



## PELAKSANAAN SOSIALISASI PENGARUH GADGET PADA SISWA - SISWI SD NEGERI 1 BIAUNG KABUPATEN TABANAN

Ni Wyan Indira Cahyani<sup>1</sup>, Kadek Julia Mahadewi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, <sup>2</sup>Fakultas Hukum

<sup>1,2</sup>Universitas Pendidikan Nasional wayanindira@gmail.com, [juliamahadewi@undik.as.ac.id](mailto:juliamahadewi@undik.as.ac.id)

### ABSTRACT

*Technological progress is very rapid and increasingly sophisticated. Many advanced technologies that have been created make such big changes in human life in various fields. With the development of technology, the use of gadget technology at this time knows no age, from adults to children of primary education age who are already using it. So that the use of these gadgets has many negative impacts such as addiction to online games, which can cause children to be slow in understanding lessons, and can cause radiation because playing gadgets too often. The problem that occurs is how to reduce gadget addiction in Biaung 1 Public Elementary School students and how do the students of SD Negeri 1 Biaung respond to students who are addicted to gadgets. One of the efforts that can be made is education about the effects of gadget addiction. The method used to map the problems that exist in SD Negeri 1 Biaung is field observation, then direct counseling and training is carried out for the students of SD Negeri 1 Biaung. The purpose of this report is to provide knowledge and implement it in a real way to the students of SD Negeri 1 Biaung. The author wants to invite students to be able to reduce gadget addiction and use gadgets according to their needs so as not to cause negative effects of addiction. The result of this activity is that students begin to realize the impact of the influence of gadgets in the future and increase students' interest in learning at school.*

**Keywords:** socialization, education, influence of gadgets

### ABSTRAK

Kemajuan teknologi sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Dengan perkembangan teknologi penggunaan teknologi gadget pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Sehingga penggunaan gadget tersebut banyak berdampak negatif yang ditimbulkan seperti kecanduan game online, yang dapat menyebabkan anak-anak lambat dalam memahami pelajaran, dan dapat menyebabkan radiasi karena terlalu sering bermain gadget. Permasalahan yang terjadi bagaimana upaya dalam mengurangi kecanduan gadget pada siswa - siswi SD Negeri 1 Biaung dan bagaimana siswa - siswi SD Negeri 1 Biaung dalam menanggapi siswa-siswi yang kecanduan gadget, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah edukasi mengenai pengaruh kecanduan *gadget*. Metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada di SD Negeri 1 Biaung adalah observasi lapang, lalu dilakukan penyuluhan dan pelatihan secara langsung kepada siswa - siswi SD Negeri 1 Biaung. Tujuan dari pelaporan ini adalah memberikan ilmu pengetahuan dan mengimplementasikan secara nyata kepada siswa-siswi SD Negeri 1 Biaung. Penulis ingin mengajak siswa-siswi untuk dapat mengurangi kecanduan gadget dan menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan agar tidak menyebabkan efek kecanduan yang berdampak negatif. Hasil dari kegiatan ini adalah siswa-siswi mulai menyadari dampak dari pengaruh gadget dimasa yang akan datang dan meningkatkan minat belajar para siswa - siswi di sekolah.

**Kata kunci :** sosialisasi, pendidikan, pengaruh gadg



## A. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan kegiatan yang dilaksanakan Perguruan Tinggi, yang memiliki tujuan agar mahasiswa - mahasiswi dapat terjun secara langsung untuk menerapkan pengetahuan yang di dapat untuk memecahkan masalah- masalah yang ada di wilayah tertentu dalam bentuk pengabdian masyarakat. Pengabdian masyarakat terdapat dalam salah satu poin Tri Darma Perguruan Tinggi.

Kuliah Kerja Nyata merupakan kegiatan yang sering dilakukan secara rutin di lingkungan perguruan tinggi bahkan telah dimasukkan dalam kurikulum kampus, dimana seluruh mahasiswa, termasuk mahasiswi mengikuti pengabdian masyarakat melalui Kuliah Kerja Nyata(KKN) Kemajuan teknologi saat ini ini sangat pesat serta terus menjadi mutahir. Banyak teknologi mutahir yang sudah diciptakan membuat pergantian yang begitu besar dalam kehidupan manusia di bermacam bidang. Kayaknya gadget bisa membagikan akibat yang begitu besar pada nilai- nilai kebudayaan. Saat ini ini tiap orang di segala dunia tentu telah mempunyai gadget (Veronike. E. T. Salem, 2021).

