

Sosialisasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar

Socialization of the Use of Gadgets on Psychological Development in Elementary School Children

Regina Sipayung^{1*}, Patri Janson Silaban², Hartati Anna Siregar³, Masli Tamba⁴, Anastasya Simamora⁵, Margaretha Ayu Lumban Gaol⁶, Debora Panjaitan⁷

¹⁻⁷Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

E-mail: sipayungregina1@gmail.com¹, patri.janson.silaban@gmail.com², hartatysiregar58@gmail.com³, maslitamba69@gmail.com⁴, nataliaginting061203@gmail.com⁵, margaretha.ayuu@gmail.com⁶, silviasurbakti01@gmail.com⁷

Article History:

Received: Januari 08, 2024;

Accepted: Januari 29, 2024;

Published: Februari 27, 2024

Keywords:

Gadget, Child Psychology, Student.

Abstract: *Studies on the influence of gadgets on children's psychological development show that there is a significant impact. A study at SD NEGERI 104215 SUDIREJO found that the use of gadgets by class IV students had a significant influence on children's psychological development. The negative impact of gadget use by other studies shows that the use of gadgets can have an impact on emotional growth, attention disorders, and emotional disorders in children. Apart from the negative impacts, there are also positive impacts, namely, children can easily find information about learning and can facilitate communication with friends.*

Abstrak

Studi mengenai pengaruh Gadget terhadap perkembangan psikologi anak menunjukkan adanya dampak yang signifikan. Sebuah penelitian di SD NEGERI 104215 SUDIREJO menemukan bahwa penggunaan gadget oleh siswa kelas IV memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan psikologi anak. Dampak negatif penggunaan gadget oleh penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak pada pertumbuhan emosi, gangguan perhatian, serta gangguan emosi pada anak. Selain dampak negatif ada juga dampak positifnya yaitu, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran dan dapat memudahkan komunikasi dengan teman teman.

Kata Kunci: Gadget, Psikologi Anak, Siswa.

PENDAHULUAN

Psikologi pendidikan dapat diartikan sebagai salah satu cabang psikologi yang secara khusus mengkaji perilaku individu, dengan tujuan menemukan berbagai fakta, generalisasi, dan teori-teori psikologi berkaitan dengan pendidikan, yang diperoleh melalui metode ilmiah tertentu, dalam rangka pencapaian efektivitas proses pendidikan. Psikologi pendidikan adalah cabang psikologi yang mempelajari interaksi antara faktor psikologis dan konteks pendidikan. Menurut Jean Piaget psikologi menekankan pada perkembangan kognitif anak dalam konteks pembelajaran, sementara Lev Vygotsky psikologi menyoroti peran interaksi sosial dalam proses pendidikan. Secara umum, psikologi pendidikan memahami bagaimana individu belajar, berkembang, dan beradaptasi di lingkungan pendidikan. Menurut Muhibbin Syah (2001) psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan. Tingkah laku terbuka adalah tingkah laku yang bersifat psikomotor yang meliputi perbuatan berbicara, duduk, berjalan dan lain sebagainya, sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, berkeyakinan, berperasaan dan lain sebagainya.

*Regina Sipayung, sipayungregina1@gmail.com

Permasalahan yang ada pada sekolah dasar Pembatasan penggunaan *gadget* juga berlaku di sekolah. Gadget menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini gadget lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya gadget. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak akan membatasi penggunaan *gadget* selama belajar, baik di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas atau sederajat. Peraturan ini disusun dengan pertimbangan bahwa penggunaan *gadget* selama proses pembelajaran sangat mengganggu proses belajar dan mengajar, serta berdampak negatif. Bagi anak bila menggunakan *gadget* dengan hal yang berdampak positif Membantu para siswa dalam mengerjakan tugas sekolah. Dengan fasilitas yang ada dalam *gadget*, para pelajar dapat dengan mudah mencari referensi atau bahkan bisa mencari informasi untuk tugas-tugas yang mengemban mereka dengan mudah sehingga cepat terselesaikan.

METODE

Metode pelaksanaan adalah desain atau kerangka yang digunakan dalam "Sosialisasi penggunaan *gadget* pada SD". Didukung oleh sebagai pihak dari lembaga sekolah tingkat SD yang terdapat di SD NEGERI 104215 SUDIREJO. Kegiatan ini berjalan dengan lancar karena adanya kerja sama dengan pihak sekolah telah menerima dengan bersosialisasi dengan memaparkan informasi penggunaan *gadget* yang kami buat untuk sekolah tersebut yang dilaksanakan dengan sekali pertemuan pada hari jumat 26 Januari 2024 pada pukul 08.00 - 10.00 WIB.

HASIL

Sosialisasi dilakukan dengan berinteraksi secara langsung di sekolah SD Negeri 104215 SUDIREJO. Pelaksanaan ini dilaksanakan pada Jumat, 26 Januari 2024 dimulai pada pukul 08.00 WIB. Tim pelaksana menyampaikan materi secara menyeluruh dengan memberikan contoh yang ada dilingkungan sekitar tentang penggunaan *gadget* agar siswa paham dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tim pelaksana tidak hanya menjelaskan mengenai dampak negatif *gadget* saja tetapi menjelaskan juga dampak positif dari penggunaan *gadget* bagi siswa sekolah dasar sehingga bisa diketahui bahwa *gadget* tidak hanya memberikan dampak buruk tetapi juga memiliki dampak positif.

