komunitas yang menarik dan hadiah. Situasi yang berkembang semakin cepat dapat memengaruhi perilaku dan tingkat sosialisasi anak. Itu bisa memiliki efek negatif atau positif (Irmawati & Suhaeb Firdaus W, 2021). Studi menunjukkan hubungan antara game online dan kesehatan: orang yang bermain game online menghabiskan lebih dari 12 jam setiap hari, yang mengganggu sistem kerja otak mereka. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Harrisanto et al. (2020), ditemukan bahwa siswa tidak menyadari bahaya penggunaan smartphone secara berlebihan lebih dari dua jam setiap hari. Selain itu, mereka menunjukkan sikap negatif yang kuat terhadap teman sebaya dan lingkungan keluarga mereka, di mana mayoritas pengguna smartphone berisiko. Oleh karena itu, siswa berperilaku berisiko menggunakan smartphone lebih dari dua jam setiap hari.

Menurut observasi awal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong Gadget memengaruhi kehidupan sosial dan akademik siswa. Ini

sejalan dengan penelitian Sardiman (2009) dan Teni & Agus Yudiyanto (2021), yang menemukan bahwa penurunan motivasi belajar mempengaruhi prestasi belajar. Mitra percaya bahwa situasi ini perlu mendapat perhatian dan solusi yang sungguh-sungguh untuk mencegah penurunan prestasi belajar. Mereka juga percaya bahwa tujuan, visi, dan tujuan umum sekolah di masa depan juga perlu diperhatikan.

Perkembangan siswa SD sangat dipengaruhi oleh penggunaan gadget saat ini, terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Anak menjadi tergantung pada gadget karena lamanya penggunaan. Bermain gadget selama waktu yang cukup lama dan secara teratur dapat menyebabkan perkembangan pribadi yang antisosial pada anak-anak (Budiwati et al., 2022). Oleh karena itu, anak-anak usia sekolah dasar akan disosialisasikan bahaya gadget dan permainan online kepada mereka. Salah satu sekolah dasar di Kabupaten Rejang Lebong ialah SD Negeri 72 Rejang Lebong.

Oleh karena itu, dengan semakin berkembangnya teknologi, penggunaan Gadget dan semakin beragamnya game online yang ditawarkan, tentu hal ini akan memiliki bahaya bagi penggunanya. Dimana jika gadget digunakan terus menerus dapat menimbulkan ketergantungan bagi penggunanya, serta game online jika terus menerus dimainkan akan mengakibatkan pada menurunnya rasa bersosialisasi. Sehingga, dengan melihat latar belakang tersebut sangat baik jika dilakukan kegiatan sosialisasi mengenai bahaya penggunaan Gadget dan game online pada usia sekolah dasar. Pada pengabdian ini, akan melakukan sosialisasi mengenai bahaya penggunaan gadget dan game online pada usia sekolah dasar di SD Negeri 72 Rejang Lebong.

METODE

Pengabdian masyarakat ini menghasilkan kerangka pemikiran untuk mengatasi masalah yang dihadapidilakukan dengani sosialisasi. Kerangka pemikiran ini berasal dari analisis situasi dan observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat. Tahap pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi: Observasi ini dilakukan di lokasi yang telah ditetapkan, yaitu SD Negeri 72 Rejang Lebong. Setelah itu, seluruh tim akan memeriksa keadaan dan kondisi di sekolah dasar tersebut.

2. Tahap Persiapan, Sebelum kegiatan penyuluhan dilaksanakan saya dan tim sebelumnya telah melakukan observasi dan juga pada tahap persiapan ini saya dan tim meminta izin untuk melakukan kegiatan kurang lebih 1 jam. Sebelumnya juga saya menyusun materi tentang bahaya penggunaan gadget dan game online.
3. Penyelesaian: Setelah observasi selesai, didiskusikan kepada guru bahwa sosialisasi akan diberikan sebagai solusi untuk masalah penggunaan Gadget dan game online pada tingkat anak sekolah dasar. Ditunjukkan juga kelas percontohan di mana sosialisasi akan diberikan.
4. Kegiatan yang ditujukan pada subjek sosialisasi ialah anak-anak sekolah dasar, dalam pelaksanaan kegiatan kami akan menggunakan presentasi dan ceramah.
5. Tahap Pelaksanaan (a) Kegiatan ini dimulai sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Dalam kegiatan menggunakan alat peraga atau alat bantu yaitu LCD berisi materi dan gambar akan bahaya dan dampak ketika menggunakan gadget dan game online berlebihan. Dalam penyuluhan ini juga diajarkan dan dipraktikkan langsung cara penggunaan gadget dan game online yang baik dan benar. (b). Selanjutnya anak-anak dipersilahkan bertanya mengenai materi yang sudah diberikan
6. Tahap Evaluasi : Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi terhadap anak mengenai pemahaman dan pengetahuan siswa tentang gadget dan game online, melalui diskusi dan tanya jawab.