Dengan begitukanak- kanak banyak hadapi bermacam permasalahan akibat dari kecanduan gadget, tidak hanya memanglah memudahkan buat mengakses bermacam data di media sosial adapula akibat 2 negatifnya yang wajib dialami. Guna mensosialisasikan kepada kanak- kanak SD Negri 1 Desa Biaung, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan Oleh karna itu, perlunya uraian menimpa akibat positif serta negatif gadget paling utama pada kanak- kanak, supaya bisamenghalangi dalam bermain permainan online. Supaya mempengaruhi baik untuk pertumbuhan otak anak tersebut. Ada pula khasiat yang bisa diperoleh dari aktivitas yang

diadakan yakni kanak- kanak lebih paham tentang akibat positif serta negatifnya permainan online (A. Agung Sepi, 2021). Sosialisasi serta bimbingan tentang gimana akibat negatif dari kecanduan gadget pada anak sekolah bawah, oleh karenanya mahasiswa serta mahasiswi UNDIKNAS Denpasar mengadakan survey serta memandang secara rill dilapangan serta mengadakan sosialisasi kepada SD Negeri 1 Biaung, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan. buat mempraktikkan kurikulum lewat aktivitas Kuliah Kerja Nyata (KKN).

Pemakaian teknologi gadget pada dikala ini tidak memahami usia mulai dari orang berusia sampai kanak- kanak umur pembelajaran bawah juga telah memakainya. Pemakaian teknologi membagikan dampak positif serta dampak negatif kepada para penggunaanya (Efastri, 2022) Benda yang nyaris dipunyai tiap orang ini bisa mempermudah kegiatan manusia, semacam dalam perihal berbicara, urusan bisnis, urusan pekerjaan, mencari data, belajar, berbelanja ataupun cuma buat hiburan semata (Hendriani, 2022). Gadget membagikan banyak perubahan- perubahan pada anak, khususnya pada sikap sosial anak. Memakai gadget secara kelewatan bila dibiarkan sangat lama hingga tidak menutup mungkin kalau perilaku sosial yang baru untuk 3 anak ialah perilaku acuh tidak acuh terhadap area sosial, baik berhubungan antar sahabat sebayanya, orangtua ataupun areadekat (Rini, 2021).

Pengaruh penggunaan gadget dapat membantu kteatifitas anak jika iibangi dengan interaksi anak- anak dengan lingkungan sekitar. Berbagi dampak positif yang bisa diambil dalam penggunaan gadget antara lain untuk berkomunikasi, mengerjakan tugas sekolah, atau untuk hiburan semata. Namun penggunaan gadget tersebut lebih banyak dampak negatif yang ditimbulkan antara lain adalah kecanduan game



online, yang dapat menyebabkan anak-anak lambat dalam memahami pelajaran, dan dapat menyebabkan radiasi karena terlalu sering bermain gadget. Maka dari itu perlu untuk membatasi waktu anak-anak dalam bermain game online, dan selalu mengjarkan anak-anak agar dalam penggunaan gadget sesuai dengan kebutuhan saja

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, terdapat rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya dalam mengurangi kecanduan gadget pada anak SD Negeri 1 Biaung?
2. Bagaimana SD Negeri 1 Biaung dalam menanggapi siswa-siswi yang kecanduan Gadget?

Tujuan Kuliah Kerja Nyata antara lain: memberikan ilmu pengetahuan secara nyata kepada siswa-siswi SD Negeri 1 Biaung sesuai dengan bidang yang dikuasai dan mengimplementasikan teori yang sudah didapatkan berdasarkan tempat pelaksanaannya.

## **B. METODE**

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada kali ini mengangkat metode sosialisasi dan edukasi. Sosialisasi dan edukasi ini mengenai pengaruh gadget yang dilaksanakan oleh anggota KKN UNDIKNAS di SD Negeri 1 Desa Biaung, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan.

Metode yang diimplementasikan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini antara lain:

1. Metode Observasi, Hal yang paling pertama sebelum program kerja yang akan dilaksanakan yaitu dengan melakukan observasi secara langsung untuk datang ke SD Negeri 1 Biaung. Dengan melakukan metode observasi ini, program kerja penulis jalankan sesuai dengan permasalahan di sekolah dasar. Serta meminta izin untuk meralisasikan program kerja dan menyampaikan teknis kegiatan

yang akan penulis laksanakan yakni sosialisasi padalingkungan SD Negeri 1 Biaung.

2. Metode Persiapan Alat dan Bahan, dalam metode ini, penulis menyesuaikan alat-alat dan bahan yang nantinya akan digunakan dalam sosialisasi berlangsung terkait dengan program kerja yang akan dijalankan
3. Pelaksanaan Program Kerja, Dalam tahap ini penulis selaku Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) memberikan sosialisasi terkait kecanduan gadget, yang membahas dampak positif dan dampak negatif dari kecanduan gadget.

Dengan memberikan sosialisasi dan edukasi tersebut diharapkan agar siswa-siswi SD Negeri 1 Biaung dapat memahami, meningkatkan ilmu dan kesadaran diri serta memberikan manfaat kepada anak-anak disekitar mereka.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada pengabdian kepada masyarakat, telah dilakukan di Desa Biaung, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan yaitu pengadaan sosialisasi terhadap siswa-siswi di SD Negeri 1 Biaung terhadap kecanduan gadget. Pengadaan sosialisasi dibawakan langsung oleh narasumber dari salah satu anggota KKN UNDIKNAS Denpasar dan dihadiri oleh 35 siswa-siswi kelas 5 & 6 SD Negeri 1 Biaung tujuan dari sosialisasi ini yaitu untuk mengedukasi siswa-siswi SD Negeri 1 Biaung agar mereka tidak kecanduan terhadap gadget dan juga dapat meningkatkan rasa ingin belajar di sekolah. Hasil dari pengabdian ini bahwa siswa-siswi mendapatkan pengetahuan dampak negatif dan dampak positif dari pengaruh gadget dan lebih waspada akan dampak tersebut sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa-siswi.