Dalam sosialisasi ini dipaparkan terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* yang menyebabkan adanya proses belajar yang berjalan dengan tidak sempurna. Kondisi ini disebabkan teknologi pada *gadget* tersebut bisa digunakan oleh siswa untuk mengakses berbagai informasi, terutama informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran.

Dalam sosialisasi ini juga ditemukan dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif. Dimana anak dengan mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget* itu seperti berpengaruh pada psikologi anak, terutama pada aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi lebih mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku yang kurang baik di dalam gadget serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, suka menyendiri, dan berkurangnya waktu belajar akibat lebih sering bermain gadget dan juga dampaknya bagi siswa adalah siswa yang dominan cuek dan tidak peduli akan sekitarnya.



Gambar 1. Dokumentasi Pengaruh Gadget

Berdasarkan sosialisasi yang dilaksanakan, didapatkan hasil respon peserta didik yang baik. Adapun pengisian angket yang diperoleh bahwa 42% siswa dengan kategori sering menggunakan *gadget* lebih dari 15 menit dalam sekali pemakaian. 58% siswa dengan kategori sering menggunakan *gadget* setiap memiliki waktu luang, dan 50% siswa dengan kategori kadang-kadang menggunakan internet melalui *gadget* lebih dari 2 jam/hari, 50% siswa dengan kategori kadang-kadang membawa *gadget* di setiap kegiatan peserta didik, 0% dengan kategori tidak pernah mengaktifkan *gadget* saat pembelajaran berlangsung kecuali disaat guru menyuruh membawa *gadget* dan memperbolehkan membukanya, 96% siswa dengan kategori tidak pernah menggunakan *gadget* saat guru sedang mengajar, 38% siswa dengan kategori sering menggunakan *gadget* untuk menelpon keluarga atau teman-teman, 42% siswa dengan kategori sering dan sangat sering menggunakan *gadget* untuk mengirim pesan singkat kepada keluarga dan teman-teman dan yang terakhir 35% siswa dengan kategori kadang-kadang dan sering menggunakan *gadget* untuk video call kepada keluarga dan teman-teman.

DISKUSI

Muhibbin Syah (2001) psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan. Tingkah laku terbuka adalah tingkah laku yang bersifat psikomotor yang meliputi perbuatan berbicara, duduk, berjalan dan lain sebagainya, sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, berkeyakinan, berperasaan dan lain sebagainya. Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini *gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya *gadget*.

KESIMPULAN

Sosialisasi ini memberikan dampak positif bagi SD NEGERI 104215 SUDIREJO dalam pemanfaatan penggunaan *gadget*. Dalam kegiatan sosial ini, selain membagikan materi, tim pelaksana juga mengadakan *sharing session* bagi siswa untuk berbagi pengalaman sehari-hari dalam menggunakan *gadget* tersebut. Tim pelaksana juga mengadakan sesi tanya jawab bagi para peserta yang ingin mengetahui atau belum memahami dampak penggunaan alat tersebut, dan penyampaian materi yang disampaikan oleh tim pelaksana juga diterima dengan baik oleh para siswa. Selain itu, tim pelaksana memberikan solusi kepada siswa yang mengalami kecanduan yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari, dimulai dari hal kecil seperti membaca buku. Melalui sosialisasi ini harapannya dapat mengedukasi siswa mengenai akibat dari penggunaan *gadget* secara

berlebihan, sehingga siswa dapat mulai memikirkan dampaknya dan menggunakan alat untuk hal-hal yang bermanfaat bila diperlukan. Mulai saat ini seluruh siswa SD NEGERI 104215 SUDIREJO dapat mengikuti sosialisasi ini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih atau pengakuan kepada dosen pengampu matakuliah, Program Studi PGSD Universitas Katolik Santo Thoma yang turut terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan program pengabdian masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Agusli, R. (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. MediaKita.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization* (pp. 362-371).
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Fathoni, A. R. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Diakses dari <http://Www.Artikelcakep.Top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-PerkembangananakArtikelcakep>*.
- Marliani. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: CV Pusaka Setia
- Silaban, P. J., Saragih, E. D., Lumbagaol, M. A., Tumangger, R. R., Tarigan, R. Y., & Hutapaea, R. R. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Satuan Panjang dalam Pembelajaran Matematika di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(9), 1730-1732.
- Silaban, P. J., Sianipar, O., Pasaribu, F., Tafonao, N., & Samosir, K. (2023). Sosialisasi Mengenai Alat Peraga Tangga Satuan di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2274-2277.
- Silaban, P. J., Destria, A., Waruwu, D., Purba, P., Sitanggang, H., & Marbun, D. (2023). Sosialisasi Alat Peraga KPK dan FPB Pada Siswa Kelas IV Di SDN 105836 Limau Manis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(8), 1327-1330.
- Swatika, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1).