

SOSIALISASI DAMPAK KECANDUAN GADGET DALAM UPAYA MELAKSANAKAN UU NOMOR 35 TAHUN 2014 TENTANG PERLINDUNGAN ANAK

Rizki Fillya Curtinawati^{1)*}, Nita Fatma Fauziah²⁾,
E-mail: ¹⁾curtinawati.fillya@gmail.com , ²⁾nitafauziah830@gmail.com

Abstrak

Gawai atau Acang (Alat Canggih) atau saat ini yang lebih dikenal dengan Gadget merupakan elektronik yang memiliki berbagai fungsi. Era Globalisasi Gadget memang memiliki dampak yang positif, akan tetapi dampak negatif pun akan lebih banyak apabila penggunaannya secara berlebihan. UU Nomor 35 tahun 2014 pada pasal 15 substansi didalamnya termasuk pada perlindungan terhadap penggunaan gawai terutama yang berhubungan dengan internet. Sosialisasi Dampak Kecanduan Gadget pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Syamsul Huda terletak di Dusun Santren, Desa Nanggungan, Kecamatan Kayen Kidul diikuti oleh 60 siswa siswi dilaksanakan dengan metode ceramah dan tanya jawab serta diskusi ditambah dengan penyebaran kuisioner. Hasil peningkatan pemahaman dari semula 66,7% menjadi 100% terhadap informasi penggunaan gadget dengan bijak. Pengetahuan tentang penggunaan gadget, untuk bermain belajar, dan komunikasi pada awalnya diketahui 66,7% siswa siswi, setelah diberikan penjelasan seluruhnya, meningkat menjadi 98,3%. Selain itu, Bapak dan Ibu Guru lebih paham dan memabntu dalam mensukseskan regulasi pemerintah khususnya Undang -Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014.

Kata kunci: *Dampak Gadget, Regulasi Perlindungan Anak, Sosialisasi Pemanfaatan Gadget*

Abstract

Gawai or Acang (Advanced Tools) or currently better known as Gadgets are electronics that have various functions. The era of Gadget Globalization does have a positive impact, but the negative impact will be more if the use is excessive. Law Number 35 of 2014 in article 15 of the substance includes protection against the use of gadgets, especially those connected to the internet. Socialization of the Impact of Gadget Addiction at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Syamsul Huda located in Santren Hamlet, Nanggungan Village, Kayen Kidul District followed by 60 students was carried out with lecture and question and answer methods and discussion coupled with the distribution of questionnaires. The results increased understanding from 66.7% to 100% of the information on the wise use of gadgets. Knowledge about the use of gadgets, for playing learning, and communication was initially known by 66.7% of students, after being given a full explanation, it increased to 98.3%. In addition, Mr. and Mrs. Teachers understand better and help in the success of government regulations, especially the Child Protection Law Number 35 of 2014.

Keywords: *Impact of Gadgets, Child Protection Regulations, Socialization of Gadget Utilization*

PENDAHULUAN

Gawai atau Acang (Alat Canggih) atau saat ini yang lebih dikenal dengan Gadget merupakan elektronik yang memiliki berbagai fungsi. Gadget sendiri merupakan sebuah istilah dari Bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Era Globalisasi Gadget memang memiliki dampak yang positif bagi pola berfikir Anak seperti membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak dan mengolah strategi dalam permainan. Akan tetapi dampak negatif pun akan lebih banyak apabila penggunaanya secara berlebihan. Fenomena di Indonesia memasuki tahap yang mengkhawatirkan. Era Globalisasi ini, anak-anak banyak menggunakan waktunya untuk bermain gadget dibandingkan dengan melakukan kegiatan fisik bersama teman, (Lisiswanti R & Nabila SI, 2017). Penelitian pada enam negara Asia menyimpulkan bahwa kelompok remaja 12-18 tahun 62% telah memiliki smartphone. Upaya pencegahan dilakukan dengan meningkatkan peran keluarga dalam menghindari dampak penggunaan gawai pada anak, dan meningkatkan pengetahuan tokoh masyarakat tentang penggunaan gawai yang aman. Semua upaya ini dibingkai dalam sebuah kebijakan yang bertujuan melindungi anak usia dini dari bahaya gawai dan internet. Sebuah studi literatur menyarankan adanya kebijakan yang mewajibkan keluarga dan anak-anak secara tegas menyeimbangkan kegiatan daring dengan lainnya dengan pembatasan waktu memainkan gawai dan akses terhadap internet.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD yang diteliti oleh Sulis Windari (2021) bahwa Penggunaan gadget secara berlebihan ternyata membawa pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan siswa sekolah dasar. Terutama dalam perkembangan fisik, psikologi, dan sosial anak. Dalam perkembangan fisik, otak, mata, serta otot-otot anak akan terganggu perkembangannya. Pada perkembangan psikologi anak akan menjadi mudah marah, tidak disiplin, dan suka meniru tingkah laku yang ia lihat ketika bermain gadget. Terakhir pada perkembangan sosial, anak lebih suka menyendiri dibandingkan bermain dengan temantemannya. Agar hal tersebut tidak terjadi peran orang tua dan guru sangat diharapkan dalam memberikan arahan dan bimbingan terhadap anak. Selama menggunakan gadget, anak perlu didampingi dan diawasi agar pengaruh gadget terhadap anak bisa dihindari. UU Nomor 35 tahun 2014. Pada pasal 15 undang-undang ini, disebutkan bentuk perlindungan anak meliputi hak terlindungi dari penyalahgunaan dalam kegiatan politik, pelibatan dalam sengketa bersenjata, pelibatan dalam kerusakan sosial, pelibatan dalam peristiwa yang mengandung unsur kekerasan, pelibatan dalam peperangan, dan kejahatan seksual. Diusulkan agar substansi perlindungan terhadap penggunaan gawai terutama yang berhubungan dengan internet dimasukkan dalam kebijakan ini. Kebijakan perlindungan anak harus diterapkan secara lintas sektoral karena saat ini gawai sudah menjadi kebutuhan dasar setiap keluarga. Peran Bapak/Ibu guru di lingkungan sekolah juga penting untuk ikut membimbing serta mengarahkan siswanya untuk lebih bijak dalam penggunaan gadget.