## **Kutipan dan Acuan**

Sosialisasi merupakan proses penanaman nilai, Kerutinan, serta ketentuan dalam bertingkah laku di



warga dari satu generasi ke generasi yang lain. (Gusman, 2022) sebaliknya gadget merupakan suatu sebutan yang berasal dari bahasa Inggris, yang maksudnya fitur elektronik kecil yang mempunyai guna spesial. Gadget ialah sesuatu instrumen kecil yang mempunyai tujuan serta guna instan khusus. Pada dasarnya, gadget diciptakan buat mempermudah konsumen dalam memakai media komunikasi (Asro, 2020).

Akibat positif ataupun akibat negatif pada masa globalisasi ini sangat banyak di area warga. Salah satu akibat positifnya merupakan bisa mempermudah seorang buat memperoleh data, pengetahuan maupun hiburan. Sebaliknya akibat negatifnya merupakan berkaitan dengan sikap, tingkah laku dan tata krama anak semacam seseorang anak yang cenderung meniru budaya barat. Seseorang anak bisa berperilaku demikian sebab menjajaki, memandang maupun melihat siaran tv yang kurang edukatif dan kurang pengawasan orang tua sehingga membuat anak tidak selektif dalam memilah siaran tv (Handayani, 2020).

Tabel 1. Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

No	Sebelum Sosialisasi Dan Edukasi Mengenai Kecanduan Gadget	Sesudah Sosialisasi Dan Edukasi Mengenai Kecanduan Gadget
1	Belum memiliki pengetahuan	Telah mendapatkan pengetahuan atau

No	Sebelum Sosialisasi Dan Edukasi Mengenai Kecanduan Gadget	Sesudah Sosialisasi Dan Edukasi Mengenai Kecanduan Gadget
	mengenai bagaimana pengaruh yang disebabkan oleh gadget	informasi dari adanya Sosialisasi yang telah diberikan
2	Belum mengetahui dampak negatif dan dampak positif dari pengaruh gadget	Telah mengetahui dampak negatif dan dampak positif dari pengaruh gadget dan lebih waspada akan dampak tersebut
3	Kurangnya minat terhadap belajar di sekolah	Kurangnya minat terhadap belajar di sekolah



Gambar 1. Sosialisasi di SD Negeri Biaung

## A. Kesimpulan dan Saran

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat, telah dilakukan di Desa Biaung, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan yaitu pengadaan sosialisasi terhadap siswa- siswi di SD



Negeri 1 Biaung terhadap kecanduan gadget diperoleh kesimpulan yaitu siswa-siswi di SD Negeri 1 Biaung mendapatkan pengetahuan atau informasi serta mengetahui dampak negatif dan dampak positif dari pengaruh gadget dan lebih waspada akan dampak tersebut.

Selain itu, dengan adanya sosialisasi ataupun edukasi dari penulis selaku Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) kepada siswa - siswi SD Negeri 1 Desa Biaung dapat memberikan kegiatan positif agar kedepannya dapat bersosialisasi dimasyarakat sekitar.

## 2. Saran

Adapun saran yang diajukan berdasarkan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan adalah siswa - siswi SD Negeri 1 Desa Biaung diharapkan juga mampu menambah ilmu pengetahuan serta menjadikan sosialisasi dan edukasi tersebut sebagai suatu pengetahuan baru yang nantinya dalam tahun kedepan bisa menjadikan motivasi dalam lingkungan mereka.

## B. UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kegiatan KKN Periode 2023 s/d 2024 mengucapkan terimakasih kepada LP2M Undiknas, Dosen Pembimbing KKN Undiknas, Kepala Sekolah SD Negeri 1 Biaung dan siswa - siswi SD Negeri 1 Biaung.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, A. H. (2021). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*.
- Asro, M. (2020). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Bagi Peserta Anak Didik Pada Sosialisasi Pengaruh Gadget. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Efastri, S. M. (2022). Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget dengan yang tidak. *Jurnal Obsesi*, 10.
- Gusman, D. T. (2022). Sosialisasi Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Siswa. *Jurnal UMJ*.
- Handayani, L. (2020). Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBB Vol. 7 No.1*.
- Hendriani, M. (2022). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Yang Tidak Tepat Dan Berlebihan Terhadap Anak Di Era Digital. *Jurnal Amaliah*.
- Rini, N. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*
- Veronike.E.T.Salem. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini pada Ibu-Ibu di Jemaat Nafiri Malalayang 1. *Jurnal Ilmiah*.