Setelah kegiatan sosial dan pelatihan selesai, siswa Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong akan disurvei untuk mengevaluasi pemahaman mereka tentang bahaya penggunaan Gadget dan Game online, perubahan perilaku, dan dampak sosialisasi ini terhadap mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengabdian yang dilaksanakan untuk memberi pengetahuan semua siswa SD Negeri 72 Rejang Lebong tentang bahaya penggunaan gadget dan game online, terutama penggunaan gadget dan game online untuk waktu yang lama, akan berdampak buruk pada mereka sendiri, termasuk perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan anggota keluarga mereka. Juga berdampak pada

murid sendiri, seperti kurang tidur dan merusak kesehatan mata sejak dini. Selain itu, ketidakmampuan untuk beradaptasi dengan lingkungannya memiliki efek negatif terhadap anak-anak. Pada akhirnya, anak-anak menjadi takut untuk bersosialisasi dengan orang lain.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan judul Bahaya Penggunaan Gadget dan Game Online Bagi Anak Usia Sekolah Dasar berjalan sesuai dengan yang direncanakan dalam usulan pengabdian. Para peserta kegiatan yang menjadi sasaran sangat antusias dan menyimak apa yang disampaikan oleh pelaksana kegiatan sebagai narasumber dalam kegiatan pelatihan ini dalam mengikuti setiap kegiatan. Pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis.

Langkah awal kegiatan ini dilakukan ialah melaksanakan kegiatan observasi di Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong. Kegiatan ini dilakukan guna mendapatkan informasi lebih dalam mengenai Objek yang akan dilakukan pengabdian yakni siswa siswi Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong, serta melihat sejauh mana anak-anak usia sekolah dasar menggunakan Gadget dan game online sehari-hari baik sebagai media hiburan atau sebagai bentuk kegiatan yang harus dilakukan karena ketergantungan. Sebelum kegiatan penyuluhan dilaksanakan saya dan tim sebelumnya telah melakukan observasi dan juga pada tahap persiapan ini saya dan tim meminta izin untuk melakukan kegiatan kurang lebih 1 jam. Sebelumnya juga saya menyusun materi tentang bahaya penggunaan gadget dan game online.

Setelah observasi selesai, didiskusikan kepada guru bahwa sosialisasi akan diberikan sebagai solusi untuk masalah penggunaan Gadget dan game online pada tingkat anak sekolah dasar. Ditunjukkan juga kelas percontohan di mana sosialisasi akan diberikan. Dalam sosialisasi tersebut, diberikan pemahaman tentang bahaya dari gadget dan game online; mulai dari efek yang ditimbulkan (efek positif dan negatif dari gadget dan game online diberikan), hingga hal-hal lain yang terjadi jika menggunakan gadget dan game online berlebihan. Dimana jika Gadget dan game online digunakan dengan benar, penggunaannya dapat menghasilkan hasil yang positif. Berbeda halnya, terlalu banyak menggunakan Gadget dan bermain game online dapat berdampak buruk

pada anak-anak usia sekolah dasar. Hal ini dapat mengubah perilaku sosial, masalah kesehatan, dan konsekuensi lainnya.

Dimana sesuai dengan tujuan utama sosialisasi ini ialah memberikan informasi kepada anak sekolah dasar bagaimana menggunakan gadget dan game online sesuai porsinya, dan memberikan edukasi bahaya dari penggunaan gadget dan game online terhadap kehidupan sosial termasuk perilaku dari anak sekolah dasar. Manfaat penggunaan gadget yang paling utama adalah menambah wawasan dari para siswa akan penggunaan gadget secara berlebihan. Jika kita melihat Dampak Positif dari penggunaan gadget dan game online:

- 1) Gadget dan game online mampu Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi. Gadget berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di gadget tanpa perlu dipaksakan.
- 2) Gadget dan game online mampu Melatih kreatifitas anak dalam hal ini kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang dapat meningkatkan kreatif dan inovatif anak sehingga terpacu untuk lebih dapat berkembang.
- 3) Gadget dan game online mampu Beradaptasi dengan zaman, salah satu dampak positifnya akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.
- 4) Gadget dan game online mampu Mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih, jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan.