.Madrasah Ibtidaiyah (MI) Syamsul Huda terletak di Dusun Santren, Desa Nanggungan, Kecamatan Kayen Kidul merupakan Sekolah swasta setingkat dengan

Sekolah Dasar yang terletak di wilayah Kabupaten Kediri. MI yang terbilang cukup baru saat ini mengalami perkembangan yang signifikan baik dari bangunan sekolah, maupun Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini juga dapat dilihat dari jumlah penerimaan siswa baru di tahun ajaran 2022/2023 yang mencapai 83 siswa untuk kelas 1. Berdasarkan observasi yang dilakukan sebagian besar wali murid di MI Syamsul Huda terutama ibu-ibu mengeluhkan ketika anak mereka bermain Handphone (HP), mereka sulit diingatkan untuk berhenti. Akibat dari hal ini banyak siswa yang lupa mengerjakan tugas sekolah baik berupa tugas terstruktur maupun tugas prakarya lainnya. Menanggapi hal ini guru di Sekolah beberapa kali menyelinapkan pesan untuk tidak bermain HP secara berlebihan di tengah-tengah proses belajar mengajar. Berdasarkan hal di atas “Judul Pengabdian : Sosialisasi Dampak Kecanduan Gadget Dalam Upaya Melaksanakan UU Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Syamsul Huda Dusun Santren, Desa Nanggungan, Kecamatan Kayen Kidul, Kabupaten Kediri”

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Tempat Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di pusat kegiatan MI Syamsul Huda. Dusun Santren, Desa Nanggungan, Kecamatan Kayen Kidul, Kabupaten Kediri pada tanggal 28 Juli 2022. Subyek yang menjadi sasaran pengabdian masyarakat ini adalah anak sekolah dasar dari kelas 4 hingga kelas 6 (berkisar umur 10-12 tahun) yang sebagian besar tinggal pada Kecamatan Kayen Kidul.

Metode Dan Rancangan Pengabdian

Kegiatan berupa sosialisasi tentang dampak Kecanduan Gadget dengan metode penyusunan media edukasi yang digunakan berupa tayangan video, slide presentasi untuk memparkan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab serta diskusi dengan seluruh siswa-siswi. Dimulai dari permohonan izin kegiatan Kepada Kepala Sekolah MI Syamsul Huda dan dilanjutkan dengan berkoordinasi kepada Bapak dan Ibu Guru untuk mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan serta membantu mengarahkan siswa siswi untuk mengikuti sosialisasi. Selanjutnya Narasumber mempersiapkan materi yang akan disampaikan. Evaluasi kegiatan ini dengan menyebarkan kuisioner untuk diisi siswa siswi MI Syamsul Huda yang diharapkan dapat memberikan umpan balik pemahaman tentang sosialisasi dampak penggunaan gadget yang bijak dan aman.

