

**SIMULASI PENGARUH BAHAYA GADGET TERHADAP ANAK
SDN 48 KOTA BENGKULU**

**Melinia Safitri¹⁾ Kurnia Marga Handayani²⁾ Vini Arisandi³⁾ Yulia Darnita⁴⁾
Muntahanah⁵⁾ Rozali Toyib⁶⁾**

1) Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah
Bengkulu

email: meliniasafitri010100@gmail.com¹

yuliadarnita@umb.ac.id² muntahanah@umb.ac.id³ rozalitoiyib@umb.ac.id⁴

Abstract

This research aims to simulate and analyze the impact of gadget dangers on children at SDN 48 Kota Bengkulu, utilizing a method that involves the socialization of gadget danger awareness through videos and PowerPoint presentations. With the phenomenon of children being increasingly influenced by excessive gadget use, this study focuses on potential health and behavioral effects such as fatigue, sleep disturbances, blurred vision, dizziness, and the use of inappropriate language. Additionally, this article discusses proposed solutions to mitigate these risks, specifically through the introduction of gadget dangers to the health and development of children.

Keywords: *Gadget dangers, children, health, child development, socialization*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mensimulasikan dan menganalisis dampak bahaya gadget terhadap anak-anak di SDN 48 Kota Bengkulu, dengan menggunakan metode yang melibatkan sosialisasi pengenalan bahaya gadget melalui video dan presentasi PowerPoint. Dengan fenomena anak-anak yang cenderung terpengaruh oleh penggunaan gadget secara berlebihan, studi ini berfokus pada potensi efek kesehatan dan perilaku seperti kelelahan, gangguan tidur, penglihatan kabur, pusing, dan penggunaan kata-kata kasar. Selain itu, artikel ini juga membahas solusi yang diusulkan untuk mengurangi risiko tersebut, khususnya melalui pengenalan bahaya gadget terhadap kesehatan dan perkembangan anak.

Kata kunci : Bahaya gadget, anak-anak, kesehatan, perkembangan anak, sosialisasi.

A. Pendahuluan

Dalam era kemajuan teknologi yang pesat, penggunaan gadget telah menjadi bagian yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Fenomena ini tidak hanya sekadar tren, melainkan telah menjadi bagian penting dari perkembangan anak-anak. Gadget menyajikan beragam fitur dan konten yang menarik, memberikan kemudahan akses informasi, hiburan, dan interaksi sosial. Keberagaman fitur

dan konten yang ditawarkan oleh gadget menciptakan daya tarik tersendiri bagi semua kalangan (Syifa et al., 2019). Dalam konteks ini, gadget menjadi sarana yang memudahkan akses informasi, hiburan, dan interaksi sosial.

Namun, bersamaan dengan kemudahan tersebut, muncul pula tantangan yang signifikan, terutama terkait dampak penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak. SDN 48 Kota Bengkulu sebagai lingkungan pendidikan menyaksikan secara langsung bagaimana anak-anak terjerumus dalam ketergantungan pada gadget, mengabaikan aktivitas-aktivitas tradisional yang seharusnya menjadi bagian dari proses tumbuh kembang mereka. Dampaknya melibatkan aspek kesehatan fisik, gangguan penglihatan, masalah kesehatan mental, dan perubahan perilaku (Kurnia, 2022).

Tingginya aksesibilitas terhadap gadget, bersamaan dengan perkembangan konten digital yang semakin menarik, membawa konsekuensi terhadap waktu yang dihabiskan anak-anak di depan layar (Tanjung et al., n.d.). Bermain gadget bukan hanya menjadi suatu hiburan semata, melainkan juga memengaruhi interaksi sosial, perkembangan kognitif, dan kesehatan fisik anak-anak. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terkait situasi ini sangat penting agar dapat merancang strategi pendidikan yang sesuai untuk mendukung perkembangan anak-anak di SDN 48 Kota Bengkulu.

B. Metodologi

Metode pendekatan yang digunakan melibatkan pengenalan awal melalui presentasi menggunakan media PowerPoint, yang membahas dampak negatif penggunaan gadget. Selanjutnya, simulasi bahaya gadget diperdalam melalui pengembangan video interaktif, menampilkan skenario sehari-hari yang memungkinkan peserta untuk memilih tindakan yang diambil karakter, sehingga mereka dapat melihat langsung konsekuensi setiap pilihan.

C. Pelaksanaan Kegiatan

Program Pengabdian di SDN 48 Kota Bengkulu, difokuskan pada pengenalan bahaya gadget untuk kesehatan dan perkembangan anak melibatkan siswa dari berbagai tingkat, program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsekuensi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak sekolah dasar.

1. Pengenalan Materi



Gambar 1 Pemberian Materi dan simulasi bahaya gadget

Peserta Pengabdian memberikan pengenalan materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak SDN 48 tentang bahaya gadget. Dengan memadukan gambar, video pendek, dan contoh kasus menyampaikan informasi maupun simulasi bahaya penggunaan gadget secara berlebihan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada siswa tentang dampak negatif penggunaan gadget terhadap kesehatan dan perkembangan mereka.