Dampak penggunaan gadget dan game online secara berlebihan akan menimbulkan bahaya dan dampak negatif, seperti:

- 1) Penurunan konsentrasi belajar anak. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ataupun belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget yang disebabkan dari kecanduan game.

- 2) Malas menulis dan membaca. Hal tersebut disebabkan dari salah satu aplikasi di gadget online yaitu youtube, game mobile lagion, anak cenderung hanya fokus terhadap gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka ingin cari.
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi atau introvert. Salah satu dampak gadget yaitu anak menjadi antisocial dan individualism. Antisocial behavior ialah dampak negatif gadget yang disebabkan karena penggunaan yang salah pada gadget itu sendiri
- 4) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi atau introvert. Salah satu dampak gadget yaitu anak menjadi antisocial dan individualism. Antisocial behavior ialah dampak negatif gadget yang disebabkan karena penggunaan yang salah pada gadget itu sendiri
- 5) Kecanduan. Anak yang kecanduan dan ketergantungan dengan gadget akan sulit menarik diri dari fokus terhadap hal lain, anak berpikir bahwa gadget merupakan kebutuhan utamanya sehari – hari.
- 6) Gangguan kesehatan. Paparan radiasi merupakan gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh penggunaan gadget secara berlebihan.
- 7) Mempengaruhi perilaku anak. Perkembangan gadget saat ini sampai ke tahap tersedianya jaringan internet yang bisa akses siapapun membuat pada pembuat situs berusaha membuat situs yang bisa menarik perhatian yakni dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan, sehingga hal tersebut mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak

Setelah melakukan sosialisasi dan menyampaikan materi seperti di atas, yakni tentang gadget dan game online, kami melanjutkan kegiatan dengan tanya jawab. Pada sesi tanya jawab pertama, banyak siswa yang malu untuk bertanya. Oleh karena itu, kami mengatakan bahwa kami akan memberikan hadiah kepada siswa yang berani bertanya. Tidak lama kemudian, seorang siswa menunjukkan keberanian untuk bertanya, dan lebih banyak siswa mulai bertanya secara aktif. Setelah itu, saya terus bertanya apakah mereka memahami apa yang saya sampaikan.

Evaluasi kegiatan pengabdian tentang sosialisasi mengenai bahaya penggunaan gadget dan game online terhadap siswa siswi di Sekolah Dasar
JURNAL ABDIMAS SERAWAI VOL 4 NO 2, AGUSTUS 2024

Negeri 72 Rejang Lebong, mengkonfirmasi bahwa sebagian besar siswa siswi sekarang memiliki pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya batasan waktu penggunaan gadget bagi siswa siswi Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong. Mereka telah belajar tentang bahaya gadget dan game online, sehingga setelah sosialisasi ini siswa siswi mulai melakukan pengontrolan waktu agar siswa siswi Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong dapat menggunakan waktu dengan efisien. Kegiatan sosialisasi dan penyuluhan ini telah memberikan dampak positif kepada siswa siswi di Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong. Kami berhasil meningkatkan pemahaman siswa siswi dan guru tentang bahaya tentang penggunaan gadget dan game online terlalu lama pada anak usia dini supaya mereka tahu dampak negatif penggunaan gadget itu sendiri.

Evaluasi dari kegiatan pengabdian ini tidak dilakukan secara menyeluruh diakhir kegiatan, akan tetapi dilakukan pada setiap pos kegiatan berakhir yaitu dengan melakukan praktek secara langsung pada setiap sesi program kerja pada pengabdian yang diterapkan. Hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan pada siswa dalam mengikuti kegiatan program pengabdian selama 3 hari dengan durasi waktu kegiatan 60 menit per hari. Hasil pelaksanaan kegiatan program pengabdian ini siswa-siswi SDN 72 Rejang Lebong telah menunjukkan sebagai khalayak dalam pemahaman kegiatan program pengabdian ini tentang bahaya penggunaan gadget pada anak usia dini.

Kondisi era teknologi digital, membuat anak-anak semakin mudah untuk mengakses semua informasi, hiburan atau berbagai hal di gadget. Hal tersebut yang mengharuskan orang tua lebih intensif dalam mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan gadget. Karena mereka semakin mudah mengakses gadget untuk memenuhi kebutuhan mereka. Dimana di gadget memiliki banyak fitur atau aplikasi yang memanjakan setiap penggunanya, terkadang juga terdapat konten yang berbahaya atau tidak sesuai dengan usia anak-anak, tetapi ada juga manfaat yang dapat dirasakan anak-anak dari menambah pengetahuan atau menikmati hiburan. Dewasa ini, Orang tua harus benar-benar mengenali aplikasi-aplikasi di gadget hingga permainan game online yang anak-anak mereka gunakan, jika mereka ingin mencegah efek negatif dari kemajuan teknologi gadget dan game yang digemari anak-anak mereka. Usaha dalam melindungi anak dari dini dan mempertahankan hubungan yang harmonis antara orang tua dan anak,

adalah penting untuk mengetahui mengapa anak-anak menyukai permainan tersebut.