Pengambilan Sampel

Sebelum memberikan materi kepada para siswa-siswi Narasumber memberikan kuisioner atau disebut dengan *pre-test* berisi pertanyaan tentang materi yang akan disampaikan. Setelah mendapatkan materi kemudian siswa-siswi diberikan kuisioner kembali sebagai *post-test*. Apabila *score* lebih baik dibandingkan dengan *post-test* maka dapat disimpulkan sosialisasi yang diberikan berhasil untuk memberikan informasi terkait dampak dari kecanduan gadget. Selain itu uji komprehensif dilakukan dengan melakukan observasi melalui tanya jawab langsung kepada siswa-siswi secara acak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaanya siswa siswi antusias dalam diskusi, tanya jawab, menyampaikan ide, dan bersedia mengikuti materi sampai akhir. Dari tanya jawab berhasil mendapatkan informasi terkait penggunaan gadget serta mengetahui dampak pemakaian yang berlebihan, disajikan melalui gambar dan tabel berikut :



Gambar 1. Penyebaran Kuisioner (Rizki Fillya Curtinawati)



Gambar 2. Wawancara (Nita Fatma Fauziah)

Tabel 1. Hasil wawancara dan penyebaran kuisioner Siswa-siswi MI Syamsul Huda Kayen Kidul Kediri

No	Pernyataan	Respon Jawaban	Hasil (Orang)	Presentasi
1.	Mempunyai Gadget	Punya	50	83.3%
		Tidak Punya	5	8.3%
		Milik Sendiri	5	8.3%
2	Informasi penggunaan gadget, untuk bermain belajar, dan komunikasi (sebelum penjelasan materi)	Paham	40	66.7%
		Tidak Paham	20	33.3%
	Informasi penggunaan gadget,	Paham	59	98.3%

	untuk bermain belajar, dan komunikasi (setelah penjelasan materi)			
		Tidak Menjawab	1	1.7%
3	Pengetahuan dampak penggunaan gadget yang berlebihan/bijak (sebelum penjelasan materi)	Tahu	40	66,7%
		Tidak Tahu	15	25%
		Tidak Menjawab	5	8.3%
	Pengetahuan dampak penggunaan gadget yang berlebihan/bijak (setelah penjelasan materi)	Tahu	60	100%

Informasi yang didapatkan dari hasil wawancara pada 15 siswa siswi MI Syamsul Huda Dusun Santren, Desa Nanggungan, Kecamatan Kayen Kidul, Kabupaten Kediri diketahui 91.6% yang telah memiliki gadget, baik miliki sendiri maupun orang tua yang dipergunakan sehari - hari untuk berkomunikasi maupun belajar dan bermain. Informasi tambahan dari kuisioner yang telah dianalisa adalah terdapat peningkatan pemahaman materi tentang penggunaan gadget yang bijak dan aman, dari 66,7%, informasi yang diketahui sebelumnya, menjadi 100% dengan pemahaman yang lebih baik. Pengetahuan tentang penggunaan gadget, untuk bermain belajar, dan komunikasi pada awalnya diketahui 66,7% siswa siswi, setelah diberikan penjelasan seluruhnya, meningkat menjadi 98,3%.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari sosialisasi dampak penggunaan gadget yang bijak dan aman pada siswa siswi MI Syamsul Huda Dusun Santren, Desa Nanggungan, Kecamatan Kayen Kidul, Kabupaten Kediri diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman dari semula 66,7% menjadi 100% terhadap informasi penggunaan gadget dengan bijak. Pengetahuan tentang penggunaan gadget, untuk bermain belajar, dan komunikasi pada awalnya diketahui 66,7% siswa siswi, setelah diberikan penjelasan seluruhnya, meningkat menjadi 98,3%. Pada akhir sesi, semua siswa-siswi sepakat untuk menggunakan gadget sebagaimana mestinya agar dapat mengantisipasi dampak negatif akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Selain itu, Bapak dan Ibu Guru lebih paham dan membantu dalam mensukseskan regulasi pemerintah khususnya Undang -Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014.

DAFTAR PUSTAKA

Undang - Undang Nomor 35 tahun 2014 Tentang Amandemen Perlindungan Anak Ulfa Nurullita, et all. 2023. Penyuluhan Bahaya Kesehatan Akibat Gadget pada Anak. dan Remaja di Wilayah Kelurahan Purwosari Kota Semarang. Jurnal Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK), Juni 2023, 5 (2): 396-403

Nabila, Sarah dan Lisiswanti, Rika, 2017. Dampak Eksposur Layar Monitor Terhadap Gangguan Tidur Dan Tingkat Obesitas Pada Anak-Anak. Jurnal Majority, Vol.6 No.2 Maret 2017 Hal.73-78.

Windari, Sulis, et all. 2021. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD. Jurnal Prakarsa Paedagogia Vol. 4 No. 2, Desember 2021 Hal. 260-264.