2. Berbaur dengan Anak-Anak



Gambar 2 Kegiatan diskusi dengan siswa/i

Melalui interaksi informal ini, peserta Prngabdian tidak hanya mendekatkan diri dengan siswa, tetapi juga menyampaikan pesan tentang bahaya gadget dengan pendekatan yang lebih personal.

3. Membantu Mengajar



Gambar 3 Kegiatan mengajar di Kelas 5

Peserta PKL terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas, membantu guru dan memberikan dukungan individual kepada siswa.

4. Sesi Tanya Jawab



Gambar 4 Sesi Tanya Jawab

Melalui dialog aktif, siswa dapat mengungkapkan pertanyaan, kekhawatiran, atau pemahaman mereka terkait bahaya gadget.

5. Pemberian hadiah



Gambar 8 Pemberian Hadiah Simulasi

D. Hasil dan Pembahasan

Pentingnya pengawasan, perhatian, dan arahan yang baik dari guru dan orang tua terhadap anak sebagai peserta didik tergambar dalam permasalahan komunikasi yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget. Dalam konteks ini, perlunya peran aktif guru dan orang tua dalam memberikan bimbingan pada anak-anak menjadi krusial untuk mencegah buruknya komunikasi dengan berbagai pihak, termasuk guru, orang tua, teman sebaya, dan lingkungan sekitar.

Dalam era ini, penggunaan gadget telah menjadi prinsip utama dalam mengasuh anak bagi orang tua. Dengan menyediakan gadget kepada anak-anak, orang tua dapat lebih leluasa dalam menjalankan aktivitasnya, memastikan kenyamanan dan kebahagiaan anak-anak karena ragam fitur yang ditawarkan. Hal ini menciptakan suasana di mana anak-anak cenderung enggan bermain di luar rumah, kecuali saat mereka merasa bosan atau tidak senang ketika harus berada di dalam rumah. Meskipun penggunaan gadget sering dianggap memberikan dampak positif, disadari atau tidak, gadget juga memberikan dampak negatif, seperti membuat anak-anak menjadi hiperaktif dan berpengaruh pada perkembangan psikologis dan mental mereka.

Menurut (Asro & Sidik, 2020) pentingnya memperkenalkan budaya dan kebiasaan, seperti menghormati dan sopan santun, seiring dengan pemberian gadget pada anak-anak peserta didik menjadi pokok dalam pembentukan karakter dan perilaku positif. Hal ini khususnya relevan pada masa perkembangan anak yang sangat sensitif, yaitu usia 1-5 tahun, yang sering disebut sebagai the golden age. Informasi yang diterima pada periode ini dapat membentuk karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif anak-anak dengan cepat, membuat mereka peniru yang handal.

Pengenalan bahaya gadget terhadap siswa memiliki implikasi signifikan pada aspek kesehatan dan perilaku mereka (Damayanti et al., 2020). Dampak negatif terutama terlihat pada gangguan tidur akibat kecenderungan bergadang untuk bermain gadget, memengaruhi konsentrasi di sekolah, dan berdampak negatif pada hasil belajar. Selain itu, penggunaan gadget juga dapat berdampak pada kesehatan mental siswa dengan menunjukkan penurunan kemampuan konsentrasi, gejala stres, dan kesulitan beradaptasi secara sosial.

Pengenalan bahaya gadget juga memengaruhi perilaku siswa, terutama melalui konten game yang dapat memengaruhi moralitas mereka. Siswa mungkin cenderung menggunakan kata-kata kasar atau menunjukkan sikap agresif yang dipelajari dari interaksi dalam dunia virtual. Kesadaran terhadap risiko-risiko ini diharapkan dapat membentuk perilaku siswa menjadi lebih positif dan dapat memahami batasan dalam penggunaan gadget. Secara keseluruhan, pemahaman ini diharapkan dapat mengarah pada upaya preventif siswa untuk mengurangi risiko-risiko tersebut dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih sehat dan positif.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan pentingnya kesadaran akan bahaya gadget terhadap kesehatan dan perkembangan anak-anak. Dengan melibatkan anak-anak, orang tua, dan guru dalam upaya pencegahan, diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan di SDN 48 Kota Bengkulu dan masyarakat pada umumnya. Edukasi merupakan kunci untuk menciptakan generasi yang lebih sehat dan berdaya.

Saran

Ketergantungan anak pada gadget dan game online mungkin disebabkan oleh kita memberikan contoh perilaku serupa, bukan memberikan teladan untuk menciptakan disiplin dan lingkungan yang positif. Oleh karena itu, anak-anak peserta didik perlu memiliki karakter yang kuat untuk menjauhkan diri dan mengurangi pengaruh negatif dari bahaya gadget. Sebagai orang tua dan guru, tanggung jawab kita adalah melindungi dan mendukung perkembangan karakter, kesehatan mental, dan psikologi anak-anak peserta didik.

Daftar Pustaka

Asro, M., & Sidik, D. M. (2020). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Bagi Peserta Anak Didik Pada Sosialisasi Pengaruh Gadget. *Al-Khidmat*, 3(1), 39–43.

<https://doi.org/10.15575/jak.v3i1.5944>

Damayanti, E., Ahmad, A., Bara, A., Islam, U., & Alauddin, N. (2020). *DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET*. 4(1), 1–22.

Kurnia, R. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10763–10768.

<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4133%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4133/3467>

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan*. 3(4), 527–533.