Dimana kematangan dan kemampuan untuk belajar dari reaksi lingkungan berkontribusi pada perkembangan sosial. Anak-anak prasekolah harus memiliki kemampuan untuk belajar dan beradaptasi dengan berbagai orang, termasuk guru, keluarga, dan teman (Rismala et al., 2021). Peran gadget di era sekarang tidak hanya memudahkan pencarian informasi, namun nyatanya banyak dampak positif dan negatif dari penggunaannya, baik dari segi komunikasi, kesehatan, budaya, sosial, dan ekonomi. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik, seperti radio. Posisi gadget berada di sebelah kepala dan radiasi gelombang yang kuat dapat menyebabkan perubahan pada sel sel otak sehingga menyebabkan berkembang secara tidak normal dan berpotensi menjadi sel kanker (Marpaung, 2018).

Dampak anak sering menggunakan gadget, radiasi yang terkandung di dalamnya dapat merusak jaringan saraf dan otak mereka. Selain itu, itu dapat merusak kinerja anak dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka menyendiri dengan gadget di tempat yang mereka anggap nyaman. Gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan siswa SD, terutama dalam hal perkembangan interaksi sosial. Anak menjadi tergantung pada gadget karena lamanya penggunaan. Anak-anak yang bermain gadget secara teratur dan untuk waktu yang cukup lama dapat mengembangkan kecenderungan pribadi yang antisosial. Hal ini menyebabkan anak menjadi individualistis dan tidak peduli terhadap orang lain, termasuk orang tua, teman, dan orang lain. Alat ini mengeluarkan radiasi gelombang elektromagnetik yang tidak dapat dilihat dan tidak dapat dirasakan secara langsung. Akibatnya, orang tua harus berhati-hati dalam memilih mainan yang digunakan anak saat bermain. Pada dasarnya, gadget tidak perlu diberikan kepada anak-anak karena dapat menyebabkan mereka menjadi terlalu konsumtif.

Seiring perkembangan teknologi dan informasi, menjadi lebih sulit bagi orang tua untuk memantau anak-anak mereka. Keterbatasan waktu dan ketidakmampuan untuk mengikuti perkembangan game online adalah masalah baru bagi orang tua dan guru sekolah dasar. juga.

Di era teknologi saat ini, keberadaan permainan interaktif elektronik tidak cukup untuk melindungi anak. Oleh karena itu, kejujuran dan kemampuan baru orang tua diperlukan untuk menghentikan konten negatif yang ada dalam permainan. Hasil ini sejalan dengan teori (Tirtayanti, 2022) bahwa aplikasi kontraol dapat membantu orang tua mengontrol permainan atau game yang disukai anak. Oleh karena itu, sebagai orang tua, kita harus memastikan bahwa anak-anak tidak melakukan apa pun yang mereka lakukan saat mereka menggunakan gadget tersebut. Sekarang ada banyak aplikasi smartphone yang dapat digunakan untuk mengawasi anak-anak. Dimana aplikasi ini memungkinkan orang tua menggunakan smartphone mereka untuk melihat bagaimana anak-anak mereka menikmati konten online. Selain itu, ada kepercayaan bahwa waktu luang adalah faktor yang menghalangi orang tua untuk bermain atau berinteraksi dengan anak mereka. Aplikasi kontrol orang tua yang banyak ditemukan di Google Play Store dan App Store, seperti Google Family Link; Secure Parental Control; MMGuardian Parental Control; Kids Place Parental Controls; Kroha Parental Control; Kidslox Parental Control; Kids Zone Parental Control; dan ESET Parental Control, muncul sebagai tantangan baru di mana orang tua yang memiliki anak di usia sekolah dasar harus mampu menggunakannya (brillio.net, 2023) (Supriyanti & Maryam, 2021).

Membiasakan anak-anak dengan jenis hiburan lain juga membantu mengurangi efek buruk dari penggunaan gadget dan game online. Mengajak anak-anak untuk berolahraga adalah pilihan yang bagus. Orang tua dapat mengajak anak-anak bermain piano, gitar, drum, atau alat musik lainnya jika mereka suka bermain alat musik. Anak-anak dapat diajak untuk melukis atau membuat sketsa jika mereka menyukai menggambar. Menggambar atau melukis benda-benda alam yang menarik, seperti pohon, kolam ikan, atau air mancur, juga bagus. Selain itu, siswa sekolah menengah dilibatkan dalam diskusi, yang dapat membantu mereka mengubah perilaku dan menghindari kecanduan game online (Fauziawati, 2015). Mengajak anak-anak ke tempat bersejarah atau wisata religius lokal adalah kegiatan yang cukup menarik untuk dilakukan selama waktu luang. Ini akan meningkatkan hubungan keluarga-anak yang harmonis. Berpartisipasi dalam kegiatan rekreasi dan berolahraga bersama adalah cara lain untuk membuat anak terhibur.

Kegiatan sosialisasi ini, merupakan salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memberikan edukasi, informasi dan pengetahuan pada siswa/i sekolah dasar SD Negeri 72 Rejang Lebong mengenai Bahaya Penggunaan Gadget dan Game Online pada Usia anak Sekolah Dasar. Anak-anak SD Negeri 72 Rejang Lebong setidaknya sudah memiliki pengetahuan tentang cara atau memanfaatkan gadget dan game online dengan baik. Mengerti bahwa penggunaan gadget dan game online tidak baik jika terlalu berlebihan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Program pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan merupakan salah satu bentuk pemberian edukasi melalui sosialisasi kepada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 72 Rejang Lebong untuk mengantisipasi dampak negatif dari penggunaan Gadget dan Game Online pada anak usia sekolah dasar. Salah satu cara untuk memberikan edukasi kepada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 72 Rejang Lebong adalah melalui program pengabdian pada masyarakat. Program ini bertujuan untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan Gadget dan Game Online pada anak usia sekolah dasar. Meskipun penggunaan Gadget dan Game Online tidak selalu berdampak negatif pada anak, penggunaan yang tidak tepat dan berlebihan dapat menyebabkan efek buruk. Hasil dari aktivitas sosialisasi menunjukkan bahwa anak-anak di sekolah dasar negeri 72 Rejang Lebong telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang efek yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget dan permainan online, serta bagaimana menggunakan perangkat tersebut dengan cara yang produktif dan sehat.

Saran

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan mengenai bahaya gadget dan game online bagi anak-anak usia sekolah dasar, diharapkan orang tua dan guru dapat memberikan pendidikan yang terbaik kepada anak-anak mereka, memberikan gadget sesuai dengan kebutuhan mereka, dan memberi tahu anak-anak tentang bahaya penggunaan berlebihan gadget dan game online.

UCAPAN TERIMA KASIH

JURNAL ABDIMAS SERAWAI VOL 4 NO 2, AGUSTUS 2024

Terima kasih kami ucapkan kepada SD Negeri 72 Rejang Lebong yang telah menjadi objek Pengabdian Masyarakat ini guna membantu mengurangi dampak gadget dan game online pada anak usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2). <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). Penyuluhan Penggunaan Gadget Yang Bijak Dan Aman. Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang, 3, 103–111. <https://prosidingonline.iik.ac.id/index.php/senias/article/download/106/104>
- Budiwati, R., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 394–402. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6962646>
- Handayani, L., Kusuma, M., Kesehatan Pengasuhan Anak dan Kebutuhan dan Bahaya, E., Sekar Wijaya, C., & Kusuma Dewi, M. (2020). Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget. In *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBB (Vol. 7, Issue 1)*
- Haq, A. L. A. H., Wulandari, R., Yanti, M. M., Sodik, F., & Pawestri, A. A. M. (2022). Psikoedukasi untuk Orang Tua Dalam Mendampingi Pembelajaran Online Anak TK di Masa Pandemi. *PLAKAT : Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.30872/plakat.v4i1.6367>
- Hasrianto, N., Susanti, N., Khasanah, U., Harnani, Y., & Pekanbaru, Stik. A. I. (2020). The Use of Smartphone at SDN 014 Sungai Putih Tapung, Kampar District Penggunaan Smartphone pada Siswa Sdn 014 Sungai. *Jurnal Kesehatan Komunitas (Journal Of Community Health)*, 6(September).
- Irmawati, & Suhaeb Firdaus W. (2021). Dampak bermain game online pada hasil belajar siswa di SMAN 12 Makassar. *Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*.
- Masyani, E. P., & Nusuary, F. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP*, 6(2).
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 208. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus.” 3(4), 2132–2140

- 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.
- Yana, M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang). *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 78. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>.